

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2024-130483  
(P2024-130483A)

(43)公開日 令和6年9月30日(2024.9.30)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 C  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)  
2 C 0 8 8  
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全1429頁)

(21)出願番号	特願2023-40243(P2023-40243)	(71)出願人	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(22)出願日	令和5年3月15日(2023.3.15)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 EA34 2C333 AA11 CA48 CA49 CA51 CA55 CA76 CA77

(54)【発明の名称】 遊技機

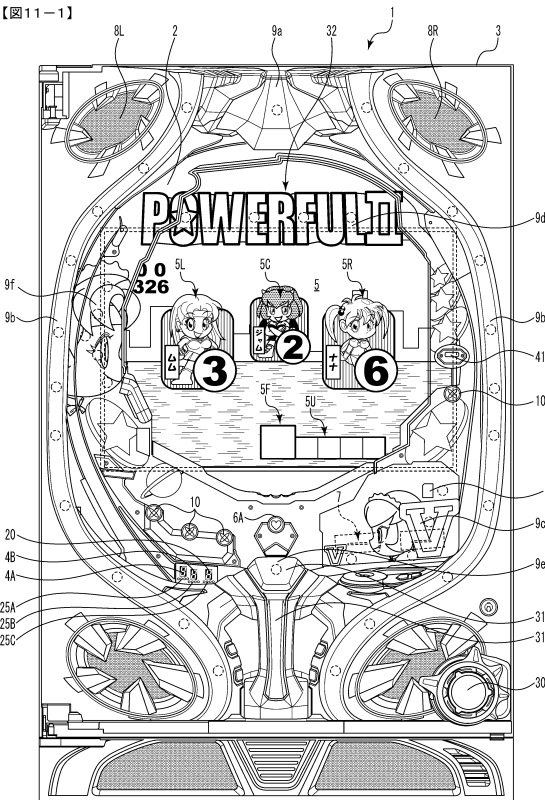
(57)【要約】

【課題】遊技興趣を高めることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、演出を制御する演出制御手段（演出制御用CPU120）と、液晶表示器（画像表示装置5）と、を備え、遊技制御手段から送信された演出制御コマンドに応じて、演出制御手段は、液晶表示器にガラス板画像を表示させ、ガラス板画像が割れる割れ演出を実行する。

【選択図】図11-1

【図11-1】



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
前記表示手段は、  
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、  
前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、  
前記所定演出は、第 1 態様の前記割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させることを含む演出であり、  
前記第 2 態様の前記割れ画像の表示期間における第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、該第 2 態様の該割れ画像の透過率が異なり、  
さらに、  
有利状態に制御可能であり、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、  
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、  
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、  
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、  
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、  
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、  
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、  
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

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

**【背景技術】****【0002】**

従来の遊技機には、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

また、遊技機として代表されるパチンコ遊技機は、遊技島に設置固定するための外枠と、外枠に対し左側辺を中心として回動可能に支持された内枠と、内枠に対し左側辺を中心として回動可能に支持されたドア枠と、から主に構成され、外枠に対し内枠及びドア枠を開閉したり、内枠に対しドア枠を開閉することが可能とされている。

この種のパチンコ遊技機は、遊技客に対し遊技機をアピールするためにドア枠の前面に装飾が施されているが、近年においては、より大きな立体装飾物を備えた遊技機が増加す

10

20

30

40

50



る傾向にある（例えば、特許文献 2 参照）。

また、この種の遊技機として、特図入賞した際に特定ランプが赤点灯すれば高期待度であることを遊技者に報知する演出モードを実行可能な遊技機や（例えば、非特許文献 1 参照）、無駄打ちにより遊技者が不利益を被ることを防止するため、保留記憶が 3 個または 4 個記憶されたときに振動を発生させて遊技者に報知する演出モードを実行可能な遊技機がある（例えば、非特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2020 - 127593 号公報

【特許文献 2】特開 2021 - 115320 号公報

【非特許文献】

【0004】

【非特許文献 1】" [リゼロ鬼がかり先バレモード徹底解説！] 先バレモードについて", [online], 2022 年 11 月 1 日, DMMぱちタウン, [2022 年 12 月 15 日検索], インターネット <URL: <https://p-town.dmm.com/specials/2655#report-index-44420>>

【非特許文献 2】" [P 牙狼月虹ノ旅人] 新しい牙狼を打ってきた「編集部コラム・毛玉 3 号 13 玉目」", [online], 2021 年 6 月 15 日, パチマガスロマガ F R E E, [2022 年 12 月 15 日検索], インターネット <URL: <https://maga-free.com/column/f75d867be97038599c31509019da732bfe7d6ecd.php>>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 および特許文献 2 の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

前記所定演出は、第 1 態様の前記割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に変化させることを含む演出であり、

前記第 2 態様の前記割れ画像の表示期間における第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、該第 2 態様の該割れ画像の透過率が異なり、

さらに、

有利状態に制御可能であり、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

10

20

30

40

50

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から  
開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いて  
いる状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部  
または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、  
鉛直方向に垂れ下がるものであり、

10

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったと  
きに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる  
該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【 0 0 0 8 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

20

【図 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1】特徴部 0 2 T M におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

【図 8 - 2】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 3】( A ) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は、大当たり種  
別判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 8 - 4】大当たり種別詳細情報テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 5】通常状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 6】時短状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 7】S T 状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 8】( A ) は、操作方法指示演出一覧テーブルを示す説明図であり、( B ) は、  
エラー報知演出一覧テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 9】異常操作方法指示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 0】( A ) は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルを示す説明図であり  
、( B ) は、エラー報知に関連する条件テーブルを示す説明図である。

40

【図 8 - 1 1】大当たり開始時演出終了判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 - 1 2】遊技フローの具体例を示す説明図である。

【図 8 - 1 3】( A ) は、レイヤ構造を模式的に示した概念図であり、( B ) は、レイヤ  
構造の説明図である。

【図 8 - 1 4】通常モードの異常左打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である

。  
【図 8 - 1 5】通常モードの異常左打ち指示 ( L V 1 ) に関する各演出の実行タイミング  
を示すタイムチャートである。

【図 8 - 1 6】通常モードの異常左打ち指示 ( L V 2 ) に関する各演出の実行タイミング  
を示すタイムチャートである。

50

- 【図 8 - 1 7】通常モードのエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 1 8】通常モードのエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 1 9】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 2 0】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 2 1】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 2 2】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 10
- 【図 8 - 2 3】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 2 4】通常モードの異常左対指示とエラー報知と、右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 2 5】遊技機が設置されている遊技場の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 2 6】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 2 7】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 20
- 【図 8 - 2 8】右打ちモードの大当り F F 期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 2 9】右打ちモードの大当り F F 期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 3 0】右打ちモードの大当り R D 期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 3 1】右打ちモードの大当り R D 期間の異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 3 2】音量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 3 3】音量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 8 - 3 4】音量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 3 5】光量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 3 6】光量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 3 7】光量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 3 8】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 3 9】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 4 0】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 8 - 4 1】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 4 2】オートボタン設定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8 - 4 3】オートボタン O F F モードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 4 4】オートボタン O N モードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 4 5】通常モードのオートボタン O F F 設定演出と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
- 【図 8 - 4 6】通常モードのオートボタン O F F 設定演出と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 8 - 4 7】通常モードのオートボタン O N 設定演出と右打ちモードの大当り F F 演出 50

に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 4 8】通常モードのオートボタン ON O 設定演出と右打ちモードの大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 4 9】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5 0】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5 1】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 5 2】大当り A 及び大当り B に対応する大当り F F 演出（第 1 部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。 10

【図 8 - 5 3】大当り C に対応する大当り F F 演出（第 1 部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5 4】（ A ）は、大当り A 及び大当り B に対応する大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（ B ）は、大当り C に対応する大当り F F 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5 5】大当り A 及び大当り B に対応する大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 5 6】大当り C に対応する大当り F F 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 20

【図 8 - 5 7】（ A ）は、右打ちモードの大当り A 及び大当り B に対応した大当り F F 演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（ B ）は、右打ちモードの大当り C に対応した大当り F F 演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 5 8】右打ちモードの大当り A 及び大当り B に対応した大当り F F 演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 5 9】右打ちモードの大当り C に対応した大当り F F 演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 6 0】（ A ）は、大当り A に対応した大当り E D 演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（ B ）は、大当り B に対応した大当り E D 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。 30

【図 8 - 6 1】大当り A に対応した大当り E D 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 6 2】大当り B に対応した大当り E D 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 6 3】大当り C に対応した大当り E D 演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 6 4】大当り C に対応した大当り E D 演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 6 5】右打ちモードの大当り E D 演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。 40

【図 8 - 6 6】右打ちモードの大当り E D 演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 6 7】獲得賞球更新演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 6 8】獲得賞球更新演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 6 9】役物と画像表示装置の正面図である。

【図 8 - 7 0】（ A ）役物を備えた遊技機における大当り F F 演出（第 1 部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、役物を備えた遊技機における大当り F F 演出（第 2 部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。 50

【図 8 - 7 1】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 7 2】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 7 3】STモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 7 4】STモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 8 - 7 5】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当たりFF演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

10

【図 8 - 7 6】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当たりFF演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 8 - 7 7】右打ちモードの大当たりRD期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図 9 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 9 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 9 - 3】VRAMの内容を示す説明図である

【図 9 - 4】各描画領域の説明図である。

【図 9 - 5】表示優先度の説明図である。

【図 9 - 6】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

20

【図 9 - 7】各乱数を示す説明図である。

【図 9 - 8】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 9】(A)は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は大当たり種別の説明図である。

【図 9 - 10】はずれ変動パターンの説明図である。

【図 9 - 11】大当たり変動パターンの説明図である。

【図 9 - 12】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 9 - 13】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 9 - 14】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 9 - 15】大当たり用変動パターン判定テーブルの説明図である。

30

【図 9 - 16】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 9 - 17】演出制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 9 - 18】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 19】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 20】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 21】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 22】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 23】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 24】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 25】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 9 - 26】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 27】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 28】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 29】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 30】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 31】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 - 32】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。

【図 9 - 33】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。

【図 9 - 34】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。

【図 9 - 35】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。

50

- 【図 9 - 3 6】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
- 【図 9 - 3 7】( A ) は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、( B ) は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
- 【図 9 - 3 8】可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
- 【図 9 - 3 9】セリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
- 【図 9 - 4 0】( A ) は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、( B ) は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
- 【図 9 - 4 1】カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。 10
- 【図 9 - 4 2】可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 3】可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 4】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 5】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 6】第 1 セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 7】第 2 セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 8】擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 4 9】擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 0】ノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 1】弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。 20
- 【図 9 - 5 2】弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 3】発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 4】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 5】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 6】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 7】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 8】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 5 9】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 0】可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 1】第 1 セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。 30
- 【図 9 - 6 2】第 2 セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 3】リーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 4】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 5】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 6】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 7】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 8】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 6 9】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 0】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 1】第 1 右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。 40
- 【図 9 - 7 2】V チャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 3】V チャレンジ演出及び V チャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 4】V 入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 5】エンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 6】第 1 左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 7】第 2 左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 8】第 1 賞球数報知演出及び第 2 賞球報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 7 9】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である 50

。

【図 9 - 8 0】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である

。

【図 9 - 8 1】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。

【図 9 - 8 2】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。

【図 9 - 8 3】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 8 4】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 8 5】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 8 6】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 8 7】拡大エフェクトの説明図である。

10

【図 9 - 8 8】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 8 9】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 0】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 1】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 2】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 3】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 4】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 5】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 6】拡大エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 7】拡大エフェクトの説明図である。

20

【図 9 - 9 8】装飾エフェクトの説明図である。

【図 9 - 9 9】装飾エフェクトの説明図である。

【図 9 - 1 0 0】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。

【図 9 - 1 0 1】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。

【図 9 - 1 0 2】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。

【図 9 - 1 0 3】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。

30

【図 9 - 1 0 4】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。

【図 9 - 1 0 5】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。

【図 9 - 1 0 6】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。

【図 9 - 1 0 7】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。

【図 9 - 1 0 8】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。

40

【図 9 - 1 0 9】可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 0】第 1 セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 1】第 2 セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 2】擬似連演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 3】ノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 4】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 5】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 6】図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 7】予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。

【図 9 - 1 1 8】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。

50

- 【図 9 - 1 1 9】 タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
- 【図 9 - 1 2 0】 タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
- 【図 9 - 1 2 1】 タイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
- 【図 9 - 1 2 2】 第 1 セリフ予告演出と第 2 セリフ予告演出との比較図である。
- 【図 9 - 1 2 3】 強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
- 【図 9 - 1 2 4】 可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
- 【図 9 - 1 2 5】 可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
- 【図 9 - 1 2 6】 図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
- 【図 9 - 1 2 7】 図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。 10
- 【図 9 - 1 2 8】 ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
- 【図 9 - 1 2 9】 変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
- 【図 9 - 1 3 0】 変形例における第 2 左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
- 【図 9 - 1 3 1】 変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
- 【図 1 0 - 1】 遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 0 - 2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 1 0 - 3】 主基板の回路構成を示すブロック図である。
- 【図 1 0 - 4】 V R A M の内容を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 5】 各描画領域の説明図である。
- 【図 1 0 - 6】 ( A )、( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。 20
- 【図 1 0 - 7】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 0 - 8】 表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 9】 ( A ) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は大当り種別の説明図である。
- 【図 1 0 - 1 0】 はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 1 1】 変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 1 2】 ( A ) は通常状態における変動パターンの説明図、( B ) は時短状態における変動パターンの説明図、( C ) は確変状態における変動パターンの説明図である。
- 【図 1 0 - 1 3】 ( A ) ~ ( F ) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 0 - 1 4】 ( A ) ~ ( D ) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。 30
- 【図 1 0 - 1 5】 ( A ) ~ ( C ) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 0 - 1 6】 ( A ) ~ ( C ) は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 0 - 1 7】 各遊技状態の説明図である。
- 【図 1 0 - 1 8】 ( A ) は特図ユニットの説明図であり、( B ) は特別図柄の可変表示の説明図であり、( C ) は演出用表示ユニットの説明図であり、( D ) はサブ図柄の可変表示の説明図である。
- 【図 1 0 - 1 9】 遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 2 0】 入力ポートを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 2 1】 出力ポートを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 2 2】 ( A ) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、( B ) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。 40
- 【図 1 0 - 2 3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 2 4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 2 5】 スイッチ処理で使用する R A M に形成される各 2 バイトのバッファを示す説明図である。
- 【図 1 0 - 2 6】 スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 2 7】 乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 2 8】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 2 9】 始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 - 3 0】 入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。 50



- 【図 10 - 3 1】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 2】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 3】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 4】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 5】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 6】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 7】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 8】表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 3 9】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
- 【図 10 - 4 0】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 10 - 4 1】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 4 2】( A ) は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、( B ) は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、( C ) は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
- 【図 10 - 4 3】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 4 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 4 5】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
- 【図 10 - 4 6】保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である 20
- 。
- 【図 10 - 4 7】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 4 8】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
- 【図 10 - 4 9】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 5 0】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
- 【図 10 - 5 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10 - 5 2】( A ) は CPU 及び演出制御用 CPU の処理周期の説明図であり、( B ) は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
- 【図 10 - 5 3】( A 1 ) 及び ( A 2 ) は演出モード A における画像表示装置の表示態様の説明図であり、( B 1 ) 及び ( B 2 ) は演出モード B における画像表示装置の表示態様の説明図であり、( C 1 ) 及び ( C 2 ) は演出モード C における画像表示装置の表示態様の説明図であり、( D 1 ) 及び ( D 2 ) は演出モード D における画像表示装置の表示態様の説明図である。 30
- 【図 10 - 5 4】演出モード A における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 5 5】演出モード A における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 5 6】演出モード A における出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
- 【図 10 - 5 7】シフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 5 8】演出モード B における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 5 9】演出モード B における出現アニメーションを示す説明図である。 40
- 【図 10 - 6 0】演出モード C における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 6 1】演出モード D における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 6 2】( A ) は演出モード A における滞留アニメーションを示す説明図であり、( B ) は演出モード B における滞留アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 6 3】( A ) は演出モード A における終了アニメーションを示す説明図であり、( B ) は演出モード B における終了アニメーションを示す説明図であり、( C ) は演出モード C における終了アニメーションを示す説明図であり、( D ) は演出モード D における終了アニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 6 4】演出モード A におけるシフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 10 - 6 5】演出モード A におけるシフトアニメーションを示す説明図である。 50

【図 10 - 66】演出モード B におけるシフトアニメーションを示す説明図である。

【図 10 - 67】(A) は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、(B) は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。

【図 10 - 68】保留記憶数が 1 個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。

【図 10 - 69】保留記憶数が 1 個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。

【図 10 - 70】保留記憶数が 0 個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。

10

【図 10 - 71】保留記憶数が 0 個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。

【図 10 - 72】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 660ms 以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 10 - 73】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 660ms 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 10 - 74】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

20

【図 10 - 75】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後 33ms 以内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 76】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで 33ms 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 77】保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 78】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 79】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。

30

【図 10 - 80】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から 33ms 以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 81】保留記憶数が 0 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで 660ms 以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 10 - 82】保留記憶数が 0 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで 660ms 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 10 - 83】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 33ms 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

40

【図 10 - 84】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了まで 33ms 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 85】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 33ms 以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 86】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。

【図 10 - 87】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。

【図 10 - 88】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

50

【図 10 - 89】保留記憶数が 1 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 10 - 90】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 10 - 91】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 10 - 92】各演出の比較図である。

【図 10 - 93】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。

【図 10 - 94】特別バッファシフト処理の説明図である。

10

【図 10 - 95】特別バッファシフト処理の説明図である。

【図 10 - 96】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 97】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 98】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 10 - 99】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。

【図 10 - 100】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

20

【図 10 - 101】リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の始動入賞による出現アニメーションの説明図である。

【図 10 - 102】リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の滞在アニメーションの説明図である。

【図 11 - 1】遊技機を示す正面図である。

【図 11 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 11 - 3】VRAM の内容を示す説明図である。

【図 11 - 4】VRAM の内容を示す説明図である。

【図 11 - 5】レイヤの構成を示す説明図である。

【図 11 - 6】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

30

【図 11 - 7】各乱数を示す説明図である。

【図 11 - 8】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 11 - 9】(A) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当たり種別の説明図である。

【図 11 - 10】(A) は通常状態における変動パターンの説明図、(B) は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。

【図 11 - 11】(A) ~ (F) は変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 11 - 12】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 11 - 13】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

40

【図 11 - 14】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 15】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 16】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 17】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 18】(A) は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は変動カテゴリを示す図である。

【図 11 - 19】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 20】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 21】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 11 - 22】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 1 - 2 3】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 5】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
- 【図 1 1 - 2 6】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 - 2 7】( A ) は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、( B ) は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
- 【図 1 1 - 2 8】( A ) はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、( B ) は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、( C ) は演出パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 2 9】( A ) は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、( B ) はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、( C ) はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
- 【図 1 1 - 3 0】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 3 1】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 3 2】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
- 【図 1 1 - 3 3】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 1 1 - 3 4】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 1 1 - 3 5】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 1 1 - 3 6】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
- 【図 1 1 - 3 7】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 8】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 1】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】第 1 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 3】第 2 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 6】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 8】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 9】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 0】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 1】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】強発展演出 A の一部の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 3】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 4】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 5】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 6】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 7】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

ある。

【図 1 1 - 5 8】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 1 - 5 9】各演出の詳細を比較するための説明図である。

【図 1 1 - 6 0】各演出の詳細を比較するための説明図である。

【図 1 1 - 6 1】第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 2】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 3】背景変化演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 4】背景変化演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。

10

【図 1 1 - 6 5】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 6】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 7】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 8】強発展演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 6 9】強発展演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 7 0】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 7 1】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 - 7 2】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。

【図 1 1 - 7 3】割れ演出における割れパターンを示す図である。

【図 1 1 - 7 4】各割れパターンの表示例を示す図である。

20

【図 1 1 - 7 5】割れパターン A におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 1 1 - 7 6】割れパターン B におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 1 1 - 7 7】割れパターン C におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 1 1 - 7 8】割れパターン D におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 1 1 - 7 9】割れパターン E におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

30

【図 1 1 - 8 0】割れパターン F におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 1 1 - 8 1】割れパターン G におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【図 1 1 - 8 2】( A ) は擬似連演出、( B ) はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。

【図 1 1 - 8 3】( A ) は背景変化演出 A、( B ) は強発展演出 B にて表示される破片画像を示す図である。

【図 1 1 - 8 4】本発明の変形例 1 を示す図である。

【図 1 1 - 8 5】本発明の変形例 2 を示す図である。

40

【図 1 1 - 8 6】本発明の変形例 3 を示す図である。

【図 1 1 - 8 7】本発明の変形例 4 を示す図である。

【図 1 1 - 8 8】本発明の変形例 5 を示す図である。

【図 1 1 - 8 9】本発明の変形例 6 を示す図である。

【図 1 1 - 9 0】本発明の変形例 7 を示す図である。

【図 1 1 - 9 1】本発明の変形例 8 を示す図である。

【図 1 1 - 9 2】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 1 1 - 9 3】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 1 1 - 9 4】本発明の変形例 1 0 を示す図である。

【図 1 2 - 1】遊技機を示す正面図である。

50

- 【図 1 2 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 1 2 - 3】演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 2 - 4】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 2 - 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 - 6】( A ) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は大当たり種別の説明図である。
- 【図 1 2 - 7】変動パターンの説明図である。
- 【図 1 2 - 8】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 2 - 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 1 2 - 1 0】( A ) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、( B ) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。 10
- 【図 1 2 - 1 1】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 2】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 5】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 8】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 1 9】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 2 - 2 0】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 - 2 1】( A 1 ) ( A 2 ) は第 1 演出モード、( B 1 ) ( B 2 ) は第 2 演出モード、( C 1 ) ( C 2 ) は第 3 演出モードの態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 2】第 1 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 1 2 - 2 3】図 1 2 - 2 2 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 1 2 - 2 4】第 3 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 1 2 - 2 5】( A ) は第 1 演出モード、( B ) は第 2 ・第 3 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 2 6】低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 1 2 - 2 7】高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。 30
- 【図 1 2 - 2 8】( A ) はデモムービー表示の開始・終了条件、( B ) はデモムービー表示の構成を示す図である。
- 【図 1 2 - 2 9】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 0】客待ちデモ演出の遷移図である。
- 【図 1 2 - 3 1】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 2】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 3】( A ) は第 1 シーン ( 企業名 )、( B ) は第 4 シーン ( 注意喚起 1 )、( C ) は第 4 シーン ( 注意喚起 2 ) の表示例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 4】第 1 シーン ( 企業名 )、第 4 シーン ( 注意喚起 1、2 )、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。 40
- 【図 1 2 - 3 5】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 6】( A ) はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、( B ) は( A ) の概略図である。
- 【図 1 2 - 3 7】( A 1 ) ~ ( A 8 ) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 8】( A 4 ) ~ ( A 5 ) は図 1 2 - 3 7 の要部を示す図である。
- 【図 1 2 - 3 9】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2 - 4 0】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。 50

【図 1 2 - 4 1】( B 1 ) ~ ( B 8 ) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 4 2】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 4 3】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 4 4】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 4 5】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 4 6】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 4 7】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 4 8】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 4 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 0】( A ) ~ ( E ) は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 5 1】低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 2】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 3】( A ) ~ ( E ) は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 5 4】( A ) ~ ( G ) は図 1 2 - 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 1 2 - 5 5】低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 6】低ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 7】高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 8】高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 5 9】( A ) ~ ( C ) は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 6 0】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 6 1】( A ) ~ ( C ) は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 - 6 2】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 6 3】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 6 4】( A ) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、( B ) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 - 6 5】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 - 6 6】優先レイヤについて説明するための図である。

【図 1 2 - 6 7】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 1 2 - 6 8】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 1 2 - 6 9】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図 1 2 - 7 0】ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 1 2 - 7 1】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

10

【図 1 2 - 7 2】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 7 3】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 7 4】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 7 5】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 7 6】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 1 2 - 7 7】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

【図 1 2 - 7 8】ランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 7 9】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

20

【図 1 2 - 8 0】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 1】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 2】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 3】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 4】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

30

【図 1 2 - 8 5】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 6】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 7】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 8】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 8 9】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

40

【図 1 2 - 9 0】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 1】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 2】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 3】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 4】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図で

50



ある。

【図 1 2 - 9 5】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 6】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 7】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 8】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 9 9】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。 10

【図 1 2 - 1 0 0】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 1】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 2】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 3】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 4】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。 20

【図 1 2 - 1 0 5】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 6】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 7】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 8】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 0 9】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。 30

【図 1 2 - 1 1 0】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 1】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 2】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 3】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 4】共通テーブルの設定内容を示す図である。 40

【図 1 2 - 1 1 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 6】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 7】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 8】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 2 - 1 1 9】( A 1 ) ~ ( A 4 ) は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。

【図 1 2 - 1 2 0】( A ) は第 1 シーン、( B ) は第 3 シーン、( C ) は第 4 シーンの動作例を示す図である。

【図 1 2 - 1 2 1】文字アニメーション表示を示す比較表である。

【図 1 2 - 1 2 2】( A ) ( B ) は同系色を説明するための図である。 50

- 【図 1 2 - 1 2 3】デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。
- 【図 1 2 - 1 2 4】( A ) ~ ( G ) は図 1 2 - 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
- 【図 1 3 - 1】実施例における遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 3 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図 1 3 - 3】( A )、( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 1 3 - 4】各乱数を示す説明図である。
- 【図 1 3 - 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 3 - 6】( A ) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は大当たり種別の説明図である。
- 【図 1 3 - 7】変動パターンの説明図である。
- 【図 1 3 - 8】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 1 3 - 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 1 3 - 1 0】( A ) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、( B ) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 1 3 - 1 1】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 2】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 4】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 5】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 6】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 7】先読み発光演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 - 1 8】先読み発光演出の実行の有無の決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 3 - 1 9】デモ演出が開始された場合の画像表示装置の表示態様の説明図である。
- 【図 1 3 - 2 0】スーパーリーチの可変表示の流れを示す説明図である。
- 【図 1 3 - 2 1】スーパーリーチの可変表示の流れを示す説明図である。
- 【図 1 3 - 2 2】パチンコ遊技機の第 2 開状態を示す斜視図である。
- 【図 1 3 - 2 3】パチンコ遊技機の第 4 開状態を示す斜視図である。
- 【図 1 3 - 2 4】パチンコ遊技機を示す背面図である。
- 【図 1 3 - 2 5】パチンコ遊技機を示す左側面図である。
- 【図 1 3 - 2 6】パチンコ遊技機を示す右側面図である。
- 【図 1 3 - 2 7】パチンコ遊技機を示す平面図である。
- 【図 1 3 - 2 8】パチンコ遊技機を示す底面図である。
- 【図 1 3 - 2 9】外枠を示す斜視図である。
- 【図 1 3 - 3 0】( A ) は外枠を示す正面図、( B ) は右側面図である。
- 【図 1 3 - 3 1】遊技機用枠を示す斜視図である。
- 【図 1 3 - 3 2】( A ) は遊技機用枠を示す正面図、( B ) は右側面図である。
- 【図 1 3 - 3 3】遊技機用枠の構成を示す分解斜視図である。
- 【図 1 3 - 3 4】開閉扉枠を示す背面図である。
- 【図 1 3 - 3 5】開閉扉枠と遊技機用枠の内部構造を示す要部斜視図である。
- 【図 1 3 - 3 6】外枠と遊技機用枠の回動軸 T 1 と遊技機用枠と開閉扉枠の回動軸 T 2 との関係を側面から見た状態を示す断面図である。
- 【図 1 3 - 3 7】( A )、( B ) は回動軸 T 1 を中心とする遊技機用枠の回動態様を示す概念図である。
- 【図 1 3 - 3 8】( A ) ~ ( C ) は垂れ下がらない状態での第 2 開状態を説明するための概念図である。
- 【図 1 3 - 3 9】( A 1 ) ~ ( A 3 )、( B 1 ) ~ ( B 3 ) は垂れ下がりが生じた状態での第 2 開状態を説明するための概念図である。
- 【図 1 3 - 4 0】「ながら打ち」を行う遊技者を示す図である。
- 【図 1 3 - 4 1】( A 1 ) ~ ( A 3 ) は閉状態を示す概略図、( A 4 ) はスライド部材と

10

20

30

40

50

被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 42】(B 1) ~ (B 3) は第 1 開状態を示す概略図、(B 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 43】(C 1) ~ (C 3) は第 1 開状態を示す概略図、(C 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 44】(D 1) ~ (D 3) は第 2 開状態を示す概略図、(C 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 45】(A 1) ~ (A 3) は閉状態を示す概略図、(A 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 46】(B 1) ~ (B 3) は第 3 開状態を示す概略図、(B 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。 10

【図 13 - 47】(C 1) ~ (C 3) は第 3 開状態を示す概略図、(C 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 48】(D 1) ~ (D 3) は第 4 開状態を示す概略図、(C 4) はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。

【図 13 - 49】(A 1) ~ (A 3) は、閉状態から第 1 開状態への変化に伴う払出通路における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。

【図 13 - 50】(A 1) ~ (A 3) は、閉状態から第 1 開状態への変化に伴う球抜き通路における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。

【図 13 - 51】(A 1) ~ (A 3) は、閉状態から第 1 開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。 20

【図 13 - 52】(B 1) ~ (B 3) は、閉状態から第 1 開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略平面図である。

【図 13 - 53】(C 1) ~ (C 3) は、閉状態から第 1 開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略正面図である。

【図 13 - 54】(A 1) ~ (A 3) は、閉状態から第 1 開状態への変化に伴う発射球通路におけるスイッチと特別部品との動作態様を示す概略断面図である。

【図 13 - 55】開閉扉枠の開閉動作に伴う各部の動作態様を説明するための図である。

【図 13 - 56】(A 1) ~ (A 3) は、閉状態から第 3 開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の底部品の構造を示す概略断面図である。 30

【図 13 - 57】(A) ~ (C) は、閉状態から第 3 開状態、第 4 状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略断面図である。

【図 13 - 58】(A) ~ (C) は、閉状態から第 3 開状態、第 4 開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略平面図及び概略背面図である。

【図 13 - 59】(A)、(B) は、閉状態から第 3 開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略断面図である。

【図 13 - 60】遊技機用枠の開閉動作に伴う各部の動作態様を説明するための図である。

【図 13 - 61】遊技機用枠の上部における誘導通路及びねじ部材の配置状況を示す背面図である。 40

【図 13 - 62】遊技機用枠の上部における誘導通路及びねじ部材の配置状況を示す平面図である。

【図 13 - 63】ねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

【図 13 - 64】(A) は垂れ下がりがなし、(B) は垂れ下がりが生じたときのねじ部材の移動状況を示す第 1 誘導通路形成部の縦断面図である。

【図 13 - 65】(A)、(B) は、本発明の変形例 1 としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。

【図 13 - 66】本発明の変形例 2 としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。

【図 13 - 67】(A)、(B) は、本発明の変形例 3 としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。 50

【図 1 3 - 6 8】( A ) は第 2 開状態、( B )、( C ) は第 1 開状態での遊技球の動きを示す図である。

【図 1 3 - 6 9】( A ) は第 4 開状態、( B )、( C ) は第 3 開状態での遊技球の動きを示す図である。

【図 1 4 - 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 4 - 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 4 - 3】V R A M の内容を示す説明図である

【図 1 4 - 4】各描画領域の説明図である。

【図 1 4 - 5】表示優先度の説明図である。

【図 1 4 - 6】( A )、( B ) は、演出制御コマンドを例示する図である。

10

【図 1 4 - 7】各乱数を示す説明図である。

【図 1 4 - 8】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 9】( A ) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、( B ) は大当り種別の説明図である。

【図 1 4 - 1 0】はずれ変動パターンの説明図である。

【図 1 4 - 1 1】大当り変動パターンの説明図である。

【図 1 4 - 1 2】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 - 1 3】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 4 - 1 4】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 4 - 1 5】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。

20

【図 1 4 - 1 6】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 1 4 - 1 7】演出制御用データ保持エリアの説明図である。

【図 1 4 - 1 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 9】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 0】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 1】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 2】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 3】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 4】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 5】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 4 - 2 6】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 7】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 8】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 2 9】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 0】保留演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 1】( A ) は、アクティブ表示の最終表示態様設定データを示す説明図であり、( B 1 ) 及び ( B 2 ) は、変化パターン設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 3 2】( B 3 ) 及び ( B 4 ) は、変化パターン設定データを示す説明図である。

。

【図 1 4 - 3 3】( A ) は、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図であり、( B ) は、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。

40

【図 1 4 - 3 4】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 5】低 B リーチ前演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 6】低 B ノーマルリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 7】低 B 弱 S P リーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 8】低 B 強 S P リーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 3 9】高 B リーチ前演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 4 0】高 B S P リーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 4 1】低 B 状態における変動開始時レバブル演出の実行有無設定データを示す

50

説明図である。

【図 1 4 - 4 2】低 B 状態におけるリーチ前役物演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 4 3】第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 4 4】第 2 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 4 5】第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様データを示す説明図である。

【図 1 4 - 4 6】Z O N E 演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 4 7】Z O N E 煽り演出の実行有無設定データを示す説明図である。 10

【図 1 4 - 4 8】擬似連煽り演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 4 9】次回予告演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 0】ランプ S U 演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 1】第 1 激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 2】カットイン演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 3】C U タイトル演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 4】C U 字幕演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 5】C U キャラ演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 6】C U エフェクト演出の実行有無設定データを示す説明図である。 20

【図 1 4 - 5 7】第 2 激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 8】レバー操作促進演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 5 9】高 B 状態における変動開始時レバブル演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 0】高 B 状態におけるリーチ前役物演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 1】期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 2】第 3 激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 3】第 4 激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。 30

【図 1 4 - 6 4】高 B ボタン操作促進演出の実行有無設定データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 5】音声データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 6】音声データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 7】音声データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 8】低 B 状態における楽曲制限演出一覧データを示す説明図である。

【図 1 4 - 6 9】高 B 状態における楽曲制限演出一覧データを示す説明図である。

【図 1 4 - 7 0】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 7 1】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 7 2】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 7 3】低 B 状態における強 S P リーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。 40

【図 1 4 - 7 4】低 B 状態における擬似連フローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。

【図 1 4 - 7 5】通常時の各ステージにおいてノーマルリーチに発展する場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 7 6】低 B 状態における変動開始時レバブル演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 7 7】低 B 状態におけるリーチ前役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 7 8】変化演出（青変化）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具 50

体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 7 9】変化演出（赤変化）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 0】変化煽り演出（弱変化煽り）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 1】変化煽り演出（強変化煽り）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 2】第 1 リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 3】第 1 リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 10

【図 1 4 - 8 4】第 1 リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 5】第 1 リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 6】第 1 リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 7】第 1 リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 8 8】第 2 リーチ前セリフ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 20

【図 1 4 - 8 9】第 2 リーチ前セリフ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 0】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 1】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 2】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 3】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 30

【図 1 4 - 9 4】擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 5】ランプ S U 演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 6】次回予告演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 7】第 1 激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 9 8】弱 S P リーチにおけるカットイン演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 40

【図 1 4 - 9 9】強 S P 発展時役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 0】強 S P 発展時役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 1】第 2 激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 2】勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 3】勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）が実行される場合に関する各演出 50

出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 4】低 B 状態における大当り報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 5】低 B 状態におけるはずれ報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 6】高 B 状態における S P リーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 7】高 B 状態における変動開始時レバブル演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 0 8】高 B 状態におけるリーチ前役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 10

【図 1 4 - 1 0 9】期待度表示演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 0】期待度表示演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 1】第 3 激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 2】第 4 激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 3】勝敗分岐演出（高 B ボタン操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 20

【図 1 4 - 1 1 4】勝敗分岐演出（高 B ボタン操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 5】高 B 状態における大当り報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 6】高 B 状態におけるはずれ報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 7】大当り F F 演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 1 8】大当り R D 演出及び大当り E D 演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。 30

【図 1 4 - 1 1 9】遊技停止演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 - 1 2 0】図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容の説明図である。

【図 1 4 - 1 2 1】第 2 図柄確定期間中演出を示すタイミングチャートである。

【図 1 4 - 1 2 2】エンディング演出を示すタイミングチャートである。

【図 1 4 - 1 2 3】遊技停止演出を示すタイミングチャートである。

【図 1 4 - 1 2 4】大当り遊技開始時の表示態様を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 2 5】時短状態または確変状態から通常状態に制御されるときに表示態様を示す説明図である。 40

【図 1 4 - 1 2 6】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 2 7】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 2 8】遊技停止状態に制御されるときに表示態様を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 2 9】遊技停止状態に制御されるときに表示態様を示す説明図である。

【図 1 4 - 1 3 0】客待ちデモ演出の表示態様を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

本遊技機の特徴 A を以下に説明する。

【0 0 1 1】

（基本説明）

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

【 0 0 1 2 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

【 0 0 1 3 】

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

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

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

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

10

20

30

40

50



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

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。 10

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、 20 一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 2 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉 30 受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口 40 に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 0 2 7 】

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

【 0 0 2 8 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始 50

動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。 10

【 0 0 3 1 】

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

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。 20

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

遊技機用枠 3 の右下部位位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。 30

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。 40

【 0 0 3 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 0 3 9 】

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

【 0 0 4 0 】

(遊技の進行の概略)

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

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

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

【0049】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様(

10

20

30

40

50

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

【0050】

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

10

【0051】

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

【0052】

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

20

【0053】

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

【0054】

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

30

【0055】

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

【0056】

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

40

【0057】

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

【0058】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域(例えば、大入賞口内の特定

50

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

【0059】

(演出の進行など)

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

【0060】

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

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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

10

20

30

40

50

遊技状態の大当り種別)の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0066】

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

10

【0067】

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

【0068】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる疑似連演出を実行するようにしてもよい。

20

【0069】

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

30

【0070】

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

【0071】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

40

【0072】

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

【0073】

50

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

【 0 0 7 4 】

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

10

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

20

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

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

40

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

50

## 【 0 0 8 2 】

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

## 【 0 0 8 3 】

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

10

## 【 0 0 8 4 】

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

## 【 0 0 8 5 】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

20

## 【 0 0 8 6 】

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

## 【 0 0 8 7 】

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

30

## 【 0 0 8 8 】

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

## 【 0 0 8 9 】

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

40

## 【 0 0 9 0 】

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

## 【 0 0 9 1 】

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

## 【 0 0 9 2 】

（動作）

50



次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 3 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 0 9 6 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 0 9 7 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、R A M 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 0 9 8 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、C P U 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 0 9 9 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；N o）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 0 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5 ; Y e s ）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6 ）を行う。復旧処理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

## 【 0 1 0 1 】

そして、C P U 1 0 3 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 7 ）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

## 【 0 1 0 2 】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板 1 2 に演出制御コマンドを送信した後は、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 1 0 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 1 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 2 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

## 【 0 1 0 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 4 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

## 【 0 1 0 4 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

## 【 0 1 0 5 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開

10

20

30

40

50

放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0106】

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

10

#### 【0107】

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

#### 【0108】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 12 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

20

#### 【0109】

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

30

#### 【0110】

ステップ S110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"0"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"1"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図 2 優先消化ともいう）。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

40

#### 【0111】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 11 における他の決定、演出制御基板 12 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 12 においては、各種のテーブルが ROM121 に格納されている。

50

## 【 0 1 1 2 】

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

## 【 0 1 1 3 】

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

## 【 0 1 1 4 】

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

## 【 0 1 1 5 】

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

## 【 0 1 1 6 】

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

## 【 0 1 1 7 】

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

## 【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行

10

20

30

40

50

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

#### 【0119】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"7"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"0"に更新され、大当り終了処理は終了する。

10

#### 【0120】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"8"のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が"9"に更新され、小当り開放前処理は終了する。

20

#### 【0121】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"9"のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が"10"に更新され、小当り開放中処理は終了する。

#### 【0122】

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

30

#### 【0123】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

40

#### 【0124】

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

50

る。

#### 【 0 1 2 5 】

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

10

#### 【 0 1 2 6 】

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

20

#### 【 0 1 2 7 】

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

30

#### 【 0 1 2 8 】

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

#### 【 0 1 2 9 】

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

40

#### 【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1

50

77の処理のいずれかを選択して実行する。

【0131】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"0"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"1"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0132】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"1"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を"2"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0133】

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

【0134】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"3"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を"6"に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である"4"に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"0"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0135】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が"4"のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定

10

20

30

40

50

内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である "5" に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0136】

ステップ S175 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が "5" のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である "0" に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

10

【0137】

ステップ S176 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が "6" のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である "7" に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0138】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が "7" のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である "0" に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

【0139】

(基本説明の変形例)

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

【0140】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

30

【0141】

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

【0142】

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

40

【0143】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定される

50



ものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

#### 【 0 1 4 4 】

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

10

#### 【 0 1 4 5 】

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

#### 【 0 1 4 6 】

##### [ 特徴部 0 2 T M ]

次に、[ 特徴部 0 2 T M ] に関して、図 8 - 1 ~ 図 8 - 7 4 を用いて説明する。

20

遊技状態が、左打ちすべき通常状態に制御されているときに、遊技者が右打ちしてしまった場合に、左打ちするように指示する異常左打ち指示を実行可能である。この異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示の実行を終了することが可能である。

#### 【 0 1 4 7 】

##### [ 盤面構成 ]

図 8 - 1 は、パチンコ遊技機の正面図である。

図 8 - 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 では、遊技領域において、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路とは異なる第 2 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。

30

#### 【 0 1 4 8 】

第 1 経路に遊技球を流下させるために画像表示装置 5 の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第 2 経路に遊技球を流下させるために画像表示装置 5 の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第 1 経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第 2 経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

#### 【 0 1 4 9 】

なお、第 1 経路と第 2 経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置 5 の端面や遊技釘の配列等により分けられていけばよい。

40

#### 【 0 1 5 0 】

打球操作ハンドル 3 0 の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

#### 【 0 1 5 1 】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始

50

動入賞口を構成する入賞球装置 6 A が設けられている。

【 0 1 5 2 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、第 2 始動入賞口を構成する可変入賞球装置 6 B、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。

【 0 1 5 3 】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置 6 A に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置 6 A に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置 6 B、通過ゲート 4 1、および特別可変入賞球装置 7 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置 6 B、通過ゲート 4 1、および特別可変入賞球装置 7 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

10

【 0 1 5 4 】

なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置 6 A に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート 4 1、および、可変入賞球装置 6 B に進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

20

【 0 1 5 5 】

画像表示装置 5 の右下方部（入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間）には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド（不図示）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 0 1 5 6 】

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

30

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

（大当たりラウンド制御）

CPU 103 は、大当たり遊技状態に制御しているときに、（A）大当たりラウンド開始指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態から開放状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し易いように特別可変入賞球装置 7 の開放制御を行い、（B）大当たりラウンド終了指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置 7 を開放状態から閉鎖状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し難いように特別可変入賞球装置 7 の閉鎖制御を行う。この（A）及び（B）の一連の制御を、「大当たり RD 制御」（大当たりラウンド制御）と称する。（A）における特別可変入賞球装置 7 の開放制御を、適宜「アタッカー開放制御」と称し、（B）における特別可変入賞球装置 7 の閉鎖制御を、適宜「アタッカー閉鎖制御」と称する。大当たり RD 制御は、大当たりのラウンド数の回数だけ実行される。

40

【 0 1 5 9 】

n ラウンド目の大当たり RD 制御（以下、適宜「大当たり RD 制御（n ラウンド目）」と称する。）において、n ラウンド目のアタッカー閉鎖制御が実行されるとともに、大当たり R

50

D 制御 ( n ラウンド目 ) を終了する。そして、次のアタッカー開放制御が実行されるとともに、大当り R D 制御 ( n + 1 ラウンド目 ) を開始する。

【 0 1 6 0 】

大当り R D 制御において、大入賞口に所定量 ( 例えば、 1 0 個 ) の遊技球が進入した場合や、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に制御して所定期間 ( 例えば、 6 0 秒間 ) が経過した場合などに、特別可変入賞球装置 7 を開放状態から閉鎖状態に制御する。

【 0 1 6 1 】

また、大当り R D 制御において、大入賞口に所定量 ( 例えば、 1 0 個 ) の遊技球が進入したときに、特別可変入賞球装置 7 を開放状態から閉鎖状態に制御する場合に、稀に大入賞口に所定量 ( 例えば、 1 0 個 ) よりも多い遊技球が進入することがある。このように大当り R D 制御において、所定量よりも多い遊技球が大入賞口に進入して、予め付与されることが想定されていた数よりも多い賞球が付与されることを「オーバー入賞」と称する。本実施形態における遊技盤の設計では、オーバー入賞が発生すること自体が極稀であり、オーバー入賞が発生した場合であっても、1 回の大当り R D 制御において、オーバー入賞可能な遊技球の数は「 1 個」であるものとする。

10

【 0 1 6 2 】

大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置 ( V フタ ) が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

20

【 0 1 6 3 】

主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スイッチ ( 不図示 ) と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ ( 不図示 ) とが設けられている。

【 0 1 6 4 】

特別可変入賞球装置 7 は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能な装置である。この特別可変入賞球装置 7 には、LED ランプ等の演出装置を設けてもよく、所定のタイミング ( 例えば、大入賞口に遊技球が進入したタイミング ) で LED ランプを発光 ( 点滅 ) させる発光演出を実行してもよい。この場合、大入賞口に遊技球が進入したタイミングで、特別可変入賞球装置 7 で発光演出が実行され、画像表示装置 5 で後述する獲得賞球更新演出が実行されるので、大当り遊技中の興趣をより一層向上できる。

30

【 0 1 6 5 】

図 8 - 1 では不図示ではあるが、画像表示装置 5 の近傍に役物である第 1 役物と第 2 役物を備えている。第 1 役物と第 2 役物の設置位置や可動有無について、後述する図 8 - 6 9 において説明する。

【 0 1 6 6 】

[ 通常状態、時短状態、確変状態 ]

40

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

【 0 1 6 7 】

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

50

な状態である。

#### 【0168】

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

#### 【0169】

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

#### 【0170】

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

#### 【0171】

遊技状態が低確／低ベース状態である場合を「通常状態」とし、遊技状態が低確／高ベース状態である場合を「時短状態」とし、遊技状態が高確／高ベース状態である場合を「ST状態」とする。また、遊技状態に対応するモードとして「遊技モード」が設けられており、詳細については後述する図8-12の遊技フローにおいて説明する。

#### 【0172】

##### [乱数値]

図8-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図8-2に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

#### 【0173】

なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0174】

なお、本実施形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図8-2に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

#### 【0175】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の

乱数の全てを生成可能とされている。

【 0 1 7 6 】

[ テーブルデータ ]

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【 0 1 7 7 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、表示結果判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、大当たり種別詳細情報テーブル（図示略）、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【 0 1 7 8 】

< 表示結果判定テーブル >

図 8 - 3 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶されている [ 第 1 特別図柄用 ] 表示結果判定テーブル、及び、[ 第 2 特別図柄用 ] 表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図 8 - 3 ( A 1 ) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。また、図 8 - 3 ( A 2 ) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。

20

【 0 1 7 9 】

C P U 1 0 3 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 1 2 4 のカウント値（M R 1）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を [ 第 1 特別図柄用 ] 表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を [ 第 2 特別図柄用 ] 表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。

30

【 0 1 8 0 】

図 8 - 3 ( A ) は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 8 - 3 ( A 1 ) は、変動表示の特別図柄が第 1 特別図柄である場合に用いられる [ 第 1 特別図柄用 ] 表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 8 - 3 ( A 2 ) は、変動表示の特別図柄が第 2 特別図柄である場合に用いられる [ 第 2 特別図柄用 ] 表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、R O M 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、乱数値 M R 1 と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値 M R 1 は、表示結果決定用の乱数値であり、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【 0 1 8 1 】

図 8 - 3 ( A 1 ) に示すように、変動表示の特別図柄が第 1 特別図柄である場合には、遊技状態が低確状態（通常状態または時短状態）である場合は、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される当り判定値のうち、1 0 2 0 ~ 1 2 2 4 まだが「大当たり」に割り当てられており、その他の数値

50

範囲が「はずれ」に割り当てられている。

また、遊技状態が高確状態（確変状態）である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1680までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0182】

図8-3（A2）に示すように、変動表示の特別図柄が第2特別図柄である場合については、遊技状態が低確状態（通常状態または時短状態）である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1224までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

10

また、遊技状態が高確状態（確変状態）である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1680までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。

#### 【0183】

（大当り種別判定テーブル）

図8-3（B）は、ROM101に記憶されている〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブル、及び、〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-3（B1）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図8-3（B2）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

20

#### 【0184】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当りの種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」（図8-4参照）のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0185】

ここで、本実施形態における大当り種別について、図8-4（1）及び（2）を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で100回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りA」と、大当り遊技状態の終了後において最大で154回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りB」及び「大当りC」とが設けられている。また、時短制御が実行されない制御状態を、適宜「非時短制御」等と称する。

30

#### 【0186】

また、これらの「大当りA」、「大当りB」、及び「大当りC」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で154回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。また、確変制御が実行されない制御状態を、適宜「非確変制御」や「低確制御」等と称する。

40

#### 【0187】

可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。「大当りA」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、「大当りB」、及び「大当りC」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

#### 【0188】

「大当りA」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りA」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入

50

賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。以下では「大当り A」を、適宜「3 R 通常大当り」、「通常大当り」、「3 R 大当り」等と称する。

【0189】

この「大当り A」において、イレギュラーであるものの、遊技球が V 入賞口に入賞した場合には、最大で 154 回の可変表示に亘って確変制御が実行される。従って、この場合、最大で 100 回の可変表示に亘って確変制御と時短制御が実行された後に、最大で 54 回の可変表示に亘って確変制御と非時短制御が実行される。

【0190】

「大当り B」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目 ~ 10 ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当り B」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当り B」を、適宜「3 R 確変大当り」、「確変大当り」、「10 R 大当り」と称する。

【0191】

「大当り C」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目 ~ 10 ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当り C」では、1 ラウンド目に可変 V 入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球を V 入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当り C」を、適宜「10 R 確変大当り」、「確変大当り」、「10 R 大当り」と称する。

【0192】

なお、本実施形態においては、大当り種別として「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 3 種類以下、又は 3 種類以上設けてもよい。

【0193】

図 8 - 3 (B1) に示すように、[ 第 1 特別図柄用 ] 大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、0 ~ 149 まだが「大当り A」、150 ~ 299 まだが「大当り B」に割り当てられている。一方で、図 8 - 3 (B2) に示すように、[ 第 2 特別図柄用 ] 大当り種別判定テーブルにおいては、MR2 の判定値の範囲 0 ~ 299 のうち、全ての判定値が「大当り C」に割り当てられている。

【0194】

つまり、変動特図が第 1 特別図柄である場合は、50 % の割合で大当り遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第 2 特別図柄である場合は、100 % の割合で大当り遊技状態の 1 ラウンド目に遊技球が V 入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。

【0195】

本例では、「大当り A」となった場合であっても、V フタがショート開放状態となったときに V 入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、「大当り A」となった場合には、V 入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、「大当り B」又は「大当り C」となった場合であっても、V フタがロング開放状態となったときに V 入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、「大当り B」又は「大当り C」となった場合には、V 入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。

【0196】

なお、上記の実施形態では、図 8 - 4 の大当り種別の説明に示したように、確変制御の回数や時短制御の回数は、遊技状態に関わらず共通である例を示したが、このような形態に限らず、確変制御の回数や時短制御の回数を、遊技状態に応じて異ならせてもよい。

## 【 0 1 9 7 】

例えば、前述したように、本来第 1 特別図柄の変動表示が主に実行されるべき低ベース状態に制御されているときに、第 1 特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当たり A」となった場合、大当たり遊技状態の終了後において最大で 1 0 0 回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される。一方で、本来第 2 特別図柄の変動表示が主に実行されるべき高ベース状態に制御されているときに、第 1 特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当たり A」となった場合、大当たり遊技状態の終了後において最大で 4 5 0 回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される構成を採用してもよい。

## 【 0 1 9 8 】

10

このような構成によれば、高ベース状態に制御されているときに、第 1 特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となってしまった場合であっても、時短制御回数として、通常の「最大で 1 0 0 回」よりも多い回数（最大で 4 5 0 回）が付与され、遊技者が不利になり過ぎてしまうことを防止できる。

## 【 0 1 9 9 】

なお、大当たり種別を大当たり種別判定用の乱数値である M R 2 を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は、特図表示結果判定用の乱数値である M R 1 を用いて決定してもよい。

## 【 0 2 0 0 】

## [ 変動パターン ]

20

図 8 - 5 ~ 図 8 - 7 は、本実施形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

図 8 - 5 は、通常状態（後述する通常モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「[ 通常状態（通常モード）用 ] 変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

図 8 - 6 は、時短状態（後述する右打ちモード：時短モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「[ 時短状態（右打ちモード：時短モード）用 ] 変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

図 8 - 7 は、S T 状態（後述する右打ちモード：S T モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「[ S T 状態（右打ちモード：S T モード）用 ] 変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

30

このうち、図 8 - 5 ~ 図 8 - 7 の（ 1 ）は、はずれ用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「[ はずれ用 ] 変動パターン判定テーブル」）の具体例を示しており、図 8 - 5 ~ 図 8 - 7 の（ 2 ）は、大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例（以下、適宜「[ 大当たり用 ] 変動パターン判定テーブル」）を示している。

## 【 0 2 0 1 】

## &lt; リーチを伴わない変動パターン &gt;

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「非リーチはずれ」、「高速 B はずれ」、「高速 C はずれ」、「高速 C はずれリザルト表示」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

40

## 【 0 2 0 2 】

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 5 0 0 0 m s であり、「高速 B はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 3 0 0 0 m s であり、「高速 C はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 2 0 0 0 m s であり、「高速 C はずれリザルト表示」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 6 0 0 0 m s である。

## 【 0 2 0 3 】

「高速 C はずれリザルト表示」の変動パターンは、S T 状態の最終変動においてのみ実行される変動パターンであり、「高速 C はずれ」の変動パターンが実行された後に、遊技

50



者が付与された賞球数や大当たり回数に関連する情報を含むリザルト表示が表示される変動パターンである。

【 0 2 0 4 】

< ノーマルリーチを伴う変動パターン >

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチ A はずれ」、「ノーマルリーチ A 大当たり」、「ノーマルリーチ B はずれ」、「ノーマルリーチ B 大当たり」、「ノーマルリーチ C はずれ」、「ノーマルリーチ C 大当たり」）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【 0 2 0 5 】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「ノーマルリーチ A はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 3 0 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ A 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 3 5 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ B はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 2 0 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ B 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 2 2 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ C はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 1 5 0 0 0 m s であり、「ノーマルリーチ C 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 1 7 0 0 0 m s である。

【 0 2 0 6 】

< スーパーリーチを伴う変動パターン >

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「S P リーチ A はずれ」、「S P リーチ A 大当たり」、「S P リーチ B はずれ」、「S P リーチ B 大当たり」、「S P リーチ C はずれ」、「S P リーチ C 大当たり」）では、大当たりに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【 0 2 0 7 】

（スーパーリーチ演出（バトル演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、変動表示が開始するとリーチ状態が成立し、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当たり

に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

【 0 2 0 8 】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「S P リーチ A はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 9 0 0 0 0 m s であり、「S P リーチ A 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 1 0 0 0 0 0 m s であり、「S P リーチ B はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 6 0 0 0 0 m s であり、「S P リーチ B 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 6 2 0 0 0 m s であり、「S P リーチ C はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 4 5 0 0 0 m s であり、「S P リーチ C 大当たり」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は 4 7 0 0 0 m s である。

【 0 2 0 9 】

< [ 通常状態（通常モード）用 ] 変動パターン判定テーブル >

図 8 - 5 は、本実施形態における [ 通常状態（通常モード）用 ] 変動パターン判定テーブルの具体例である。

【 0 2 1 0 】

図 8 - 5（1）に示すように、[ はずれ用 ] 変動パターン判定テーブルにおいては、M R 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 5 0 まだが「非リーチはずれ」の変動パターン、9 5 1 ~ 9 9 0 まだが「ノーマルリーチ A はずれ」の変動パターン、9 9 1 ~ 9 9

10

20

30

40

50

7 までが「SPリーチAはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0211】

図8-5(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~100までが「ノーマルリーチA大当り」の変動パターン、101~997までが「SPリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0212】

<[時短状態(右打ちモード:時短モード)用]変動パターン判定テーブル>

図8-6は、本実施形態における[時短状態(右打ちモード:時短モード)用]変動パターン判定テーブルの具体例である。

【0213】

図8-6(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~950までが「高速Bはずれ」の変動パターン、951~990までが「ノーマルリーチBはずれ」の変動パターン、991~997までが「SPリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0214】

図8-6(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~50までが「高速B大当り」の変動パターン、51~150までが「ノーマルリーチB大当り」の変動パターン、151~997までが「SPリーチB大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0215】

<[ST状態(右打ちモード:STモード)用]変動パターン判定テーブル>

図8-7は、本実施形態における[ST状態(右打ちモード:STモード)用]変動パターン判定テーブルの具体例である。

図8-7(A)は、本実施形態における[ST状態(右打ちモード:STモード)<1~153回転目>用]変動パターン判定テーブルの具体例であり、図8-7(B)は、本実施形態における[ST状態(右打ちモード:STモード)<154回転目>用]変動パターン判定テーブルの具体例である。

【0216】

図8-7(A):(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~970までが「高速Cはずれ」の変動パターン、971~993までが「ノーマルリーチCはずれ」の変動パターン、994~997までが「SPリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0217】

図8-7(A):(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~300までが「高速C大当り」の変動パターン、301~600までが「ノーマルリーチC大当り」の変動パターン、601~997までが「SPリーチC大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0218】

図8-7(B):(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、全ての判定値が「高速Cはずれ+リザルト表示」の変動パターンに割り当てられている。

【0219】

図8-7(B):(2)に示すテーブルは、前述した図8-7(A):(2)のテーブルと同様であるので説明を省略する。

【0220】

[操作方法指示演出]

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、正しい操作方法で遊技するように指示する操作方法指示演出を実行可能である。この操作方法指示演出には、通常操作方法指示演出と、異常操作方法指示演出とが含まれている。以下では、操作方法指

10

20

30

40

50

示演出を、適宜「操作方法指示」と称する。

【0221】

(通常操作方法指示演出)

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する通常操作方法指示演出を実行可能である。この通常操作方法指示演出は、遊技者が正しい操作方法で遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法で遊技している場合に関わらず、事前に決められた実行タイミングで実行される演出である。

【0222】

右打ちで遊技すべき右打ちモードから左打ちで遊技すべき通常モード(左打ちモード)に制御されたとき(本例では、通常モードに制御された直後のタイミング)に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する通常左打ち指示演出を実行可能である。この通常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。

10

【0223】

また、右打ちで遊技すべき右打ちモード(大当たり遊技状態、時短状態、ST状態)に制御されたとき(本例では、右打ちモードに制御された直後のタイミング)に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する通常右打ち指示演出を実行可能である。この通常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。

20

【0224】

(異常操作方法指示演出)

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する異常操作方法指示演出を実行可能である。この異常操作方法指示演出は、遊技者が誤った操作方法で遊技することによって所定の条件(図8-10(A)参照)が成立した場合に実行される演出である。

【0225】

左打ちで遊技すべき通常モード(左打ちモード)に制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技することによって所定の条件(例えば、ゲートスイッチから遊技球の通過の信号を連続して5回検出)が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する異常左打ち指示演出を実行可能である。この異常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合などには実行されない演出である。

30

【0226】

また、右打ちで遊技すべき右打ちモードに制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技することによって所定の条件(例えば、第1始動口スイッチから遊技球の入賞を検出)が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する異常右打ち指示演出を実行可能である。この異常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合など実行されない演出である。

40

【0227】

[操作方法指示演出一覧テーブル]

図8-8(A)は、本実施形態における操作方法指示演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図8-8(A)には、各操作方法指示演出の名称や種別を示す「操作方法指示演出」、各操作方法指示演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各操作方法指示演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各操作方法指示演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各操作方法指示演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図8-8(A)の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。

50

## 【 0 2 2 8 】

図 8 - 8 ( A ) に示すように、操作方法指示演出が「第 1 操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「大当り開始時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「スピーカ 8 L、8 R」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 1 指示画像」が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「第 1 指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「1 5 0 0 m s」、「3 0 0 0 m s」である。本例では、大当り種別に応じて、第 1 操作方法指示演出の演出実行期間が異なっている（図 8 - 5 4、図 8 - 5 5、図 8 - 5 6 参照）。

## 【 0 2 2 9 】

また、操作方法指示演出が「第 2 操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「時短開始時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「スピーカ 8 L、8 R」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 2 指示画像」が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「第 2 指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「3 0 0 0 m s」である。

## 【 0 2 3 0 】

また、操作方法指示演出が「第 3 操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち「通常左打ち指示」であり、実行タイミングは「時短制御終了時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「スピーカ 8 L、8 R」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 3 指示画像」が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「第 3 指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「5 0 0 0 m s」である。この第 3 操作方法指示演出の実行タイミングである「時短制御終了時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、S T 状態）の制御が終了し、左打ちモード（通常状態）の制御が開始したタイミングである。

## 【 0 2 3 1 】

また、操作方法指示演出が「第 4 操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち「異常右打ち指示」であり、実行タイミングは「右打ちモード中の異常左打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「スピーカ 8 L、8 R」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 4 指示画像」が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「第 4 指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「5 0 0 0 m s」である。この第 4 操作方法指示演出の実行タイミングである「右打ちモード中の異常左打ち検出時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、S T 状態）に制御されているときに、異常左打ち検出条件（図 8 - 1 0 ( A ) 参照）が成立したタイミングである。

## 【 0 2 3 2 】

また、操作方法指示演出が「第 5 操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち「異常左打ち指示」であり、実行タイミングは「左打ちモード中の異常右打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「スピーカ 8 L、8 R」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 5 指示画像」が表示され、スピーカ 8 L、8 R から「第 5 指示音声（左打ちだ）」が再生出力される。

## 【 0 2 3 3 】

第 5 操作方法指示演出として、第 5 操作方法指示演出（L V 1：ショート）と、第 5 操作方法指示演出（L V 2：ロング）とがあり、第 5 操作方法指示演出（L V 1：ショート）は、異常右打ち検出条件（L V 1：ショート）（図 8 - 1 0 ( A ) 参照）が成立したときに実行され、第 5 操作方法指示演出（L V 2：ロング）は、異常右打ち検出条件（L V 2：ロング）（図 8 - 1 0 ( A ) 参照）が成立したときに実行される。以下では、第 5 操作方法指示演出（L V 1：ショート）を、適宜「第 5 操作方法指示演出（L V 1）」、「第 5 操作方法指示演出（ショート）」と称し、第 5 操作方法指示演出（L V 2：ロング）を、適宜「第 5 操作方法指示演出（L V 2）」、「第 5 操作方法指示演出（ロング）」と称する。

## 【 0 2 3 4 】

操作方法指示演出が「第 5 操作方法指示演出（L V 1）」である場合、演出実行期間は

「5000ms」であり、操作方法指示演出が「第5操作方法指示演出(LV2)」である場合、演出実行期間は「10000ms」である。このように、第5操作方法指示演出(LV1)の演出実行期間より第5操作方法指示演出(LV2)の演出実行期間の方が長いことによって、第5操作方法指示演出(LV1)より第5操作方法指示演出(LV2)の方が強調される演出となっている。

【0235】

なお、上記の実施形態では、第5操作方法指示演出(LV1)と、第5操作方法指示演出(LV2)とで、演出実行期間が異なる例を示したが、このような例に限定されず、第5操作方法指示演出(LV1)と、第5操作方法指示演出(LV2)とで、演出実行期間とは異なる要素が異なってもよいものとする。

10

【0236】

例えば、第5操作方法指示演出(LV1)において、画像表示装置5に「第5A指示画像」が表示され、スピーカ8L、8Rから「第5A指示音声」が再生出力され、第5操作方法指示演出(LV2)において、画像表示装置5に「第5B指示画像」が表示され、スピーカ8L、8Rから「第5B指示音声」が再生出力されるものとする。

【0237】

このとき、第5B指示画像は、第5A指示画像よりも強調された画像であってもよい。強調された画像とは、「表示領域が大きい」、「使用される表示色が多い」などである。また、第5B指示音声は、第5A指示音声よりも強調された音声であってもよい。強調された音声とは、「音声の音量が大きい」、「音声の文字数が多い」、「音声のキーが高い」などである。

20

【0238】

[エラー報知演出]

エラーが発生したときに、エラーが発生したことを報知するエラー報知演出を実行可能である。このエラー報知演出には、エラーの種別に応じて第1エラー報知演出と、第2エラー報知演出と、第3エラー報知演出と、第4エラー報知演出とがある。以下では、エラー報知演出を、適宜「エラー報知」と称する。

【0239】

(第1エラー報知演出)

玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第1エラー報知演出(玉切れエラー報知)を実行可能である。この第1エラー報知演出は、第1エラー検出条件(図8-10(B)参照)が成立した(玉切れエラーを検出した)ときに実行される演出である。

30

【0240】

(第2エラー報知演出)

パチンコ遊技機1の上皿が遊技球で満タンになってしまったことに基づいて、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第2エラー報知演出(満タンエラー報知)を実行可能である。この第2エラー報知演出は、第2エラー検出条件(図8-10(B)参照)が成立した(満タンエラーを検出した)ときに実行される演出である。

40

【0241】

(第3エラー報知演出)

扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第3エラー報知演出(扉開放エラー報知)を実行可能である。この第3エラー報知演出は、第3エラー検出条件(図8-10(B)参照)が成立した(扉開放エラーを検出した)ときに実行される演出である。

【0242】

(第4エラー報知演出)

磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第4エラー報知演出(磁気エラー報知)を実行可能である。この第4エラー報知演出は、第4エラ

50

ー検出条件（図 8 - 10（B）参照）が成立した（磁気エラーを検出した）ときに実行される演出である。

【 0 2 4 3 】

[ 操作方法指示演出一覧テーブル ]

図 8 - 8（B）は、本実施形態におけるエラー報知演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図 8 - 8（B）には、各エラー報知演出の名称や種別を示す「エラー報知演出」、各エラー報知演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各エラー報知演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各エラー報知演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各エラー報知演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図 8 - 8（B）の説明において、詳細を説明していない演出やモード

10

【 0 2 4 4 】

図 8 - 8（B）に示すように、エラー報知演出が「第 1 エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「玉切れエラー報知」であり、実行タイミングは「玉切れエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「遊技効果ランプ 9」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 1 エラー画像」（「玉切れエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ 9 が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【 0 2 4 5 】

また、エラー報知演出が「第 2 エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「満タンエラー報知」であり、実行タイミングは「満タンエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「遊技効果ランプ 9」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 2 エラー画像」（「満タンエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ 9 が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

20

【 0 2 4 6 】

また、エラー報知演出が「第 3 エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「扉開放エラー報知」であり、実行タイミングは「扉開放エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「遊技効果ランプ 9」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 3 エラー画像」（「扉開放エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ 9 が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

30

【 0 2 4 7 】

また、エラー報知演出が「第 4 エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「磁気エラー報知」であり、実行タイミングは「磁気エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置 5」と「遊技効果ランプ 9」であり、演出内容例は、画像表示装置 5 に「第 4 エラー画像」（「磁気エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ 9 が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【 0 2 4 8 】

このように、操作方法指示は、画像表示装置 5 とスピーカ 8 L、8 R とを用いる演出であり、遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることによって操作方法を指示することが可能である。一方で、エラー報知は、画像表示装置 5 と遊技効果ランプ 9 とを用いる演出であり、遊技者の視覚に訴えかけることによってエラーが発生していることを報知することが可能である。

40

【 0 2 4 9 】

[ 異常操作方法指示演出決定処理 ]

図 8 - 9 は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当たり中などに実行される異常操作方法指示演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップ S 170）、可変表示開始設定処理（ステップ S 171）、可変表示中演出処理（ステップ S 172）、大当たり中演出処理（ステップ S 176）、エンディング処理（ステップ S 177）などにおいて、図 8 - 9 に示す異常操作方法指示演出決定処理を実行する。

50

## 【 0 2 5 0 】

先ず、演出制御用CPU120は、遊技モードが通常モードであるか否かを判定する（ステップS02TM1010）。遊技モードが通常モードでない場合（ステップS02TM1010：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM1200に処理を進める。

## 【 0 2 5 1 】

遊技モードが通常モードである場合（ステップS02TM1010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する第2異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM1020）。第2異常左打ち指示フラグがセットされている場合（ステップS02TM1020：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM1200に処理を進める。

10

## 【 0 2 5 2 】

第2異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップS02TM1020：NO）、演出制御用CPU120は、異常右打ち検出条件（LV2）が成立しているか否かを判定する（ステップS02TM1030）。

## 【 0 2 5 3 】

CPU103が、後述する異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図8-10（A）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（LV2）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用CPU120に送信することによって、演出制御用CPU120は判定結果を把握することができる。

20

## 【 0 2 5 4 】

異常右打ち検出条件（LV2）が成立していない場合（ステップS02TM1030：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM1080に処理を進める。

## 【 0 2 5 5 】

異常右打ち検出条件（LV2）が成立している場合（ステップS02TM1030：YES）、演出制御用CPU120は、異常左打ち指示演出（LV2）を実行することにより決定し（ステップS02TM1040）、第2異常左打ち指示フラグをセットする（ステップS02TM1050）。

## 【 0 2 5 6 】

第2異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（LV2）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第2異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当たり開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（LV2）が実行されていることを判定可能となる。この第2異常左打ち指示フラグは、第2異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（LV2）が終了したときに消去される。

30

## 【 0 2 5 7 】

ステップS02TM1050の後、演出制御用CPU120は、後述する第1異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（S02TM1060）。第1異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（S02TM1060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM1210に処理を進める。

40

## 【 0 2 5 8 】

第1異常左打ち指示フラグがセットされている場合（S02TM1060：YES）、演出制御用CPU120は、第1異常左打ち指示フラグを消去し（ステップS02TM1070）、ステップS02TM1210に処理を進める。

## 【 0 2 5 9 】

ステップS02TM1030：NOの場合、演出制御用CPU120は、第1異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（S02TM1080）。第1異常左打ち指示フラグがセットされている場合（S02TM1080：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM1210に処理を進める。

## 【 0 2 6 0 】

50

第1異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（S02TM1080：NO）、演出制御用CPU120は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図8-10（A）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（LV1）が成立しているか否かを判定する（ステップS02TM1090）。

【0261】

CPU103が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図8-10（A）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（LV1）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用CPU120に送信することによって、演出制御用CPU120は判定結果を把握することができる。

【0262】

異常右打ち検出条件（LV1）が成立していない場合（ステップS02TM1090：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM1210に処理を進める。

【0263】

異常右打ち検出条件（LV1）が成立している場合（ステップS02TM1090：YES）、演出制御用CPU120は、異常左打ち指示演出（LV1）を実行することにより決定し（ステップS02TM1100）、第1異常左打ち指示フラグをセットし（ステップS02TM1110）、ステップS02TM1210に処理を進める。

【0264】

第1異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（LV1）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第1異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当たり開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（LV1）が実行されていることを判定可能となる。この第1異常左打ち指示フラグは、第1異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（LV2）が終了したときや、第2異常左打ち指示フラグがセットされたときに消去される。

【0265】

次いで、演出制御用CPU120は、遊技モードが右打ちモードであるか否かを判定する（ステップS02TM1210）。即ち、遊技モードが大当たりモード、時短モード、または、STモードのいずれかに制御されているか否かを判定する。遊技モードが右打ちモードでない場合（ステップS02TM1210：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0266】

遊技モードが右打ちモードである場合（ステップS02TM1210：YES）、演出制御用CPU120は、後述する異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM1220）。異常右打ち指示フラグがセットされている場合（ステップS02TM1220：YES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0267】

異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップS02TM1220：NO）、演出制御用CPU120は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図8-10（A）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定する（ステップS02TM1230）。

【0268】

CPU103が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図8-10（A）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用CPU120に送信することによって、演出制御用CPU120は判定結果を把握することができる。

【0269】

異常左打ち検出条件が成立していない場合（ステップS02TM1230：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

10

20

30

40

50



## 【 0 2 7 0 】

異常左打ち検出条件が成立している場合（ステップ S 0 2 T M 1 2 3 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りファンファーレ期間（以下、適宜「大当り F F 期間」と称する。）に実行されているか否かを判定する（ S 0 2 T M 1 2 4 0 ）。当該異常操作方法指示演出決定処理が大当り F F 期間に実行されている場合（ S 0 2 T M 1 2 4 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

## 【 0 2 7 1 】

当該異常操作方法指示演出決定処理が大当り F F 期間に実行されていない場合（ S 0 2 T M 1 2 4 0 : N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常右打ち指示演出を実行することに決定し（ステップ S 0 2 T M 1 2 5 0 ）、異常右打ち指示フラグをセットし（ S 0 2 T M 1 2 6 0 ）、そのまま処理を終了する。

## 【 0 2 7 2 】

異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。異常右打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常右打ち指示演出が実行されていることを判定可能となる。この異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常右打ち指示演出が終了したときに消去される。

## 【 0 2 7 3 】

[ 異常操作方法指示演出決定処理で参照されるテーブル ]

< 異常操作方法指示に関連する条件テーブル >

図 8 - 1 0 ( A ) は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図 8 - 1 0 ( A ) に示すように、この実施の形態では、各異常操作方法指示演出に対応して、それぞれ条件が設定されている。

## 【 0 2 7 4 】

（異常左打ち検出条件）

異常右打ち指示に対応する条件として、異常左打ち検出条件が定められている。具体的には、異常左打ち検出条件として、「右打ちモードで第 1 始動口スイッチから信号を検出」が定められている。

## 【 0 2 7 5 】

例えば、時短モード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第 1 始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、 S T モード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第 1 始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、大当りモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第 1 始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常左打ち検出条件が成立する。

## 【 0 2 7 6 】

（異常右打ち検出条件 L V 1 : ショート）

異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ L V 1 : ショート）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ L V 1 : ショート）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して 5 回検出」が定められている。

## 【 0 2 7 7 】

例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート 4 1 を遊技球が連続して 5 個通過してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ L V 1 : ショート）が成立する。なお、通過ゲート 4 1 を遊技球が連続して 5 個通過したときの「連続」とは、 1 . 5 秒以内に次の遊技球が通過した場合を想定しているが、このような形態に限定されず、 1 . 5 秒よりも短い時間以内としてもよいし、 1 . 5 秒よりも長い時間以内としてもよい。

## 【 0 2 7 8 】

(異常右打ち検出条件 L V 2 : ロング)

異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件 ( L V 2 : ロング ) が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件 ( L V 2 : ロング ) として、「通常モード ( 左打ちモード ) でゲートスイッチからの信号を連続して 6 回以上検出」または「通常モードで第 2 始動口スイッチからの信号を検出」が定められている。

【 0 2 7 9 】

例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート 4 1 を遊技球が連続して 6 個以上通過してしまった場合や、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、第 2 始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件 ( L V 2 : ロング ) が成立する。

10

【 0 2 8 0 】

< エラー報知に関連する条件テーブル >

図 8 - 1 0 ( B ) は、エラー報知に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図 8 - 1 0 ( B ) に示すように、この実施の形態では、各エラー報知演出に対応して、それぞれ条件と、条件成立時にセットされる演出フラグとが設定されている。

【 0 2 8 1 】

( 第 1 エラー検出条件 )

第 1 エラー報知 ( 玉切れエラー報知 ) に対応する条件として、第 1 エラー検出条件が定められている。具体的には、第 1 エラー検出条件として、「玉切れエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第 1 エラー指定フラグ」が定められている。

20

【 0 2 8 2 】

( 第 2 エラー検出条件 )

第 2 エラー報知 ( 満タンエラー報知 ) に対応する条件として、第 2 エラー検出条件が定められている。具体的には、第 2 エラー検出条件として、「満タンエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第 2 エラー指定フラグ」が定められている。

【 0 2 8 3 】

( 第 3 エラー検出条件 )

第 3 エラー報知 ( 扉開放エラー報知 ) に対応する条件として、第 3 エラー検出条件が定められている。具体的には、第 3 エラー検出条件として、「扉開放エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第 3 エラー指定フラグ」が定められている。

30

【 0 2 8 4 】

( 第 4 エラー検出条件 )

第 4 エラー報知 ( 磁気エラー報知 ) に対応する条件として、第 4 エラー検出条件が定められている。具体的には、第 4 エラー検出条件として、「磁気エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第 4 エラー指定フラグ」が定められている。

【 0 2 8 5 】

40

[ 大当たり開始時演出終了判定判定処理 ]

図 8 - 1 1 は、大当たり開始時に実行される大当たり開始時演出終了判定判定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理 ( ステップ S 1 7 6 ) において、図 8 - 1 1 に示す大当たり開始時演出終了判定判定処理を実行する。

【 0 2 8 6 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する ( S 0 2 T M 2 0 1 0 )。即ち、第 1 異常左打ち指示フラグ、または、第 2 異常左打ち指示フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。異常左打ち指示フラグがセットされていない場合 ( S 0 2 T M 2 0 1 0 : N O )、演出制御用 C P U 1 2 0 は

50

、ステップ S 0 2 T M 2 0 3 0 に処理を進める。

【 0 2 8 7 】

異常左打ち指示フラグがセットされている場合 ( S 0 2 T M 2 0 1 0 : Y E S )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の異常左打ち指示演出を終了し ( ステップ S 0 2 T M 2 0 2 0 )、ステップ S 0 2 T M 2 0 3 0 に処理を進める。

【 0 2 8 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する ( S 0 2 T M 2 0 3 0 )。異常右打ち指示フラグがセットされていない場合 ( S 0 2 T M 2 0 3 0 : N O )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 0 2 8 9 】

異常右打ち指示フラグがセットされている場合 ( S 0 2 T M 2 0 3 0 : Y E S )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の異常右打ち指示演出を終了し ( ステップ S 0 2 T M 2 0 4 0 )、そのまま処理を終了する。

【 0 2 9 0 】

このように、大当り F F 演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、異常操作方法指示 ( 異常左打ち指示、異常右打ち指示 ) を終了する処理が実行されるので、大当り F F 演出が実行されると、それまで実行されていた異常操作方法指示 ( 異常左打ち指示、異常右打ち指示 ) は終了する。

【 0 2 9 1 】

一方で、大当り F F 演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、エラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などを終了する処理が実行されないので、大当り F F 演出が実行されても、それまで実行されていたエラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などは終了せずに継続して実行する。

【 0 2 9 2 】

[ 遊技フロー ]

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態 ( 低確 / 低ベース状態 ) に制御されているときの遊技モードを [ 通常モード ] としており、遊技状態が時短状態 ( 低確 / 高ベース状態 ) に制御されており、この時短状態の制御回数が最大で 1 0 0 回であるときの遊技モードを [ 時短モード ] としており、遊技状態が確変状態 ( 高確 / 高ベース状態 ) に制御されており、この確変状態の制御回数が最大で 1 5 4 回であるときの遊技モードを [ S T モード ] としており、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときの遊技モードを [ 大当りモード ] としている。

【 0 2 9 3 】

[ 通常モード ] は、主に左打ちで遊技する遊技モードであるので、適宜「左打ちモード」と称し、[ 時短モード ]、[ S T モード ]、[ 大当りモード ] は、主に右打ちで遊技する遊技モードであるので、適宜「右打ちモード」と称する。

【 0 2 9 4 】

大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、( 1 ) 時短制御が規定回数行われ、且つ、( 2 ) 確変制御が規定回数行われる遊技状態を「確変状態」称する。以下、適宜「S T 状態」、「S T」と称する。

【 0 2 9 5 】

図 8 - 1 2 に示す遊技フローの例では、( 1 ) 遊技モードが [ 通常モード ] であるときに ( 2 ) 大当り ( 初当り ) が発生し、大当り遊技状態の終了後に時短状態 ( 低確 / 高ベース状態 ) に制御され、( 3 ) [ 時短モード ] ( チャンスタイム ) ( 時短 1 0 0 回転 )、または、( 4 ) [ S T モード ] ( パワフルラッシュ ) ( S T 1 5 4 回転 ) に移行し、これらの遊技モードに制御されているときに ( 5 ) 大当りが発生した場合に ( 4 ) [ S T モード ] ( パワフルラッシュ ) ( S T 1 5 4 回転 ) に移行し、大当りが発生しなかった場合に ( 1 ) [ 通常モード ] に移行する。

以下、遊技フローにおける ( 1 ) ~ ( 5 ) の遊技モードについて説明する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 9 6 】

( 1 ) 遊技状態が通常状態 ( 低確 / 低ベース状態 ) に制御されているとき、遊技モードを [ 通常モード ] としている。

## 【 0 2 9 7 】

( 2 ) 前述した ( 1 ) の状態で、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されると、大当たり遊技状態に制御される。第 1 特別図柄の大当たり種別として「大当たり A」と「大当たり B」とがあり、大当たり種別が「大当たり A」または「大当たり B」である場合の演出例として、「3 R 大当たり」または「10 R 大当たり」であることを報知する「B O N U S」の文字が画像表示装置 5 に表示されている。

## 【 0 2 9 8 】

本例では、( 2 ) の大当たりラウンド中 ( 1 R ~ 3 R ) に当該大当たりがいずれの大当たり種別であるかを報知する演出 ( 例えば、「パワフルラッシュ」の文字が示されたアイコンを獲得できるか否かの演出等 ) が実行され、この大当たり遊技状態の終了後にいずれの遊技モードに制御されるかを遊技者に報知する。

## 【 0 2 9 9 】

( 3 ) 前述した ( 2 ) 大当たり種別が「大当たり A」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が時短状態 ( 低確 / 高ベース状態 ) に制御されて、100 回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを [ 時短モード ] ( チャンスタイム ) としている。遊技モードが [ 時短モード ] である場合の演出例として、遊技モードが [ 時短モード ] に移行することを報知する「チャンスタイム」の文字が画像表示装置 5

10

20

## 【 0 3 0 0 】

( 3 ) の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における 100 回の可変表示が実行されると、( 1 ) の状態に制御される。

## 【 0 3 0 1 】

( 4 ) 前述した ( 2 ) 大当たり種別が「大当たり B」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が確変状態 ( 高確 / 高ベース状態 ) に制御されて、154 回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを [ S T モード ] ( パワフルラッシュ ) としている。遊技モードが [ S T モード ] である場合の演出例として、遊技モードが [ S T モード ] に移行することを報知する「パワフルラッシュ」の文字が画像表示装置 5 に表示されている。

30

## 【 0 3 0 2 】

遊技モードが [ S T モード ] である場合、S T モードにおいて演出性が異なる 3 つの演出モードが設定されており、これらの演出モードを遊技者が任意に選択することが可能である。以下では、遊技モードが [ S T モード ] であり、演出モードがいずれかの演出モードに設定された場合、適宜「S T モード [ 演出モード名 ] 」と称する。

## 【 0 3 0 3 】

本例では、S T モード内の演出モードとして、[ 夢夢モード ]、[ ナナモード ]、[ ジャムモード ] の 3 つの演出モードが設定されている。

[ 夢夢モード ] は、リーチ演出などでキャラ A が主に登場する演出モードであり、[ ナナモード ] は、リーチ演出などでキャラ B が主に登場する演出モードであり、[ 夢夢モード ] は、リーチ演出などでキャラ C が主に登場する演出モードである。なお、上記の実施形態に限定されず、演出モードによって、背景画像や対応表示 ( アクティブ表示、保留表示 ) のインターフェイスなどを異ならせてもよい。

40

## 【 0 3 0 4 】

本例では、S T モードの演出モードを選択する手法として、「大当たり B」から S T モードに制御される場合、当該大当たり遊技内で演出モードを選択することが可能であり ( 図 8 - 60 ( B ) 参照 )、「大当たり C」から S T モードに制御される場合、当該大当たり遊技内で演出モードを選択することが可能である ( 不図示 ) 。

## 【 0 3 0 5 】

50

( 4 ) の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、確変状態における 1 5 4 回の可変表示が実行されると、( 1 ) の状態に制御される。

【 0 3 0 6 】

( 5 ) 遊技モードが、[ 時短モード ] である場合 ( ( 3 ) 参照 )、または、[ S T モード ] である場合 ( ( 4 ) 参照 ) に、いずれかの変動表示の表示結果が「大当たり」となると、大当たり遊技状態に制御される。表示結果が「大当たり」となった場合の第 2 特別図柄の大当たり種別として「大当たり C」がある。

【 0 3 0 7 】

( 5 ) 大当たり種別が「大当たり C」である場合の演出例として、「1 0 R 大当たり」であることを報知する「夢夢 B O N U S」の文字が画像表示装置 5 に表示されている。

10

【 0 3 0 8 】

[ 飾り図柄、小図柄 ]

演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域 ( 以下、適宜「図柄表示エリア」と称する。 ) で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域 ( 以下、適宜「小図柄表示エリア」と称する。 ) で開始させる。

【 0 3 0 9 】

そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、表示結果となる飾り図柄の組合せを図柄表示エリアに確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを小図柄表示エリアに確定停止させる。

20

【 0 3 1 0 】

[ レイヤ構造 ]

図 8 - 1 3 ( A ) は、画像表示装置 5 における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図 8 - 1 3 ( B ) は、画像表示装置 5 における各種画像のレイヤ構造の説明図である。図 8 - 1 3 ( A ) 及び ( B ) に示すように、レイヤ構造は、第 1 レイヤ、第 2 レイヤ、第 3 レイヤ、及び第 4 レイヤの 4 種類のレイヤから構成されている。

【 0 3 1 1 】

図 8 - 1 3 ( A ) に示すように、第 1 レイヤは最前面のレイヤに表示され、第 2 レイヤは第 1 レイヤの 1 つ背面のレイヤに表示され、第 3 レイヤは第 2 レイヤの 1 つ背面に表示され、第 4 レイヤは第 3 レイヤの 1 つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第 1 レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第 2 レイヤ、第 3 レイヤの順で表示優先度が低くなり、第 4 レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第 4 レイヤ < 第 3 レイヤ < 第 2 レイヤ < 第 1 レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い ( 遊技者から見て手前に表示されているように見える ) ことになる。

30

【 0 3 1 2 】

また、図 8 - 1 3 ( B ) に示すように、第 1 レイヤには、小図柄などが表示される。第 2 レイヤには、エラー報知に関連するエラー報知画像 ( 第 1 エラー画像、第 2 エラー画像、第 3 エラー画像、第 4 エラー画像 ) などが表示される。第 3 レイヤには、操作方法指示に関連する指示画像 ( 第 1 指示画像、第 2 指示画像、第 3 指示画像、第 4 指示画像 ) や後述するシステム右打ち画像などが表示される。第 4 レイヤには、飾り図柄、背景画像、キャラクタ、対応表示 ( アクティブ表示、保留表示 ) などが表示される。

40

【 0 3 1 3 】

以下の説明では、所定の画像が第 n レイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像 [ 第 n レイヤ ] 」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄が第 4 レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄 [ 第 4 レイヤ ] 」と称する。

【 0 3 1 4 】

なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例えば、第 4 レイヤには、前述したように、飾り図柄、背景画像、対応表示 ( 保留表示、ア

50

クティブ表示)、キャラクタなどを配置可能である。ここで、第4レイヤは、第4-1レイヤと、第4-2レイヤと、第4-3レイヤとで構成されるものとし、第4-1レイヤに対応表示が配置され、第4-2レイヤに飾り図柄とキャラクタが配置され、第4-3レイヤに背景画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第4-3レイヤ<第4-2レイヤ<第4-1レイヤの順で表示優先度が高いものとする。

#### 【0315】

[通常モード：異常左打ち指示の演出例]

図8-14は、通常モード中の異常左打ち指示(LV1、LV2)に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図8-15は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示(LV1)に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図8-16は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示(LV2)に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図中の「T」はタイミングを示す。

10

#### 【0316】

[特徴部02TM]における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置5の近傍(右方等)に、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音や遊技効果ランプ9の演出光を示している。各装置(画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9)の実際の位置関係は、図8-1に示した通りである。

#### 【0317】

また、[特徴部02TM]における図では、演出例の特徴を明確に示すために、画像表示装置5の近傍のスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音が図示されているが、ここに図示されている演出音は実際にスピーカ8L、8Rから再生出力されている演出音の一部に過ぎず、他の演出音が再生出力されている場合もあるものとする。例えば、スピーカ8L、8Rから演出音(楽曲、セリフ音、メッセージ音(指示音声)、効果音)のうち少なくとも2種類以上の演出音が再生出力されている場合であっても、指示音声(指示音声)が再生出力されていることを明確に示したい場合には、スピーカ8L、8Rから指示音声(指示音声)が再生出力されていることしか図示しない場合がある。また、遊技効果ランプ9の演出光についても同様である。

20

#### 【0318】

また、スピーカ8L、8Rから2種類以上の演出音が再生出力されている場合を図示しているとき、「演出音」の文字のみで記載されている演出音の方が、「(演出音)」の括弧付きの文字で記載されている演出音よりも、再生出力優先度が高い状態で再生出力されるものとする。

30

#### 【0319】

再生出力優先度の高い状態で演出音を再生出力させる手法として、以下の手法を用いるものとする。

各演出音に割り当てられたチャンネルに指定される音量値であるチャンネル設定割合を、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能であるものとする。再生出力優先度の高い状態で再生出力させたい演出音のチャンネル設定割合を「1」のまま設定し、再生出力優先度の低い状態で再生出力させたい演出音のチャンネル設定割合を「1」よりも低い値(例えば「0.3」)に設定することによって、再生出力優先度を異ならせることができる。

40

これらは、以下の図においても同様に適用可能であるので、以下では説明を省略する。

#### 【0320】

(異常左打ち指示(LV1)の演出例)

まず、図8-14(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているときに(図8-15:T1)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、画像表示装置5の画面中央下のアクティブ表示領域に、アクティブ表示(本例では、丸形のオブジ

50

ェクト)を表示させている。

【0321】

このとき、演出制御用CPU120は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。

【0322】

次いで、図8-14(2)に示すように、CPU103が異常右打ち(LV1)を検出すると(図8-15:T2)、演出制御用CPU120は、異常左打ち指示演出(LV1)を実行し、画像表示装置5の画面中央に第5指示画像IP5(本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像)を表示させ、スピーカ8L、8Rから第5指示音声(本例では、「左打ちだ」の音声)を再生出力させる。このとき、スピーカ8L、8Rから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音<第5指示音声となっている。

10

【0323】

本例では、異常左打ち指示演出(LV1)が実行されるとき第5指示画像IP5の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置5の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常左打ち指示演出(LV1)では、この表示制御を繰り返して2回行うものとする(5000ms)。

【0324】

次いで、図8-14(3)に示すように、異常左打ち指示演出(LV1)が開始してから5000msが経過すると(図8-15:T3)、演出制御用CPU120は、異常左打ち指示演出(LV1)を終了し、画像表示装置5の画面中央から第5指示画像IP5(本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像)を消去させ、スピーカ8L、8Rから第5指示音声(本例では、「左打ちだ」の音声)の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ8L、8Rから通常モード演出音が再生出力されている。

20

【0325】

(異常左打ち指示(LV2)の演出例)

先ず、図8-14(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているときに(図8-16:T1)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

30

【0326】

このとき、演出制御用CPU120は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。

【0327】

次いで、図8-14(2)に示すように、CPU103が異常右打ち(LV2)を検出すると(図8-16:T2)、演出制御用CPU120は、異常左打ち指示演出(LV2)を実行し、画像表示装置5の画面中央に第5指示画像IP5(本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像)を表示させ、スピーカ8L、8Rから第5指示音声(本例では、「左打ちだ」の音声)を再生出力させる。このとき、スピーカ8L、8Rから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音<第5指示音声となっている。

40

【0328】

本例では、異常左打ち指示演出(LV2)が実行されるとき第5指示画像IP5の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置5の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常左打ち指示演出(LV2)では、この表示制御を繰り返して4回行うものとする(10000ms)。

【0329】

50

次いで、図 8 - 1 4 ( 3 ) に示すように、異常左打ち指示演出 ( L V 2 ) が開始してから 1 0 0 0 0 m s が経過すると ( 図 8 - 1 6 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常左打ち指示演出 ( L V 2 ) を終了し、画像表示装置 5 の画面中央から第 5 指示画像 I P 5 ( 本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像 ) を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から第 5 指示音声 ( 本例では、「左打ちだ」の音声 ) の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されている。

【 0 3 3 0 】

[ 通常モード：エラー報知の演出例 ]

図 8 - 1 7 は、通常モード中のエラー報知に関連した各演出の演出画像と演出光の一例を示す説明図である。図 8 - 1 8 は、通常モード中のエラー報知に関連した各演出の実行

10

【 0 3 3 1 】

先ず、図 8 - 1 7 ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに ( 図 8 - 1 8 : T 1 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【 0 3 3 2 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させている。

20

【 0 3 3 3 】

次いで、図 8 - 1 7 ( 2 ) に示すように、C P U 1 0 3 が玉切れエラーを検出すると ( 図 8 - 1 8 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域 ( 画面右上 ) に第 1 エラー画像 E P 1 ( 本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像 ) を表示させ、遊技効果ランプ 9 を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【 0 3 3 4 】

次いで、図 8 - 1 7 ( 3 ) に示すように、玉切れエラーが解消し、玉切れエラーの検出が終了すると ( 図 8 - 1 8 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域から第 1 エラー画像 E P 1 を消去させ、遊技効果ランプ 9 の赤色の点滅発光を終了させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が継続して再生出力されている。

30

【 0 3 3 5 】

[ 通常モード：異常左打ち指示 右打ちモード：大当たり F F 演出 ]

図 8 - 1 9 は、通常モード中に開始された異常左打ち指示が実行されているときに、大当たり遊技状態に制御され大当たりファンファーレ演出 ( 大当たり F F 演出 ) が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図 8 - 2 0 は、通常モード中に開始された異常左打ち指示が実行されているときに、大当たり遊技状態に制御され大当たりファンファーレ演出 ( 大当たり F F 演出 ) が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。大当たり F F 演出については、後述する図

40

【 0 3 3 6 】

先ず、図 8 - 1 9 ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに ( 図 8 - 2 0 : T 1 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリアにおいて、表示結果が「大当たり」となることを示す飾り図柄の組合せ ( 本例では、「3 3 3」) を停止表示 ( 揺動停止 ) させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【 0 3 3 7 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピー

50



ーカ 8 L、8 R から再生出力させている。

【 0 3 3 8 】

次いで、図 8 - 1 9 ( 2 ) に示すように、C P U 1 0 3 が異常右打ち ( L V 1 ) を検出すると ( 図 8 - 2 0 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に第 5 指示画像 I P 5 を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から第 5 指示音声再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < 第 5 指示音声となっている。

【 0 3 3 9 】

次いで、図 8 - 1 9 ( 3 ) に示すように、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) が開始してから 5 0 0 0 m s が経過するよりも前に、C P U 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると ( 図 8 - 2 0 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出を開始し、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1 ( 本例では、集中線と「 B O N U S 」の文字を含む画像 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から大当り F F 演出音 ( ファンファーレ演出音 ) を再生出力させ、遊技効果ランプ 9 を虹色に発光させる。

【 0 3 4 0 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) を終了し、画像表示装置 5 から第 5 指示画像を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から第 5 指示音声の再生出力を終了させる。

【 0 3 4 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、右打ちモードに制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 の画面右上に右打ちで遊技を行うことを促進するシステム右打ち画像を表示させている。以下の演出例では、システム右打ち画像についての説明を省略する。

【 0 3 4 2 】

本実施形態では、このシステム右打ち画像は、右打ちモード ( 大当りモード、時短モード、S T モード ) に制御されているときに、画像表示装置 5 の画面右上に常時表示される右打ちを促進する画像であり、特定のタイミングでしか表示されない通常右打ち指示や異常右打ち指示に関連する指示画像とは異なる画像である。

【 0 3 4 3 】

大当りモードにおけるシステム右打ち画像は、大当り遊技状態の制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したタイミングで表示を開始し、大当り遊技状態の制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である大当り終了指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したタイミングで表示を終了する。

【 0 3 4 4 】

同様に、時短モード、S T モードにおけるシステム右打ち画像についても、時短モードの制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である時短開始指定コマンド、時短モードの制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である時短終了指定コマンド、S T モードの制御を開始することを示す演出用コマンドの一種である S T 開始指定コマンド、S T モードの制御を終了することを示す演出用コマンドの一種である S T 終了指定コマンドの受信に基づいて表示を開始 / 終了させる。

【 0 3 4 5 】

なお、本例では、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) が実行されているときに、大当り F F 演出が実行され、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) が終了する例を示したが、異常左打ち指示 ( L V 2 ) についても同様であるので、説明を省略する。

【 0 3 4 6 】

[ 通常モード : エラー報知 右打ちモード : 大当り F F 演出 ]

図 8 - 2 1 は、通常モード中に開始されたエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出 ( 大当り F F 演出 ) が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。また、図 8 - 7 5 も

10

20

30

40

50

同様の図であるが、図 8 - 2 1 とは異なる点として、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1 とともにムムというキャラクタを表示させている。図 8 - 2 2 は、通常モード中に開始されたエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出（大当り F F 演出）が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 3 4 7 】

先ず、図 8 - 2 1 ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに（図 8 - 2 2 : T 1 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリアにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「 3 3 3 」）を停止表示（揺動停止）させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

10

【 0 3 4 8 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常モードに関連する通常モード演出音をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させている。

【 0 3 4 9 】

次いで、図 8 - 2 1 ( 2 ) に示すように、C P U 1 0 3 が玉切れエラーを検出すると（図 8 - 2 2 : T 2 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域（画面右上）に第 1 エラー画像 E P 1（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ 9 を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が継続して再生出力されている。

20

【 0 3 5 0 】

次いで、図 8 - 2 1 ( 3 ) に示すように、玉切れエラー報知演出が開始してエラーが解消するよりも前に、C P U 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図 8 - 2 2 : T 3 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出を開始し、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1（本例では、集中線と「 B O N U S 」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から大当り F F 演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させる。

【 0 3 5 1 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域に第 1 エラー画像 E P 1（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。また、本来であれば、遊技効果ランプ 9 を大当り F F 演出に対応する虹色に発光させるときであるが、エラー報知の方が大当り F F 演出よりも演出の実行優先度が高いので、遊技効果ランプ 9 を継続して赤色に点滅発光させる。

30

【 0 3 5 2 】

そして、玉切れエラーが解消すると（図 8 - 2 2 : T 4 ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域から第 1 エラー画像 E P 1（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を消去させ、遊技効果ランプ 9 を赤色の点滅発光から大当り F F 演出に対応した虹色に発光させる（不図示）。

40

【 0 3 5 3 】

[ 通常モード：異常左打ち指示、エラー報知 右打ちモード：大当り F F 演出 ]

図 8 - 2 3 は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。また、図 8 - 7 6 も同様の図であるが、図 8 - 2 3 とは異なる点として、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1 とともにムムというキャラクタを表示させている。図 8 - 2 4 は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

50

## 【 0 3 5 4 】

先ず、図 8 - 2 3 ( 1 ) 及び ( 2 ) に示す演出例は、図 8 - 1 9 ( 1 ) 及び ( 2 ) に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

## 【 0 3 5 5 】

次いで、図 8 - 2 3 ( 3 ) に示すように、CPU 1 0 3 が玉切れエラーを検出すると ( 図 8 - 2 4 : T 3 )、演出制御用 CPU 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域に第 1 エラー画像 E P 1 ( 本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像 ) を表示させ、遊技効果ランプ 9 を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から第 5 指示音声と通常モード演出音が継続して再生出力されている ( 再生出力優先度：通常モード演出音 < 第 5 指示音声 ) 。

10

## 【 0 3 5 6 】

このとき、第 1 エラー画像は [ 第 2 レイヤ ] であり、第 5 指示画像は [ 第 3 レイヤ ] であるので、表示優先度は、第 5 指示画像 [ 第 3 レイヤ ] < 第 1 エラー画像 [ 第 2 レイヤ ] となっている。

## 【 0 3 5 7 】

次いで、図 8 - 2 3 ( 4 ) に示す演出例は、図 8 - 2 1 ( 3 ) に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

## 【 0 3 5 8 】

[ 遊技場において遊技効果ランプ 9 を用いる演出が実行される場合の具体例 ]

図 8 - 2 5 は、パチンコ遊技機 1 が 5 台連なって設置されている遊技場の一例である。この例では、パチンコ遊技機 1 の手前側に遊技場の店員が立っており、5 台の全てのパチンコ遊技機 1 が遊技者に遊技されている様子を示す説明図である。この図において、最も店員の近くに設置されている ( 手前側に設置されている ) パチンコ遊技機 1 を「パチンコ遊技機 1 A」と称し、店員から見て奥側に向かって「パチンコ遊技機 1 B」、「パチンコ遊技機 1 C」、「パチンコ遊技機 1 D」、「パチンコ遊技機 1 E」と称する。なお、各パチンコ遊技機 1 の手前には遊技者が座って遊技しているものの、便宜的に遊技者の図は省略しているものとする。

20

## 【 0 3 5 9 】

図 8 - 2 5 に示すように、各パチンコ遊技機 1 ( パチンコ遊技機 1 A、パチンコ遊技機 1 B、パチンコ遊技機 1 C、パチンコ遊技機 1 D、パチンコ遊技機 1 E ) において、画像表示装置 5 の図柄表示エリアで飾り図柄の変動表示が実行されている。

30

## 【 0 3 6 0 】

このとき、パチンコ遊技機 1 D において、玉切れエラーが発生し、演出制御用 CPU 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置 5 に第 1 エラー画像 E P 1 を表示させており、遊技効果ランプ 9 を赤色に点滅発光させている。

## 【 0 3 6 1 】

店員の立ち位置やパチンコ遊技機 1 の設置場所によって、店員からのパチンコ遊技機 1 の画像表示装置 5 に対する視認性が低い場合がある。

本例では、図 8 - 2 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 D とパチンコ遊技機 1 E の画像表示装置 5 の店員からの視認性が著しく低くなっている。従って、パチンコ遊技機 1 D の画像表示装置 5 に第 1 エラー画像が表示されていても、店員は第 1 エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。

40

## 【 0 3 6 2 】

一方で、店員の立ち位置やパチンコ遊技機 1 の設置場所がいずれであっても、店員からのパチンコ遊技機 1 の遊技効果ランプ 9 に対する視認性は大きく変わらない。

本例では、図 8 - 2 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 A ~ パチンコ遊技機 1 E の遊技効果ランプ 9 の店員からの視認性が低くない。従って、パチンコ遊技機 1 D の遊技効果ランプ 9 が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ 9 の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。

## 【 0 3 6 3 】

50

## [ 右打ちモード：異常右打ち指示の演出例 ]

図 8 - 2 6 は、右打ちモード（S Tモード）中の異常右打ち指示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 2 7 は、右打ちモード中の異常右打ち指示に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

## 【 0 3 6 4 】

まず、図 8 - 2 6（1）に示すように、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を実行しているときに（図 8 - 2 7：T 1）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、S Tモードに関連する S Tモード演出音（以下、適宜「S T演出音」と称する。）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させている。

10

## 【 0 3 6 5 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技モードが S Tモード [ 夢夢モード ] に制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 の画面中央上に「パワフル R U S H」の文字、画像表示装置 5 の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置 5 の画面右上に S Tモードの残り制御回数を示す S T残り回数表示（本例では、「残り 1 5 0 回」の文字）を表示させている。

## 【 0 3 6 6 】

次いで、図 8 - 2 6（2）に示すように、C P U 1 0 3 が異常左打ちを検出すると（図 8 - 2 7：T 2）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に第 4 指示画像 I P 4（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から第 4 指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から S Tモード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、S Tモード演出音 < 第 4 指示音声となっている。

20

## 【 0 3 6 7 】

本例では、異常右打ち指示演出が実行されるとき第 4 指示画像 I P 4 の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常右打ち指示演出では、この表示制御を 2 回繰り返して行うものとする（5 0 0 0 m s）。

30

## 【 0 3 6 8 】

次いで、図 8 - 2 6（3）に示すように、異常右打ち指示演出が開始してから 5 0 0 0 m s が経過すると（図 8 - 2 7：T 3）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、異常右打ち指示演出を終了し、画像表示装置 5 の画面中央から第 4 指示画像 I P 4（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から第 4 指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から S Tモード演出音が再生出力されている。

## 【 0 3 6 9 】

## [ 右打ちモード：大当たり F F 期間に異常左打ち検出の演出例 ]

図 8 - 2 8 は、右打ちモード：大当たりモード（大当たり F F 期間）中に異常左打ちを検出した場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。図 8 - 2 9 は、右打ちモード：大当たりモード（大当たり F F 期間）中に異常左打ちを検出した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

## 【 0 3 7 0 】

図 8 - 2 8（1）に示す演出例は、図 8 - 1 9（3）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

## 【 0 3 7 1 】

次いで、図 8 - 2 8（2）に示すように、C P U 1 0 3 が大当たり F F 期間に異常左打ち

50

を検出して（図 8 - 29 : T2）、演出制御用 CPU 120 は、異常右打ち指示演出を実行せず、画像表示装置 5 の画面中央に第 4 指示画像 IP 4（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させず、スピーカ 8 L、8 R から第 4 指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）も再生出力させない。

#### 【0372】

これは、図 8 - 9 のステップ S02TM1230 ~ ステップ S02TM1240 で示したように、大当り FF 期間に異常左打ちを検出した場合であっても、ステップ S02TM1250 の処理（異常右打ち指示演出を実行することに決定する処理）をスキップするので、大当り FF 期間に異常左打ちを検出して、異常右打ち指示演出が実行されていない。

10

#### 【0373】

[ 右打ちモード（大当りラウンド期間）：異常右打ち指示の演出例 ]

図 8 - 30 は、右打ちモード（大当りラウンド期間（以下、適宜「大当り RD 期間」と称する。））中の異常右打ち指示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。また、図 8 - 77 も同様の図であるが、図 8 - 30 とは異なる点として、画像表示装置 5 にムムというキャラクタおよびジャムというキャラクタを表示させている。図 8 - 31 は、右打ちモード（大当り RD 期間）の異常右打ち指示に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

#### 【0374】

先ず、図 8 - 30（1）に示すように、CPU 103 が遊技状態を大当り遊技状態の大当り RD 期間に制御したときに（図 8 - 31 : T1）、演出制御用 CPU 120 は、大当り RD 演出（1 ラウンド目）を実行し、画像表示装置 5 に大当り RD 画像（本例では、山と太陽と音符の背景画像と、現在のラウンド数を示すラウンド表示（「1 ROUND」）と、付与された賞球数を示す賞球数表示（00000 pt））を表示させ、遊技効果ランプ 9 を虹色に発光させている。このとき、演出制御用 CPU 120 は、大当り RD 演出に関連して、大当りラウンド演出音（以下、適宜「ラウンド演出音」と称する。）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させており、遊技効果ランプ 9 を虹色に発光されている。

20

#### 【0375】

次いで、図 8 - 30（2）に示すように、CPU 103 が異常左打ちを検出すると（図 8 - 31 : T2）、演出制御用 CPU 120 は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に第 4 指示画像 IP 4（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から第 4 指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当りラウンド演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、大当りラウンド演出音 < 第 4 指示音声となっている。

30

#### 【0376】

次いで、図 8 - 30（3）に示すように、異常右打ち指示演出が開始してから 5000 ms が経過すると（図 8 - 31 : T3）、演出制御用 CPU 120 は、異常右打ち指示演出を終了し、画像表示装置 5 の画面中央から第 4 指示画像 IP 4（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から第 4 指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当りラウンド演出音が再生出力されている。

40

#### 【0377】

[ 音量調整 ]

演出音に関連する値として「音量値」が設けられている。音量値は、パチンコ遊技機 1 で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、音量値は、「1」~「3」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機 1 に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以下では、音量値を、適宜「マスターボリューム」、「音量」等と称する。

#### 【0378】

50

音量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機 1 に備えられた演出キーの上下ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの上下ボタンのうち上ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン（+）」と称する。）が操作されると、音量値が上ボタンを操作する前の音量値に「1」加算された値に設定され、演出キーの上下ボタンのうち下ボタン（以下、適宜「音量調整ボタン（-）」と称する。）が操作されると、音量値が下ボタンを操作する前の音量値に「1」減算された値に設定される。

#### 【0379】

音量値が最大値「3」に設定されている場合に、音量調整ボタン（+）が操作されても、最大値よりも大きな値に音量値を設定できないので、音量調整ボタン（+）の操作を受け付けず、音量値は変更されない。同様に、音量値が最小値「1」に設定されている場合に、音量調整ボタン（-）が操作されても、最小値よりも小さな値に音量値を設定できないので、音量調整ボタン（-）の操作を受け付けず、音量値は変更されない。

10

#### 【0380】

音量調整ボタンの操作を受け付けると、音量調整演出を実行可能である。音量調整演出は、（A）画像表示装置 5 の画面右下の音量調整表示領域に音量調整された後の音量値を示す音量調整表示を表示する演出と、（B）スピーカ 8 L、8 R から音量調整された後の音量値を示す音量調整音声再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、音量値が「X」であることに対応した音量調整演出を、適宜「音量調整演出（音量値：X）」、「音量調整演出（X）」等と称する。

#### 【0381】

20

（A）音量調整表示は、スピーカを模したオブジェクトと、音量値に対応したメーターを含む画像である。

本例では、音量値が「1」である場合に、音量調整ボタン（+）の操作を受け付けると、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量値が「2」であることに対応した音量調整表示が表示される。以下では、音量値が「X」であることに対応した音量調整表示を、適宜「音量調整表示（音量値：X）」、「音量調整表示（X）」等と称する。

#### 【0382】

なお、図 8 - 13 のレイヤ構造で示すと、音量調整表示は第 3 レイヤに表示される画像である。従って、音量調整表示は、通常の演出画像 [ 第 4 レイヤ ] よりも表示優先度の高い画像である。

30

#### 【0383】

（B）音量調整音声は、音量調整された後の音量値を示す音声であり、音量調整された後の音量値が「X」である場合、「音量を X に設定しました」の音声再生出力される。

本例では、音量値が「1」である場合に、音量調整ボタン（+）の操作を受け付けると、スピーカ 8 L、8 R から音量値が「2」であることに対応した音量調整音声「音量を 2 に設定しました」が再生出力される。以下では、音量値が「X」であることに対応した音量調整音声を、適宜「音量調整音声（音量値：X）」、「音量調整音声（X）」等と称する。

#### 【0384】

なお、上記の実施形態に限定されず、音量調整音声は「音量を X に設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、音量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

40

#### 【0385】

音量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量調整表示が表示された後に、新たな音量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、5 秒間）が経過すると、画像表示装置 5 の音量調整表示領域から音量調整表示が消去される（図 8 - 32 参照）。

#### 【0386】

#### [ 音量調整演出決定処理 ]

図 8 - 32 は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当たり中などに実

50

行される音量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップS170）、可変表示開始設定処理（ステップS171）、可変表示中演出処理（ステップS172）、大当り中演出処理（ステップS176）、エンディング処理（ステップS177）などにおいて、図8-32に示す音量調整演出決定処理を実行する。

【0387】

先ず、演出制御用CPU120は、音量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップS02TM3010）。音量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップS02TM3010：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM3050に処理を進める。

10

【0388】

音量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップS02TM3010：YES）、演出制御用CPU120は、音量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップS02TM3020）。

【0389】

音量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、音量調整ボタンが操作されたときに音量値の変更が可能な場合である。例えば、音量値が「1」であるときに、音量調整ボタン（+）が操作された場合（音量値：1 → 2）や、音量値が「2」であるときに、音量調整ボタン（+）が操作された場合（音量値：2 → 3）が、音量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。

20

【0390】

一方で、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、音量調整ボタンが操作されたときであっても、音量値の変更ができない場合である。例えば、音量値が「1」であるときに、音量調整ボタン（-）が操作された場合（音量値：1 → x）や、音量値が「3」であるときに、音量調整ボタン（+）が操作された場合（音量値：3 → x）が、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。

【0391】

音量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップS02TM3020：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM3050に処理を進める。

【0392】

音量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップS02TM3020：YES）、演出制御用CPU120は、音量調整ボタンの操作に基づく音量調整演出を実行し（ステップS02TM3030）、後述する音量調整フラグをセットし（ステップS02TM3040）、ステップS03TM3050に処理を進める。

30

【0393】

音量調整フラグは、音量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。音量調整フラグがセットされていることによって、既に音量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この音量調整フラグは、音量調整演出が終了したときに消去される（ステップS02TM3070参照）。

【0394】

次いで、演出制御用CPU120は、音量調整フラグがセットされてから5秒経過したか否かを判定する（ステップS02TM3050）。音量調整フラグがセットされてから5秒経過していない場合（ステップS02TM3050：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【0395】

音量調整フラグがセットされてから5秒経過している場合（ステップS02TM3050：YES）、演出制御用CPU120は、音量調整演出を終了し（ステップS02TM3060）、音量調整フラグを消去し（ステップS02TM3070）、そのまま処理を終了する。

【0396】

50

### [ 音量調整の演出例 ]

図 8 - 3 3 は、音量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 3 4 は、音量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

#### 【 0 3 9 7 】

図 8 - 3 3 ( 1 ) に示す演出例は、図 8 - 1 4 ( 1 ) に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、音量は「 1 」に設定されている。

#### 【 0 3 9 8 】

次いで、図 8 - 3 3 ( 2 ) に示すように、音量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けると ( 図 8 - 3 4 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量調整演出 ( 音量値 : 2 ) を実行し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量調整表示 V P ( 音量値 : 2 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声 ( 音量値 : 2 ) ( 本例では、「音量を 2 に設定しました」の音声) を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < 音量調整音声となっている。

10

#### 【 0 3 9 9 】

次いで、図 8 - 3 3 ( 3 ) に示すように、音量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けた後に新たな音量調整ボタンの操作を受け付けることなく 5 秒間が経過すると ( 図 8 - 3 4 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量調整演出 ( 音量値 : 2 ) を終了し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域から音量調整表示 V P ( 音量値 : 2 ) を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声 ( 音量値 : 2 ) ( 本例では、「音量を 2 に設定しました」の音声) の再生出力を終了させる。

20

#### 【 0 4 0 0 】

### [ 光量調整 ]

演出光に関連する値として「光量値」が設けられている。光量値は、パチンコ遊技機 1 で発光可能な光量の上限値 ( 光量値 ) である。本例では、光量値は、「 1 」 ~ 「 3 」の間で設定可能である。この光量値は、遊技者が所定の操作 ( 例えば、パチンコ遊技機 1 に備えられた演出キーの左右ボタンを操作 ) を行うことにより任意の値に設定可能である。以下では、光量値を、適宜「光量」等と称する。

30

#### 【 0 4 0 1 】

光量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機 1 に備えられた演出キーの左右ボタン ( 以下、適宜「光量調整ボタン」と称する。 ) が備えられている。演出キーの左右ボタンのうち右ボタン ( 以下、適宜「光量調整ボタン ( + ) 」と称する。 ) が操作されると、光量値が右ボタンを操作する前の光量値に「 1 」加算された値に設定され、演出キーの左右ボタンのうち左ボタン ( 以下、適宜「光量調整ボタン ( - ) 」と称する。 ) が操作されると、光量値が左ボタンを操作する前の光量値に「 1 」減算された値に設定される。

#### 【 0 4 0 2 】

光量値が最大値「 3 」に設定されている場合に、光量調整ボタン ( + ) が操作されても、最大値よりも大きな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けない。同様に、光量値が最小値「 1 」に設定されている場合に、光量調整ボタン ( - ) が操作されても、最小値よりも小さな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン ( - ) の操作を受け付けない。

40

#### 【 0 4 0 3 】

なお、図 8 - 1 3 のレイヤ構造で示すと、光量調整表示は第 3 レイヤに表示される画像である。従って、光量調整表示は、通常の演出画像 [ 第 4 レイヤ ] よりも表示優先度の高い画像である。

#### 【 0 4 0 4 】

光量調整ボタンの操作を受け付けると、光量調整演出を実行可能である。光量調整演出は、 ( A ) 画像表示装置 5 の画面右下の光量調整表示領域に光量調整された後の光量値を

50



示す光量調整表示を表示する演出と、(B)スピーカ 8 L、8 R から光量調整された後の光量値を示す光量調整音声を再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、光量値が「Y」であることに対応した光量調整演出を、適宜「光量調整演出(光量値: Y)」、「光量調整演出(Y)」等と称する。

#### 【0405】

なお、音量調整表示が表示される音量調整表示領域と、光量調整表示が表示される光量調整表示領域とは、いずれも画像表示装置 5 の画面右下の領域であるものの、それぞれの領域が重畳することのない異なる領域であるものとする。従って、音量調整表示と光量調整表示とが同時に表示される場合であっても、いずれも重畳することなく表示され、視認性が低下することがない。

10

#### 【0406】

(A) 光量調整表示は、電球を模したオブジェクトと、光量値に対応したメーターとを含む画像である。

本例では、光量値が「1」である場合に、光量調整ボタン(+)の操作を受け付けると、画像表示装置 5 の光量調整表示領域に光量値が「2」であることに対応した光量調整表示が表示される。以下では、光量値が「Y」であることに対応した光量調整表示を、適宜「光量調整表示(光量値: Y)」、「光量調整表示(Y)」等と称する。

#### 【0407】

(B) 光量調整音声は、光量調整された後の光量値を示す音声であり、光量調整された後の光量値が「Y」である場合、「光量を Y に設定しました」の音声再生出力される。

20

本例では、光量値が「1」である場合に、光量調整ボタン(+)の操作を受け付けると、スピーカ 8 L、8 R から光量値が「2」であることに対応した光量調整音声「光量を 2 に設定しました」が再生出力される。以下では、光量値が「Y」であることに対応した光量調整音声を、適宜「光量調整音声(光量値: Y)」、「光量調整音声(Y)」等と称する。

#### 【0408】

なお、上記の実施形態に限定されず、光量調整音声は「光量を Y に設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、光量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

#### 【0409】

30

光量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置 5 の光量調整表示領域に光量調整表示が表示された後に、新たな光量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間(本例では、5 秒間)が経過すると、画像表示装置 5 の光量調整表示領域から光量調整表示が消去される(図 8 - 35 参照)。

#### 【0410】

客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整や後述するオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面において音量調整や光量調整の設定を行うことができる。

#### 【0411】

40

#### [ 光量調整演出決定処理 ]

図 8 - 35 は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当たり中などに実行される光量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理(ステップ S 170)、可変表示開始設定処理(ステップ S 171)、可変表示中演出処理(ステップ S 172)、大当たり中演出処理(ステップ S 176)、エンディング処理(ステップ S 177)などにおいて、図 8 - 35 に示す光量調整演出決定処理を実行する。

#### 【0412】

まず、演出制御用 CPU 120 は、光量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する(ステップ S 02TM4010)。光量調整ボタンを遊技者が操作していない場合(ステップ S 02TM4010: NO)、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S 02TM4

50

050に処理を進める。

【0413】

光量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップS02TM4010：YES）、演出制御用CPU120は、光量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップS02TM4020）。

【0414】

光量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、光量調整ボタンが操作されたときに光量値の変更が可能な場合である。例えば、光量値が「1」であるときに、光量調整ボタン（+）が操作された場合（光量値：1 → 2）や、光量値が「2」であるときに、光量調整ボタン（+）が操作された場合（光量値：2 → 3）が、光量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。

10

【0415】

一方で、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、光量調整ボタンが操作されたときであっても、光量値の変更ができない場合である。例えば、光量値が「1」であるときに、光量調整ボタン（-）が操作された場合（光量値：1 → ×）や、光量値が「3」であるときに、光量調整ボタン（+）が操作された場合（光量値：3 → ×）が、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。

【0416】

光量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップS02TM4020：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4050に処理を進める。

20

【0417】

光量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップS02TM4020：YES）、演出制御用CPU120は、光量調整ボタンの操作に基づく光量調整演出を実行し（ステップS02TM4030）、後述する光量調整フラグをセットし（ステップS02TM4040）、ステップS03TM4050に処理を進める。

【0418】

光量調整フラグは、光量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。光量調整フラグがセットされていることによって、既に光量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この光量調整フラグは、光量調整演出が終了したときに消去される（ステップS02TM4070参照）。

30

【0419】

次いで、演出制御用CPU120は、光量調整フラグがセットされてから5秒経過したか否かを判定する（ステップS02TM4050）。光量調整フラグがセットされてから5秒経過していない場合（ステップS02TM4050：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0420】

光量調整フラグがセットされてから5秒経過している場合（ステップS02TM4050：YES）、演出制御用CPU120は、光量調整演出を終了し（ステップS02TM4060）、光量調整フラグを消去し（ステップS02TM4070）、そのまま処理を終了する。

40

【0421】

[ 光量調整の演出例 ]

図8-36は、光量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図8-37は、光量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【0422】

図8-36（1）に示す演出例は、図8-14（1）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、光量は「1」に設定されている。

【0423】

50

次いで、図 8 - 3 6 ( 2 ) に示すように、光量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けると ( 図 8 - 3 7 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、光量調整演出 ( 音量値 : 2 ) を実行し、画像表示装置 5 の光量調整表示領域に光量調整表示 L P ( 音量値 : 2 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声 ( 音量値 : 2 ) ( 本例では、「光量を 2 に設定しました」の音声) を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < 光量調整音声となっている。

#### 【 0 4 2 4 】

次いで、図 8 - 3 6 ( 3 ) に示すように、光量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けた後に新たな光量調整ボタンの操作を受け付けることなく 5 秒間が経過すると ( 図 8 - 3 7 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、光量調整演出 ( 音量値 : 2 ) を終了し、画像表示装置 5 の光量調整表示領域から光量調整表示 L P ( 音量値 : 2 ) を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声 ( 音量値 : 2 ) ( 本例では、「光量を 2 に設定しました」の音声) の再生出力を終了させる。

10

#### 【 0 4 2 5 】

[ 通常モード : 音量調整 右打ちモード : 大当り F F 演出 ]

図 8 - 3 8 は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 3 9 は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

20

#### 【 0 4 2 6 】

先ず、図 8 - 3 8 ( 1 ) に示す演出例は、図 8 - 2 1 ( 1 ) に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、音量は「 1 」に設定されている。

#### 【 0 4 2 7 】

次いで、図 8 - 3 8 ( 2 ) に示すように、音量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けると ( 図 8 - 3 9 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量調整演出 ( 音量値 : 2 ) を実行し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量調整表示 V P ( 音量値 : 2 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声 ( 音量値 : 2 ) ( 本例では、「音量を 2 に設定しました」の音声のうち「音量を 2 に」の部分の音声) を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < 音量調整音声となっている。

30

#### 【 0 4 2 8 】

次いで、図 8 - 3 8 ( 3 ) に示すように、音量調整演出が開始して 5 秒が経過するよりも前に、C P U 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると ( 図 8 - 3 9 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出を開始し、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1 ( 本例では、集中線と「 B O N U S 」の文字とを含む画像) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から大当り F F 演出音を再生出力させる。

#### 【 0 4 2 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量調整演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量調整表示 V P ( 音量値 : 2 ) を継続して表示させ、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声 ( 音量値 : 2 ) ( 本例では、「音量を 2 に設定しました」の音声のうち「音量を 2 に」の後の部分である「設定しました」の音声) を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当り F F 演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当り F F 演出音 = 音量調整音声となっている。即ち。大当り F F 演出音と、音量調整音声とが同じように遊技者には聞こえている。

40

#### 【 0 4 3 0 】

そして、音量調整演出が開始して 5 秒が経過すると ( 図 8 - 3 9 : T 4 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、音量調整演出を終了し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域から音量調

50

整表示 V P (音量値 : 2) を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声 (音量値 : 2) の再生出力を終了させる (不図示)。

【 0 4 3 1 】

[ 通常モード : 光量調整 右打ちモード : 大当り F F 演出 ]

図 8 - 4 0 は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 4 1 は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 4 3 2 】

10

先ず、図 8 - 4 0 ( 1 ) に示す演出例は、図 8 - 2 1 ( 1 ) に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、光量は「 1 」に設定されている。

【 0 4 3 3 】

次いで、図 8 - 4 0 ( 2 ) に示すように、光量調整ボタン ( + ) の操作を受け付けると ( 図 8 - 4 1 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、光量調整演出 ( 光量値 : 2 ) を実行し、画像表示装置 5 の光量調整表示領域に光量調整表示 L P ( 光量値 : 2 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声 ( 光量値 : 2 ) ( 本例では、「光量を 2 に設定しました」の音声のうち「光量を 2 に」の部分の音声) を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < 光量調整音声となっている。

20

【 0 4 3 4 】

次いで、図 8 - 4 0 ( 3 ) に示すように、光量調整演出が開始して 5 秒が経過するよりも前に、C P U 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると ( 図 8 - 4 1 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出を開始し、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 B P 1 ( 本例では、集中線と「 B O N U S 」の文字とを含む画像) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から大当り F F 演出音を再生出力させる。

【 0 4 3 5 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、光量調整演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の光量調整表示領域に光量調整表示 L P ( 光量値 : 2 ) を継続して表示させ、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声 ( 光量値 : 2 ) ( 本例では、「光量を 2 に設定しました」の音声のうち「光量を 2 に」の後の部分である「設定しました」の音声) を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当り F F 演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当り F F 演出音 = 光量調整音声となっている。

30

【 0 4 3 6 】

そして、光量調整演出が開始して 5 秒が経過すると ( 図 8 - 4 1 : T 4 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、光量調整演出を終了し、画像表示装置 5 の光量調整表示領域から光量調整表示 L P ( 光量値 : 2 ) を消去させ、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声 ( 光量値 : 2 ) の再生出力を終了させる ( 不図示)。

【 0 4 3 7 】

40

[ オートボタン ]

操作部 ( スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 等 ) に対する操作を契機に各種演出 ( 以下、適宜「要操作演出」と称する。 ) を実行可能である。操作部を操作するように遊技者に促す演出を「操作促進演出」と称する。操作促進演出が実行された後に、要操作演出が実行される。

【 0 4 3 8 】

操作促進演出における操作部の操作が必要な場面で、操作部の操作をパチンコ遊技機 1 において自動で行う「オートボタン」を実装可能である。このオートボタンに関連するモードを「オートボタンモード」と称し、オートボタンモードが有効になっている場合を「オートボタン O N モード」と称し、このオートボタンのモードが無効になっている場合を

50

「オートボタンOFFモード」と称する。

【0439】

オートボタンOFFモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部を操作すると、その後の要操作演出が実行される一方で、操作部を操作しないと、その後の要操作演出が実行されない（図8-43参照）。

また、オートボタンONモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部の操作の有無に関わらず、その後の要操作演出が実行される（図8-44参照）。

【0440】

要操作演出として、リーチ成立前にカットイン画像を用いて大当り期待度を示唆する期待度予告演出や、SPリーチにおいて操作部への操作に基づいて表示結果を報知する最終決めボタン演出や、初当り中に当該大当り後にSTモードに制御されるか否かを報知するRUSH突入報知演出などがある。

【0441】

操作部に対して特定の操作を行うことによって、オートボタンモードを切り替えることが可能となっている。

例えば、オートボタンOFFモードに設定されており、且つ、要操作演出が実行されていないときに、プッシュボタン31Bを3秒間長押しすると、オートボタンOFFモードからオートボタンONモードに切り替わる。また、オートボタンONモードに設定されているときに、プッシュボタン31Bを3秒間長押しすると、オートボタンONモードからオートボタンOFFモードに切り替わる。

【0442】

また、客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整やオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面においてオートボタンモードの設定を行うことができる。

【0443】

オートボタンモードが切り替わったときに、新たに設定されたオートボタンモードを遊技者に示すオートボタン設定演出を実行可能である。

【0444】

オートボタンOFFモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置5のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンOFF設定表示（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ8L、8RからオートボタンOFF設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンOFFモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンOFF設定演出」と称する。

【0445】

オートボタンONモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置5のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンON設定表示（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ8L、8RからオートボタンON設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンONモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンON設定演出」と称する。

【0446】

なお、図8-13のレイヤ構造で示すと、オートボタン設定表示は第3レイヤに表示される画像である。従って、オートボタン設定表示は、通常の演出画像〔第4レイヤ〕よりも表示優先度の高い画像である。

【0447】

なお、上記の実施形態に限定されず、オートボタン設定音声（オートボタンOFF設定音声、オートボタンON設定音声）は、文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、オートボタン設定音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などで

10

20

30

40

50

あってもよい。

【 0 4 4 8 】

画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域にオートボタン設定表示（オートボタン OFF 設定表示、オートボタン ON 設定表示）が表示された後に、新たにオートボタンモードが切り替わらずに所定期間（本例では、5 秒間）が経過すると、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域からオートボタン設定表示が消去される（図 8 - 4 2 参照）

【 0 4 4 9 】

[ オートボタン演出決定処理 ]

図 8 - 4 2 は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当たり中などに行われるオートボタン演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 7 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0 ）、可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1 ）、可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）、大当たり中演出処理（ステップ S 1 7 6 ）、エンディング処理（ステップ S 1 7 7 ）などにおいて、図 8 - 4 2 に示すオートボタン演出決定処理を実行する。

10

【 0 4 5 0 】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、新たにオートボタン OFF モードに設定されたか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 5 0 1 0 ）。オートボタン OFF モードに設定されていない場合（ステップ S 0 2 T M 5 0 1 0 : N O ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 0 2 T M 5 0 4 0 に処理を進める。

20

【 0 4 5 1 】

オートボタン OFF モードに設定されている場合（ステップ S 0 2 T M 5 0 1 0 : Y E S ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン OFF 設定演出を実行することに決定し（ステップ S 0 2 T M 5 0 2 0 ）、後述するオートボタン OFF 設定フラグをセットし（ステップ S 0 2 T M 5 0 3 0 ）、ステップ S 0 2 T M 5 0 4 0 に処理を進める。

【 0 4 5 2 】

オートボタン OFF 設定フラグは、オートボタン OFF 設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタン OFF 設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタン OFF 設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタン OFF 設定フラグは、オートボタン OFF 設定演出が終了したときや後述するオートボタン ON 設定フラグがセットされたときに消去される。

30

【 0 4 5 3 】

次いで、オートボタン OFF 設定フラグがセットされてから 5 秒間経過しているか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 5 0 4 0 ）。この判定では、オートボタン OFF 設定フラグがセットされた状態で、オートボタン OFF 設定フラグがセットされてから 5 秒間経過しているか否かを判定する。

【 0 4 5 4 】

オートボタン OFF 設定フラグがセットされてから 5 秒間経過していない場合（ステップ S 0 2 T M 5 0 4 0 : N O ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン ON 設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 5 0 4 5 ）。オートボタン ON 設定フラグがセットされていない場合（ステップ S 0 2 T M 5 0 4 5 : N O ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 0 2 T M 5 0 6 0 に処理を進める。

40

【 0 4 5 5 】

オートボタン ON 設定フラグがセットされている場合（ステップ S 0 2 T M 5 0 4 5 : Y E S ）、又は、ステップ S 0 2 T M 5 0 4 0 : Y E S の後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン OFF 設定演出を終了することに決定し（ステップ S 0 2 T M 5 0 5 0 ）、ステップ S 0 2 T M 5 0 6 0 に処理を進める。

【 0 4 5 6 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、新たにオートボタン ON モードに設定されたか否かを判定する（ステップ S 0 2 T M 5 0 6 0 ）。オートボタン ON モードに設定されていない場合（ステップ S 0 2 T M 5 0 6 0 : N O ）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ

50

S 0 2 T M 5 0 9 0 に処理を進める。

【 0 4 5 7 】

オートボタンONモードに設定されている場合（ステップS 0 2 T M 5 0 6 0 : Y E S）、演出制御用C P U 1 2 0 は、オートボタンON設定演出を実行することに決定し（ステップS 0 2 T M 5 0 7 0）、後述するオートボタンON設定フラグをセットし（ステップS 0 2 T M 5 0 8 0）、ステップS 0 2 T M 5 0 9 0 に処理を進める。

【 0 4 5 8 】

オートボタンON設定フラグは、オートボタンON設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタンON設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタンON設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタンON設定フラグは、オートボタンON設定演出が終了したときやオートボタンOFF設定フラグがセットされたときに消去される。

【 0 4 5 9 】

次いで、オートボタンON設定フラグがセットされてから5秒間経過しているか否かを判定する（ステップS 0 2 T M 5 0 9 0）。この判定では、オートボタンON設定フラグがセットされた状態で、オートボタンON設定フラグがセットされてから5秒間経過しているか否かを判定する。

【 0 4 6 0 】

オートボタンON設定フラグがセットされてから5秒間経過していない場合（ステップS 0 2 T M 5 0 9 0 : N O）、演出制御用C P U 1 2 0 は、オートボタンOFF設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 0 2 T M 5 0 9 5）。オートボタンOFF設定フラグがセットされていない場合（ステップS 0 2 T M 5 0 9 5 : N O）、演出制御用C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 0 4 6 1 】

オートボタンOFF設定フラグがセットされている場合（ステップS 0 2 T M 5 0 9 5 : Y E S）、又は、ステップS 0 2 T M 5 0 9 0 : Y E Sの後、演出制御用C P U 1 2 0 は、オートボタンON設定演出を終了することに決定し（ステップS 0 2 T M 5 1 0 0）、そのまま処理を終了する。

【 0 4 6 2 】

オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出（オートボタンOFF設定演出、オートボタンON設定演出）を実行することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を実行してもよいし、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を実行してもよい。

【 0 4 6 3 】

本例では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出を実行することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を実行することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を実行するものとする。

【 0 4 6 4 】

オートボタン設定演出決定処理において、いずれのオートボタン設定演出も実行されていないときに、新たにオートボタン設定演出を実行することに決定した場合には、当該オートボタン設定演出決定処理を終了した直後に、その新たなオートボタン設定演出を実行する。同様に、オートボタン設定演出決定処理において、いずれか一方のオートボタン設定演出が実行されているときに、新たに他方のオートボタン設定演出を実行することに決定した場合には、当該オートボタン設定演出決定処理を終了した直後に、その新たなオートボタン設定演出を実行する。

【 0 4 6 5 】

オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出（オートボタンOFF設定演出、オートボタンON設定演出）を終了することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を終了してもよ

10

20

30

40

50

いし、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理の後の所定のタイミングでオートボタン設定演出を終了してもよい。

【 0 4 6 6 】

本例では、オートボタン設定演出決定処理において、オートボタン設定演出を終了することに決定した場合、そのオートボタン設定演出を終了することに決定した処理と同時にオートボタン設定演出を終了するものとする。

【 0 4 6 7 】

[ オートボタンOFFモードの演出例 ]

図 8 - 4 3 は、オートボタンOFFモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【 0 4 6 8 】

図 8 - 4 3 ( 1 ) に示すように、オートボタンOFFモードに設定されると、演出制御用CPU120は、オートボタンOFF設定演出を実行し、画像表示装置5のオートボタン設定表示領域(画面左下)にオートボタンOFF設定表示ABP1(本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン)を表示させ、スピーカ8L、8RからオートボタンOFF設定音声(本例では、「オートボタンを解除しました」の音声)を再生出力させる。

その他の演出例については、図 8 - 1 4 ( 1 ) に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【 0 4 6 9 】

次いで、図 8 - 4 3 ( 2 ) に示すように、オートボタンOFFモードに設定された状態で、演出制御用CPU120は、期待度予告演出に対応したボタン演出(操作促進演出)を実行し、画像表示装置5の画面中央に操作部(本例では、プッシュボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BT(本例では、プッシュボタン31Bを模した画像と、「押せ!!」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像)を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【 0 4 7 0 】

この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図 8 - 4 3 ( 3 A ) に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図 8 - 4 3 ( 3 B ) に進む。

【 0 4 7 1 】

( 操作部に対して操作あり )

図 8 - 4 3 ( 3 A ) に示すように、オートボタンOFFモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置5の画面中央にカットン画像CIP(本例では、「チャンス」の文字を含む画像)を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【 0 4 7 2 】

( 操作部に対して操作なし )

図 8 - 4 3 ( 3 B ) に示すように、オートボタンOFFモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用CPU120は、期待度予告演出を実行せず、画像表示装置5にカットン画像CIPを表示させない。

【 0 4 7 3 】

[ オートボタンONモードの演出例 ]

図 8 - 4 4 は、オートボタンONモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【 0 4 7 4 】

図 8 - 4 4 ( 1 ) に示すように、オートボタンONモードに設定されると、演出制御用CPU120は、オートボタンON設定演出を実行し、画像表示装置5のオートボタン設定表示領域(画面左下)にオートボタンON設定表示ABP2(本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン)を表示させ、スピーカ8L、8RからオートボタンON設定音声(本例では、「オートボタンに設定されました」の音声)を再生出

10

20

30

40

50



力させる。

その他の演出例については、図 8 - 1 4 ( 1 ) に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【 0 4 7 5 】

次いで、図 8 - 4 4 ( 2 ) に示すように、オートボタン ON モードに設定された状態で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T（本例では、プッシュボタン 3 1 B を模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

10

【 0 4 7 6 】

この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図 8 - 4 4 ( 3 A ) に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図 8 - 4 4 ( 3 B ) に進む。

【 0 4 7 7 】

（操作部に対して操作あり）

図 8 - 4 4 ( 3 A ) に示すように、オートボタン ON モードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央にカットン画像 C I P（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

20

【 0 4 7 8 】

（操作部に対して操作なし）

図 8 - 4 4 ( 3 B ) に示すように、オートボタン ON モードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央にカットン画像 C I P（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【 0 4 7 9 】

従って、オートボタン OFF モードでは、操作促進演出において操作部への操作が行われていないと、その後の要操作演出が実行されていない一方で、オートボタン ON モードでは、操作促進演出において操作部への操作に関わらず、その後の要操作演出が実行されている。

30

【 0 4 8 0 】

[ 通常モード：オートボタン OFF モード 右打ちモード：大当り F F 演出 ]

図 8 - 4 5 は、通常モード中に開始されたオートボタン OFF 設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 4 6 は、通常モード中に開始されたオートボタン OFF 設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 4 8 1 】

先ず、図 8 - 4 5 ( 1 ) に示す演出例は、図 8 - 2 1 ( 1 ) に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

40

【 0 4 8 2 】

次いで、図 8 - 4 5 ( 2 ) に示すように、オートボタン OFF モードに設定されると（図 8 - 4 6 : T 2）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン OFF 設定演出を実行し、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタン OFF 設定表示 A B P 1（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン OFF 設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「オートボタンを」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < オートボタン OFF 設定音声となっている。

50

## 【 0 4 8 3 】

次いで、図 8 - 4 5 ( 3 ) に示すように、オートボタン OFF 設定演出が開始して 3 秒が経過するよりも前に、CPU 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると ( 図 8 - 4 6 : T 3 ) 、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り FF 演出を開始し、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 BP 1 ( 本例では、集中線と「B O N U S」の文字とを含む画像 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から大当り FF 演出音を再生出力させる。

## 【 0 4 8 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン OFF 設定演出を継続して実行し、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域 ( 画面左下 ) にオートボタン OFF 設定表示 ABP 1 ( 本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン ) を継続して表示させ、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン OFF 設定音声 ( 本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「解除しました」の部分の音声 ) を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当り FF 演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当り FF 演出音 = オートボタン OFF 設定音声となっている。即ち、大当り FF 演出音と、オートボタン OFF 設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。

10

## 【 0 4 8 5 】

そして、オートボタン OFF 設定演出が開始して 3 秒が経過すると ( 図 8 - 4 6 : T 4 ) 、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン OFF 設定演出を終了し、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域からオートボタン OFF 設定表示 ABP 1 ( 本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン ) を消去させ、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン OFF 設定音声の再生出力を終了させる。( 不図示 ) 。

20

## 【 0 4 8 6 】

[ 通常モード : オートボタン ON モード 右打ちモード : 大当り FF 演出 ]

図 8 - 4 7 は、通常モード中に開始されたオートボタン ON 設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り FF 演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 4 8 は、通常モード中に開始されたオートボタン ON 設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り FF 演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

30

## 【 0 4 8 7 】

まず、図 8 - 4 7 ( 1 ) に示す演出例は、図 8 - 2 1 ( 1 ) に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

## 【 0 4 8 8 】

次いで、図 8 - 4 7 ( 2 ) に示すように、オートボタン ON モードに設定されると ( 図 8 - 4 8 : T 2 ) 、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン ON 設定演出を実行し、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域 ( 画面左下 ) にオートボタン ON 設定表示 ABP 2 ( 本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン ON 設定音声 ( 本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「オートボタンに」の部分の音声 ) を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音 < オートボタン ON 設定音声となっている。

40

## 【 0 4 8 9 】

次いで、図 8 - 4 7 ( 3 ) に示すように、オートボタン ON 設定演出が開始して 3 秒が経過するよりも前に、CPU 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると ( 図 8 - 4 8 : T 3 ) 、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り FF 演出を開始し、画像表示装置 5 に第 1 大当り種別報知画像 BP 1 ( 本例では、集中線と「B O N U S」の文字とを含む画像 ) を表示させ、スピーカ 8 L、8 R から大当り FF 演出音を再生出力させる。

## 【 0 4 9 0 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、オートボタン ON 設定演出を継続して実行し、

50

画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタン ON 設定表示 ABP 2（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン ON 設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「設定されました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当り FF 演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当り FF 演出音 = オートボタン ON 設定音声となっている。即ち、大当り FF 演出音と、オートボタン ON 設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。

#### 【0491】

そして、オートボタン ON 設定演出が開始して 3 秒が経過すると（図 8 - 48 : T 4）、演出制御用 CPU 120 は、オートボタン ON 設定演出を終了し、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域からオートボタン ON 設定表示 ABP 2（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン ON 設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。 10

#### 【0492】

[ 音量調整演出、光量調整演出、オートボタン設定演出の同時実行について ]

音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とのうち少なくとも 2 つ以上の演出を同時に実行することが可能である。音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、前述したようにいずれも異なる領域であるので、演出画像の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となっている。 20

#### 【0493】

また、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（X 1）～（X 3）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。

#### 【0494】

以下では、異なるタイミングで開始された 2 つの演出が、ある期間において同時に実行される場合について説明するものとする。先に開始された方の演出を「第 1 演出」と称し、当該第 1 演出の実行中に開始された方の演出を「第 2 演出」と称する。また、第 1 演出に関連する演出音を「第 1 演出音」、演出画像を「第 1 演出画像」と称し、第 2 演出に関連する演出音を「第 2 演出音」、演出画像を「第 2 演出画像」と称する。以下の（X 1）～（X 3）は、第 1 演出音が再生出力されている途中に第 2 演出音が再生出力される場合の演出制御手法の一例である。 30

（X 1）第 1 演出音を最後まで再生出力した後に、第 2 演出音を再生出力させる

（X 2）第 1 演出音の再生出力を中段して、第 2 演出音を再生出力させる

（X 3）第 1 演出音の再生出力を継続した状態で、第 2 演出音を再生出力させる

#### 【0495】

（X 1）第 1 演出音を最後まで再生出力した後に、第 2 演出音を再生出力させる

第 1 演出音を構成する文章の最後の文字まで再生出力させた後に、第 2 演出音を再生出力させることによって、第 1 演出と第 2 演出を同時に実行することが可能となる。 40

#### 【0496】

例えば、第 1 演出が音量調整演出（音量値：2）、第 2 演出が光量調整演出（光量値：2）である場合、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声「音量を 2 に設定しました」の「た」までが再生出力された後に、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声「光量を 2 に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ 8 L、8 R からは「音量を 2 に設定しました」+「光量を 2 に設定しました」の音声再生出力される。

#### 【0497】

なお、第 1 演出音が同じフレーズを 2 回以上繰り返す場合、1 回分のフレーズのみが再生出力された後に、第 2 演出音の再生出力が開始されてもよい。例えば、第 1 演出音が「音量を X に設定しました」のフレーズを 2 回繰り返す構成であった場合、「音量を X に設 50

定しました」のフレーズを1回再生出力させた後に、第1演出音の再生出力を終了し、第2演出音の再生出力を開始させてもよい。

【0498】

(X2) 第1演出音の再生出力を中段して、第2演出音を再生出力させる

第1演出音を再生出力させている途中であっても、第2演出が開始されたタイミングで、第1演出音の再生出力を中段(終了)し、第2演出音を再生出力させることによって、第1演出と第2演出を同時に実行することが可能となる。

【0499】

例えば、第1演出が音量調整演出(音量値:2)、第2演出が光量調整演出(光量値:2)である場合、スピーカ8L、8Rから音量調整音声「音量を2に設定しました」の「音量を2に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声の再生出力を即時に中断し、スピーカ8L、8Rから光量調整音声「光量を2に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ8L、8Rからは「音量を2に」+「光量を2に設定しました」の音声で再生出力される。

10

【0500】

(X3) 第1演出音の再生出力を継続した状態で、第2演出音を再生出力させる

第1演出音が再生出力されている途中における第2演出が開始されたタイミングで、第1演出音の再生出力を継続し、第2演出音を再生出力させることによって、第1演出と第2演出を同時に実行することが可能となる。

【0501】

20

例えば、第1演出が音量調整演出(音量値:2)、第2演出が光量調整演出(光量値:2)である場合、スピーカ8L、8Rから音量調整音声「音量を2に設定しました」の「音量を2に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声「音量を2に設定しました」の「設定しました」以降の再生出力を継続するとともに、光量調整音声「光量を2に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ8L、8Rからは「音量を2に」の音声の後に、「設定しました」の音声と「光量を2に設定しました」の音声と同時に再生出力される。

【0502】

この場合、音声重複して再生出力されるので、各音声に再生出力優先度を設定してもよいし、しなくてもよい。

30

例えば、第1演出音と第2演出音が重複して再生出力される場合の再生出力優先度として、第1演出音=第2演出音、第1演出音<第2演出音、第2演出音<第1演出音としてもよい。

【0503】

第1演出が実行されているときに第2演出が実行される場合における、第2演出の各演出(第2演出画像、第2演出音)の開始タイミングについては、

(A) 演出画像: 第2演出が開始されるとともに演出画像の表示が開始される

(B) 演出音: 前述した(1)~(3)の手法に応じて演出音の再生出力が開始される演出制御を採用するものとする。

【0504】

40

なお、上記の実施形態に限定されず、第2演出の演出画像についても、前述した演出音の演出制御手法(X1)~(X3)と同様の演出制御手法を採用してもよい。

【0505】

例えば、演出画像に関して、以下に示す(Y1)~(Y3)の演出制御手法を用いてもよい。

(Y1) 第1演出画像を最後まで表示した後に、第2演出画像を表示させる

第1演出の終了後に第2演出を開始する

(Y2) 第1演出画像の表示を中段して、第2演出画像を表示させる

第1演出を中段して第2演出を開始する

(Y3) 第1演出画像の表示を継続した状態で、第2演出画像を表示させる

50

第 1 演出を継続した状態で第 2 演出を開始する

【 0 5 0 6 】

なお、上記の実施形態に限定されず、前述した演出音に関する演出制御手法と、前述した演出画像に関する演出制御手法とを組み合わせ採用してもよい。

【 0 5 0 7 】

例えば、第 2 演出（演出画像、演出音）に関して、以下に示す（Z 1）～（Z 9）の演出制御手法を用いてもよい。

（Z 1）：演出音（X 1）+ 演出画像（Y 1）

（Z 2）：演出音（X 1）+ 演出画像（Y 2）

（Z 3）：演出音（X 1）+ 演出画像（Y 3）

（Z 4）：演出音（X 2）+ 演出画像（Y 1）

（Z 5）：演出音（X 2）+ 演出画像（Y 2）

（Z 6）：演出音（X 2）+ 演出画像（Y 3）

（Z 7）：演出音（X 3）+ 演出画像（Y 1）

（Z 8）：演出音（X 3）+ 演出画像（Y 2）

（Z 9）：演出音（X 3）+ 演出画像（Y 3）

【 0 5 0 8 】

なお、なお、第 1 演出と第 2 演出とが同時に開始される場合であっても、上記の演出制御手法を用いて、それぞれの演出を実行可能である。

【 0 5 0 9 】

[ 音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される演出例 ]

図 8 - 4 9 および図 8 - 5 0 は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図 8 - 5 1 は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 5 1 0 】

本例では、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として、前述した（1）の手法を採用している場合の演出例を示すものとする。

【 0 5 1 1 】

先ず、図 8 - 4 9（1）に示す演出例（図 8 - 5 1：T 1）は、図 8 - 3 3（2）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、演出制御用 CPU 120 は、音量調整演出を実行し、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声（音量値：2）の「音量を 2 に」の部分再生出力させる。

【 0 5 1 2 】

次いで、図 8 - 4 9（2）に示す演出例（図 8 - 5 1：T 2）は、図 8 - 3 6（2）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、演出制御用 CPU 120 は、音量調整演出を実行するとともに、光量調整演出を実行し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量調整表示 V P を表示させた状態で、画像表示装置 5 の光量調整表示領域に光量調整表示 L P を表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から音量調整音声（音量値：2）の「音量を 2 に」の後の部分である「設定しました」の部分再生出力させる。

【 0 5 1 3 】

次いで、図 8 - 4 9（3）に示すように、音量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図 8 - 5 1：T 1 B）、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声（光量値：2）の「光量を」の部分再生出力させる。

【 0 5 1 4 】

次いで、図 8 - 5 0（4）に示すように、オートボタン ON モードに設定されると（図 8 - 5 1：T 3）、演出制御用 CPU 120 は、オートボタン ON 設定演出を実行し、画像表示装置 5 の音量調整表示領域に音量調整表示 V P を、画像表示装置 5 の光量調整表示

10

20

30

40

50

領域に光量調整表示 L P を表示させた状態で、画像表示装置 5 のオートボタン設定表示領域にオートボタン ON 設定表示 A B P 2 (本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン)を表示させる。

#### 【0515】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から光量調整音声 (音量値 : 2) の「光量を」の後の部分である「2 に設定しました」の部分再生出力させる。

#### 【0516】

次いで、図 8 - 50 (5) に示すように、光量調整音声の再生出力が終了したタイミングで (図 8 - 51 : T2B)、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からオートボタン ON 設定音声の「オートボタンに設定しました」の部分再生出力させる。

10

#### 【0517】

#### [大当り F F 演出]

表示結果が「大当り」となる変動表示が実行された後に大当り遊技状態に制御され、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り F F 演出 (大当りファンファーレ演出) が実行される。大当り F F 演出では、大当り種別を示唆するとともに大当りのタイトルを表示する大当り F F 演出 (第 1 部) と、大当り R D 遊技 (大当りラウンド遊技) での操作方法を指示する通常右打ち指示が実行される大当り F F 演出 (第 2 部) とで構成される。

#### 【0518】

#### <大当り A、大当り B>

初当り (大当り A、大当り B) に対応した大当り F F 演出 (第 1 部) において、画像表示装置 5 の画面全体に第 1 大当り種別報知画像が表示される。第 1 大当り種別報知画像は、集中線と、「B O N U S」の文字とを含む画像である。また、初当りに対応した大当り F F 演出 (第 1 部) は、前段と、後段 (1) ~ (5) とで構成されており、前段 後段 (1) 後段 (2) 後段 (3) 後段 (4) 後段 (5) の順で実行される。初当りに対応した大当り F F 演出 (第 1 部) の前段と、後段 (1) ~ (5) とは、以下に示す演出構成となっている。

20

#### 【0519】

図 8 - 52 は、初当り (大当り A、大当り B) に対応した大当り F F 演出 (第 1 部) に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

#### 【0520】

図 8 - 52 に示すように、

(1) 大当り F F 演出 (第 1 部 : 前段) : 集中線のみが表示される

(2) 大当り F F 演出 (第 1 部 : 後段 (1)) : 集中線と「B」の文字とが表示される

(3) 大当り F F 演出 (第 1 部 : 後段 (2)) : 集中線と「B O」の文字とが表示される

(4) 大当り F F 演出 (第 1 部 : 後段 (3)) : 集中線と「B O N」の文字とが表示される

(5) 大当り F F 演出 (第 1 部 : 後段 (4)) : 集中線と「B O N U」の文字とが表示される

(6) 大当り F F 演出 (第 1 部 : 後段 (5)) : 集中線と「B O N U S」の文字とが表示される。即ち、第 1 大当り種別報知画像 B P 1 が表示される。

40

#### 【0521】

初当り (大当り A、大当り B) に対応した大当り F F 演出 (第 2 部) において、画像表示装置 5 の画面全体に第 1 指示画像のうち第 1 A 指示画像が表示される。第 1 A 指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第 1 A 指示画像は、画像表示装置 5 の画面左から画面右に向かって移動するアニメーション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外 (画面右方) に見切れるように表示される。

#### 【0522】

#### <大当り C>

大当り C に対応した大当り F F 演出 (第 1 部) において、画像表示装置 5 の画面全体に

50

第 2 大当り種別報知画像が表示される。第 2 大当り種別報知画像は、集中線と、「夢夢 B O N U S」の文字とを含む画像である。また、大当り C に対応した大当り F F 演出（第 1 部）は、前段と、後段（1）～（2）とで構成されており、前段 後段（1） 後段（2）の順で実行される。大当り C に対応した大当り F F 演出（第 1 部）の前段と、後段（1）～（2）とは、以下に示す演出構成となっている。

【 0 5 2 3 】

図 8 - 5 3 は、大当り C に対応した大当り F F 演出（第 1 部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【 0 5 2 4 】

図 8 - 5 3 に示すように、

10

- （1）大当り F F 演出（第 1 部：前段）：集中線のみが表示される
- （2）大当り F F 演出（第 1 部：後段（1））：集中線と「夢夢」の文字とが表示される
- （3）大当り F F 演出（第 1 部：後段（2））：集中線と「夢夢 B O N U S」の文字とが表示される。即ち、第 2 大当り種別報知画像 B P 2 が表示される。

【 0 5 2 5 】

大当り C に対応した大当り F F 演出（第 2 部）において、画像表示装置 5 の画面全体に第 1 指示画像のうち第 1 B 指示画像が表示される。第 1 B 指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第 1 B 指示画像は、画像表示装置 5 の画面左から画面右に向かって移動するアニメーション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。なお、第 1 B 指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像よりも、第 1 A 指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像の方が、移動距離が長く、表示される期間も長いものとする。

20

【 0 5 2 6 】

[ 大当りタイトル表示 ]

大当り種別報知画像（第 1 大当り種別報知画像、第 2 大当り種別報知画像）の「B O N U S」や「夢夢 B O N U S」を、「大当りタイトル表示」と称する。この大当りタイトル表示は、大当りであることを示す第 1 種別文字と、その大当りの種別を示唆する第 2 種別文字とで構成されている。

【 0 5 2 7 】

30

本例では、大当りタイトル表示が「夢夢 B O N U S」である場合、第 1 種別文字が「B O N U S」の文字であり、第 2 種別文字が「夢夢」の文字である。第 1 種別文字の「B O N U S」の文字は、大当りであることを示しており、第 2 種別文字の「夢夢」の文字は、本パチンコ遊技機 1 にタイアップされているコンテンツの主人公の名前であり、本パチンコ遊技機 1 に搭載されている遊技者にとって最も有利な種別の大当りであることを示しているので、この大当りタイトル表示が表示された時点で、遊技者に最も有利な大当りであることを認識させることができる。

【 0 5 2 8 】

また、大当りタイトル表示は、必ずしも第 1 種別文字 + 第 2 種別文字で構成されなくてもよく、大当りタイトル表示は第 1 種別文字のみで構成されてもよい。例えば、大当りタイトル表示が「B O N U S」である場合、第 1 種別文字が「B O N U S」の文字であり、第 2 種別文字はいずれの文字も設定されていない。この場合、第 1 種別文字の「B O N U S」の文字のみで大当りであることを示しているので、大当りであることを示しながら、いずれの種別の大当りであるかを遊技者に分からなくすることで、遊技者にその後の展開を注目させることができる。

40

【 0 5 2 9 】

[ 第 1 指示画像 ]

第 1 指示画像（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報とで構成されている。

50

## 【 0 5 3 0 】

本例では、第 1 指示画像が第 1 A 指示画像や第 1 B 指示画像である場合、指示文字情報が「右打ち」の文字であり、指示図形情報が右向き矢印のオブジェクトである。指示文字情報の「右打ち」の文字も、指示図形情報の右向き矢印のオブジェクトも、右打ちで遊技することを示しているので、文字に関する情報と図形に関する情報の両面から遊技方法を指示することができる。

## 【 0 5 3 1 】

第 1 指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されている例を示しているが、このような形態に限定されず、第 1 指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されていなくてもよい。

10

## 【 0 5 3 2 】

[ 初当り ( 大当り A、大当り B ) の大当り F F 演出の演出例 ]

図 8 - 5 4 ( A ) は、初当り ( 大当り A、大当り B ) の大当り F F 演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図 8 - 5 5 は、初当り ( 大当り A、大当り B ) の大当り F F 演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

## 【 0 5 3 3 】

まず、図 8 - 5 4 ( A ) : ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると ( 図 8 - 5 5 : T 1 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ ( 本例では、「 3 3 3 」 ) を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ ( 本例では、「 3 3 3 」 ) も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。

20

## 【 0 5 3 4 】

次いで、図 8 - 5 4 ( A ) : ( 2 ) に示すように、図柄確定期間 ( 0 . 5 秒 ) が経過した後に、C P U 1 0 3 が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると ( 図 8 - 5 5 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出 ( 第 1 部 ) を実行する。この図では、大当り F F 演出 ( 第 1 部 : 後段 ( 5 ) ) が実行されている様子が示されている。

## 【 0 5 3 5 】

次いで、図 8 - 5 4 ( A ) : ( 3 ) に示すように、大当り F F 演出 ( 第 1 部 ) が開始して 4 秒が経過したタイミングで ( 図 8 - 5 5 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出 ( 第 2 部 ) を実行し、画像表示装置 5 に第 1 A 指示画像 I P 1 A を表示させる。このときの第 1 A 指示画像 I P 1 A は、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの全てが視認可能な状態が示されている。

30

## 【 0 5 3 6 】

次いで、図 8 - 5 4 ( A ) : ( 4 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出 ( 第 2 部 ) を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 1 A 指示画像 I P 1 A を表示させる ( 図 8 - 5 5 : T 4 )。このときの第 1 A 指示画像 I P 1 A は、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態 ( 見切れた状態 ) が示されている。

40

## 【 0 5 3 7 】

[ 大当り C の大当り F F 演出の演出例 ]

図 8 - 5 4 ( B ) は、大当り C の大当り F F 演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図 8 - 5 6 は、大当り C の大当り F F 演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

## 【 0 5 3 8 】

まず、図 8 - 5 4 ( B ) : ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると ( 図 8 - 5 6 : T 1 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す

50



飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「777」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。

#### 【0539】

次いで、図8-54(B):(2)に示すように、図柄確定期間(0.5秒)が経過した後に、CPU103が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると(図8-56:T2)、演出制御用CPU120は、大当りFF演出(第1部)を実行する。この図では、大当りFF演出(第1部:後段(2))が実行されている様子が示されている。

10

#### 【0540】

次いで、図8-54(B):(3)に示すように、大当りFF演出(第1部)が開始して2秒が経過したタイミングで(図8-56:T3)、演出制御用CPU120は、大当りFF演出(第2部)を実行し、画像表示装置5に第1B指示画像IP1Bを表示させる。このときの第1B指示画像IP1Bは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態(見切れた状態)が示されている。

#### 【0541】

[右打ちモード:大当りFF演出中のエラー報知の演出例]

(A)初当り(大当りA、大当りB)の大当りFF演出

図8-57(A)は、初当り(大当りA、大当りB)の大当りFF演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図8-58は、初当り(大当りA、大当りB)の大当りFF演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

20

#### 【0542】

まず、図8-57(A):(1)に示すように、CPU103が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると(図8-58:T2A)、演出制御用CPU120は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置5のエラー画像表示領域に第1エラー画像EP1(本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像)を表示させる。

#### 【0543】

このとき、演出制御用CPU120は、大当りFF演出(第1部)を実行し、画像表示装置5に第1大当り種別報知画像BP1(本例では、集中線と「BONUS」の文字とを含む画像)を表示させている。

30

#### 【0544】

このとき、第1エラー画像と第1大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第1大当り種別報知画像<第1エラー画像となっており、第1エラー画像は、第1大当り種別報知画像の「BONUS」の「US」の文字に重畳表示されている。

#### 【0545】

次いで、図8-57(A):(2)に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りFF演出(第1部)が開始されて4秒が経過すると(図8-58:T3)、演出制御用CPU120は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置5のエラー画像表示領域に第1エラー画像EP1(本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像)を継続して表示させる。

40

#### 【0546】

このとき、演出制御用CPU120は、大当りFF演出(第2部)を実行し、画像表示装置5に第1A指示画像IP1A(本例では、「右打ち」の文字全てが視認可能な画像)を表示させている。

#### 【0547】

このとき、第1エラー画像と第1A指示画像の表示優先度の関係は、第1A指示画像<第1エラー画像となっており、第1エラー画像は、第1A指示画像の「右打ち」の「ち」

50

の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【 0 5 4 8 】

次いで、図 8 - 5 7 ( A ) : ( 3 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域に第 1 エラー画像 E P 1 ( 本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像 ) を継続して表示させる ( 図 8 - 5 8 : T 4 ) 。

【 0 5 4 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり F F 演出 ( 第 2 部 ) を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 1 A 指示画像 I P 1 A ( 本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像 ) を表示させている。

10

【 0 5 5 0 】

このとき、第 1 エラー画像と第 1 A 指示画像の表示優先度の関係は、第 1 A 指示画像 < 第 1 エラー画像となっており、第 1 エラー画像は、第 1 A 指示画像の「右打ち」の 3 文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【 0 5 5 1 】

( B ) 大当たり C の大当たり F F 演出

図 8 - 5 7 ( B ) は、大当たり C の大当たり F F 演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図 8 - 5 9 は、大当たり C の大当たり F F 演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

20

【 0 5 5 2 】

先ず、図 8 - 5 7 ( B ) : ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が遊技状態を大当たり遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると ( 図 8 - 5 9 : T 2 A ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域に第 1 エラー画像 E P 1 ( 本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像 ) を表示させる。

【 0 5 5 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり F F 演出 ( 第 1 部 ) を実行し、画像表示装置 5 に第 2 大当たり種別報知画像 B P 2 ( 本例では、集中線と「夢夢 B O N U S 」の文字とを含む画像 ) を表示させている。

30

【 0 5 5 4 】

このとき、第 1 エラー画像と第 2 大当たり種別報知画像の表示優先度の関係は、第 2 大当たり種別報知画像 < 第 1 エラー画像となっており、第 1 エラー画像は、第 2 大当たり種別報知画像の「夢夢 B O N U S 」の「夢」と「S」の文字に重畳表示されている。

【 0 5 5 5 】

次いで、図 8 - 5 7 ( B ) : ( 2 ) に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当たり F F 演出 ( 第 1 部 ) が開始されて 2 秒が経過すると ( 図 8 - 5 9 : T 3 ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置 5 のエラー画像表示領域に第 1 エラー画像 E P 1 ( 本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像 ) を継続して表示させる。

40

【 0 5 5 6 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たり F F 演出 ( 第 2 部 ) を実行し、画像表示装置 5 に第 1 B 指示画像 I P 1 B ( 本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像 ) を表示させている。

【 0 5 5 7 】

このとき、第 1 エラー画像と第 1 B 指示画像の表示優先度の関係は、第 1 B 指示画像 < 第 1 エラー画像となっており、第 1 エラー画像は、第 1 B 指示画像の「右打ち」の「打ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【 0 5 5 8 】

[ 大当たり E D 演出 ]

50

大当り遊技状態に制御されているときに、大当り終了指定コマンドを受信すると、大当りE D演出（大当りエンディング演出）が実行される。大当りE D演出では、付与された総賞球数を示す総獲得賞球数画面（画像）が表示される大当りE D演出（第1 A部、第1 B部、第1 C部）と、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類を示す画面（画像）が表示される大当りE D演出（第2 A部、第3 B部、第2 C部）と、S Tモードの演出モードを選択するためのR U S Hモード選択画面（画像）が表示される大当りE D演出（第2 B部）とで構成される。

【0559】

<大当りA>

大当りAに対応した大当りE D演出は、大当りE D演出（第1 A部）と、大当りE D演出（第2 A部）とで構成されており、大当りE D演出（第1 A部） 大当りE D演出（第2 A部）の順で実行される。

【0560】

（大当りE D演出（第1 A部））

大当りAに対応した大当りE D演出（第1 A部）において、画像表示装置5の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「TOTAL: 00450 pt」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【0561】

（大当りE D演出（第2 A部））

大当りAに対応した大当りE D演出（第2 A部）において、画像表示装置5の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類が時短モードであることを示す時短突入画像が表示される。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【0562】

<大当りB>

大当りBに対応した大当りE D演出は、大当りE D演出（第1 B部）と、大当りE D演出（第2 B部）と、大当りE D演出（第3 B部）とで構成されており、大当りE D演出（第1 B部） 大当りE D演出（第2 B部） 大当りE D演出（第3 B部）の順で実行される。

【0563】

（大当りE D演出（第1 B部））

大当りBに対応した大当りE D演出（第1 B部）において、画像表示装置5の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「TOTAL: 01500 pt」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【0564】

大当りBに対応した大当りE D演出（第2 B部）において、画像表示装置5の画面全体に、当該大当りの後に制御されるS Tモードの演出モードを選択するためのR U S Hモード選択画像（以下、適宜「S Tモード選択画像」、「演出モード選択画像」と称する。）

が表示される。R U S Hモード選択画像は、画像左部に「夢夢モード」に対応した夢夢モード表示（例えば、キャラクタAと「夢夢モード」の文字を含む画像）と、画像中央部に「ナナモード」に対応したナナモード表示（例えば、キャラクタBと「ナナモード」の文字を含む画像）と、画像右部に「ジャムモード」に対応したジャムモード表示（例えば、キャラクタCと「ジャムモード」の文字を含む画像）と、を含む画像である。以下では、夢夢モード表示、ナナモード表示、ジャムモード表示を、適宜総称して「モード表示」と称する。

#### 【0565】

また、R U S Hモード選択画像の画像左下部には、操作部（例えば、プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示（例えば、プッシュボタン31Bを模した画像と、「でモードを選択」の文字とを含む画像）が表示されている。 10

本例では、R U S Hモード選択画像が表示されているときに、操作部が遊技者によって操作されると、選択するモード表示が切り替わる。図8-60（B）：（2）の例では、夢夢モード表示が選択されている状態が示されており、他のモード表示は選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

#### 【0566】

（大当りE D演出（第3 B部））

大当りBに対応した大当りE D演出（第3 B部）において、画像表示装置5の画面全体に、当該大当り（初当り）が終了することを報知するとともに、当該大当り（初当り）の後に初めてS Tモードに制御されることを示すS T突入画像が表示される。S T突入画像は、「パワフルR U S H突入」の文字を含む画像である。 20

#### 【0567】

<大当りC>

大当りCに対応した大当りE D演出は、大当りE D演出（第1 C部）と、大当りE D演出（第2 C部）とで構成されており、大当りE D演出（第1 C部） 大当りE D演出（第2 C部）の順で実行される。

#### 【0568】

（大当りE D演出（第1 C部））

大当りAに対応した大当りE D演出（第1 C部）において、画像表示装置5の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「TOTAL：01950 pt」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。 30

#### 【0569】

（大当りE D演出（第2 C部））

大当りCに対応した大当りE D演出（第2 C部）において、画像表示装置5の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に再びS Tモードに制御されることを示すS T継続画像が表示される。S T継続画像は、「パワフルR U S H継続」の文字を含む画像である。但し、時短モードにおいて、第2特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」（大当りC）となり、当該大当りの後にS Tモードに制御される場合は、初当り以降初めてS Tモードに制御されるので、S T継続画像は、「パワフルR U S H突入」の文字を含む画像である。 40

#### 【0570】

〔大当りE D演出の演出例〕

（A）大当りAの大当りE D演出

図8-60（A）は、大当りAの大当りE D演出に関連した各演出の演出画像の一例を 50

示す説明図である。図 8 - 6 1 は、大当り A の大当り E D 演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 5 7 1 】

先ず、図 8 - 6 0 ( A ) : ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が大当り終了指定コマンドを送信すると ( 図 8 - 6 1 : T 1 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り E D 演出 ( 第 1 A 部 ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示 ( 本例では、「 T O T A L : 0 0 4 5 0 p t 」の文字 ) と、のめり込み防止画像 P P 1 ( 本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン ) と、取り忘れ防止画像 P P 2 ( 本例では、「 ! 」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン ) とを含む画像である。

10

【 0 5 7 2 】

ここで、図 8 - 6 1 : T 1 のタイミングは、当該大当りの大当りラウンドにおける最終ラウンドの大当り R D 制御が終了したタイミングであり、即ち、最終ラウンドのアタッカー閉鎖制御が実行されたタイミングである。後述する図 8 - 6 2 : T 1 のタイミング、及び、図 8 - 6 4 : T 1 のタイミングについても同様であるので、以下では説明を省略する。

【 0 5 7 3 】

次いで、図 8 - 6 0 ( A ) : ( 2 ) に示すように、大当り E D 演出 ( 第 1 A 部 ) を開始して 4 . 5 秒が経過すると ( 図 8 - 6 1 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り E D 演出 ( 第 2 A 部 ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、時短突入画像を表示させる。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

20

【 0 5 7 4 】

次いで、大当り E D 演出 ( 第 2 A 部 ) を開始して 4 . 5 秒が経過すると ( 図 8 - 6 1 : T 3 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技モードが時短モードに制御されたことに基づいて、大当り E D 演出 ( 第 2 A 部 ) を終了し、画像表示装置 5 に時短モードに関連する演出画像を表示させる ( 不図示 )。

【 0 5 7 5 】

( B ) 大当り B の大当り E D 演出

図 8 - 6 0 ( B ) は、大当り B の大当り E D 演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図 8 - 6 2 は、大当り B の大当り E D 演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

30

【 0 5 7 6 】

先ず、図 8 - 6 0 ( B ) : ( 1 ) に示すように、C P U 1 0 3 が大当り終了指定コマンドを送信すると ( 図 8 - 6 2 : T 1 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り E D 演出 ( 第 1 B 部 ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示 ( 本例では、「 T O T A L : 0 1 5 0 0 p t 」の文字 ) と、のめり込み防止画像 P P 1 ( 本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン ) と、取り忘れ防止画像 P P 2 ( 本例では、「 ! 」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン ) とを含む画像である。

40

【 0 5 7 7 】

次いで、図 8 - 6 0 ( B ) : ( 2 ) に示すように、大当り E D 演出 ( 第 1 B 部 ) を開始して 4 . 5 秒が経過すると ( 図 8 - 6 2 : T 2 )、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り E D 演出 ( 第 2 B 部 ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に R U S H モード選択画像 ( 本例では、夢夢モード表示 A M P、ナナモード表示 B M P、ジャムモード表示 C M P を含む画像 ) を表示させる。

【 0 5 7 8 】

このとき、R U S H モード選択画像は、操作部が遊技者による操作に基づいて、夢夢モード表示 A M P が選択されている状態が示されており、他のナナモード表示 B M P 及びジ

50

ラムモード表示CMPは選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

【0579】

次いで、図8-60(B):(3)に示すように、大当りED演出（第2B部）を開始して10秒が経過すると（図8-62:T3）、演出制御用CPU120は、大当りED演出（第3B部）を実行し、画像表示装置5の画面全体に、ST突入画像を表示させる。ST突入画像は、「パワフルRUSH突入」の文字を含む画像である。

【0580】

次いで、大当りED演出（第3B部）を開始して4.5秒が経過すると（図8-62:T4）、演出制御用CPU120は、遊技モードがSTモードに制御されたことに基づいて、大当りED演出（第3B部）を終了し、画像表示装置5にSTモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【0581】

（C）大当りCの大当りED演出

図8-63（C）は、大当りCの大当りED演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図8-64は、大当りCの大当りED演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【0582】

先ず、図8-63（C）:(1)に示すように、CPU103が大当り終了指定コマンドを送信すると（図8-64:T1）、演出制御用CPU120は、大当りED演出（第1C部）を実行し、画像表示装置5の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「TOTAL:01950pt」の文字）と、のめり込み防止画像PP1（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像PP2（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【0583】

次いで、図8-63（C）:(2)に示すように、大当りED演出（第1C部）を開始して4.5秒が経過すると（図8-64:T2）、演出制御用CPU120は、大当りED演出（第2C部）を実行し、画像表示装置5の画面全体に、ST継続画像を表示させる。ST継続画像は、「パワフルRUSH継続」の文字を含む画像である。

【0584】

次いで、大当りED演出（第2C部）を開始して3.5秒が経過すると（図8-64:T3）、演出制御用CPU120は、遊技モードがSTモードに制御されたことに基づいて、大当りED演出（第2C部）を終了し、画像表示装置5にSTモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【0585】

〔右打ちモード：大当りED演出中のエラー報知の演出例〕

図8-65は、大当りAの大当りED演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図8-66は、大当りAの大当りED演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【0586】

先ず、図8-65に示すように、大当りED演出（第1A部）が実行されているときに、玉切れエラーを検出すると（図8-66:T1A）、演出制御用CPU120は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置5のエラー画像表示領域に第1エラー画像EP1（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

その他の演出画像は、前述した図8-60（A）:(1)と同様であるので説明を省略する。

【0587】

10

20

30

40

50

このとき、第 1 エラー画像 E P 1 は画像表示装置 5 のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像 P P 1 は画像表示装置 5 の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像 P P 2 は画像表示装置 5 の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第 1 エラー画像 E P 1 より、のめり込み防止画像 P P 1 や取り忘れ防止画像 P P 2 の方が、大きい表示領域で表示されている。

#### 【 0 5 8 8 】

画像表示装置 5 のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機 1 の正面に座って遊技する場合の一般的な身長 of 遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像 P P 1 が表示される画像表示装置 5 の画面左下や、取り忘れ防止画像 P P 2 が表示される画像表示装置 5 の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機 1 の正面に座って遊技する場合の一般的な身長 of 遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。

10

#### 【 0 5 8 9 】

##### [ 大当り R D 演出 ]

大当り遊技状態に制御されているときに、大当りラウンド開始指定コマンドを受信し、大当り R D 制御が開始されると、大当り R D 演出（大当りラウンド演出）が実行される。大当り R D 演出では、大当り R D 用の背景画像が表示され、大当り R D 用の B G M が再生出力されるとともに、現在のラウンド数を示すラウンド表示（ 1 R O U N D、 2 R O U N D 等）、当該大当りラウンド遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（ 0 0 0 0 0 p t、 0 0 0 1 5 p t 等）が表示される。

20

#### 【 0 5 9 0 】

##### < 獲得賞球更新演出 >

大入賞口（アタッカー）に遊技球が進入すると遊技者に賞球が付与される。このとき、大当り R D 演出では、遊技者に付与された賞球に関連する情報である賞球数表示を更新する獲得賞球更新演出を実行可能である。

#### 【 0 5 9 1 】

獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分の変動表示を行っている表示態様）に変化させるとともに、画像表示装置 5 の画面右下隅（画像表示装置 5 に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示される（図 8 - 6 7 参照）。

30

#### 【 0 5 9 2 】

そして、獲得賞球更新演出が開始されて 1 . 5 秒が経過したタイミングで、獲得賞球更新演出を終了し、賞球数表示を更新態様から更新後の数値に変化させるとともに、画像表示装置 5 の画面右下隅から波紋エフェクト表示が消去される。

#### 【 0 5 9 3 】

##### [ 獲得賞球更新演出の演出例 ]

図 8 - 6 7 は、大当り R D 演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図 8 - 6 8 は、大当り R D 演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

#### 【 0 5 9 4 】

40

本例では、大当り R D 遊技の 1 ラウンド目において、大入賞口に遊技球が 1 個も入賞していない状態から、大入賞口に遊技球が 1 個入賞したときの例を示している。

#### 【 0 5 9 5 】

まず、図 8 - 6 7（ 1 ）の演出例は、図 8 - 3 0（ 1 ）の演出例と同様であるので説明を省略する。

#### 【 0 5 9 6 】

次いで、図 8 - 6 7（ 2 ）に示すように、大入賞口に遊技球が 1 個入賞すると（図 8 - 6 8 : T 2）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得賞球更新演出を実行し、画像表示装置 5 の画面右下の賞球数表示の表示態様を更新態様に変化させるとともに、波紋エフェクト表示 W P を表示させる。

50

## 【 0 5 9 7 】

次いで、図 8 - 6 7 ( 3 ) に示すように、獲得賞球更新演出が開始されて 1 . 5 秒が経過すると ( 図 8 - 6 8 : T 3 ) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、獲得賞球更新演出を終了し、画像表示装置 5 の画面右下の賞球数表示を更新後の数値 ( 本例では、 「 0 0 0 1 5 p t 」 ) に変化させ、波紋エフェクト表示 W P を消去させる。

## 【 0 5 9 8 】

[ 第 1 役物、第 2 役物 ]

画像表示装置 5 の近傍 ( 左方、右下方など ) に役物である第 1 役物と第 2 役物を備えている。第 1 役物と第 2 役物の設置位置や可動有無について、図 8 - 6 9 を用いて以下に説明する。

## 【 0 5 9 9 】

第 1 役物 Y M 1 は、第 1 初期位置 ( 図 8 - 6 9 ( 1 ) 及び ( 2 ) に示す位置 ) から動作しない役物である。一方で、第 2 役物 Y M 2 は、演出制御基板 1 2 の制御に従って、第 2 初期位置 ( 図 8 - 6 9 ( 1 ) に示す位置 ) と、動作位置 ( 図 8 - 6 9 ( 2 ) に示す位置 ) との間において動作可能な役物である。

## 【 0 6 0 0 】

図 8 - 6 9 ( 1 ) 及び ( 2 ) に示すように、第 1 役物 Y M 1 は、画像表示装置 5 の左方且つ前方に設置されており、第 1 役物 Y M 1 の一部分 ( 右部分 ) が画像表示装置 5 に重畳するように設置されているので、第 1 役物 Y M 1 によって画像表示装置 5 の一部分 ( 左部分 ) の視認性が低下している。

## 【 0 6 0 1 】

図 8 - 6 9 ( 1 ) に示すように、第 2 役物 Y M 2 は、画像表示装置 5 の右下方且つ前方に設置されており、第 2 役物 Y M 2 が初期位置にある場合、第 2 役物 Y M 2 の全体が画像表示装置 5 に重畳しないように設置されているので、第 2 役物 Y M 2 によって画像表示装置 5 の視認性が低下していない。即ち、画像表示装置 5 の画面において表示される画像は、初期位置にある第 2 役物によって視認性が低下しない。この図では、第 2 役物 Y M 2 の一部 ( キャラ A の頭の一部 ) しか表示されていないが、実際には第 2 役物 Y M 2 の全体を視認できるものとする。

## 【 0 6 0 2 】

一方で、図 8 - 6 9 ( 2 ) に示すように、第 2 役物 Y M 2 が動作位置にある場合、第 2 役物 Y M 2 の一部分 ( キャラ A の頭と上半身部分 ) が画像表示装置 5 に重畳するように設置されているので、第 2 役物 Y M 2 によって画像表示装置 5 の一部分 ( 右下部分 ) の視認性が低下している。即ち、画像表示装置 5 の画面において表示される画像は、動作位置にある第 2 役物によって視認性が低下する ( 画像表示装置 5 の画面右部の第 1 A 指示画像 I P 1 A の下部分の視認性が低下している ) 。

## 【 0 6 0 3 】

例えば、第 2 役物 Y M 2 は、初期位置 動作位置 初期位置と動作したり、初期位置 動作位置 初期位置 動作位置 初期位置と動作したり、初期位置 初期位置と動作位置との間の状態 ( 一旦停止 ) 動作位置 初期位置と動作したり、初期位置 初期位置と動作位置との間の状態 ( 一旦停止 ) 初期位置と動作したりしてもよい。

## 【 0 6 0 4 】

図 8 - 6 9 に示すように、第 2 役物 Y M 2 が初期位置にあるときに、第 2 役物 Y M 2 は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。一方で、第 1 役物 Y M 1 や第 2 役物 Y M 2 が初期位置から動作位置に動作する過程や、第 2 役物 Y M 2 が動作位置にあるときに、第 1 役物 Y M 1 や第 2 役物 Y M 2 の少なくとも一部が、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。このとき、第 1 役物 Y M 1 や第 2 役物 Y M 2 は、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

## 【 0 6 0 5 】

大当り F F 演出の第 2 部 ( 大当り開始時の右打ち指示 ) が実行されるときや、変動表示

10

20

30

40

50



において表示結果が「大当り」であることが報知されるときに、第 2 役物 Y M 2 は動作位置にあり、それ以外の期間では、第 2 役物 Y M 2 は初期位置にあるものとする。

【 0 6 0 6 】

[ 大当り種別報知画面でのエラー報知 ]

図 8 - 7 0 ( A ) は、大当り F F 演出 ( 第 1 部 ) 中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【 0 6 0 7 】

図 8 - 7 0 ( A ) の演出画像は、前述した図 8 - 5 7 ( B ) : ( 1 ) の演出画像と同様であるので説明を省略する。

このとき、第 1 役物 Y M 1 も第 2 役物 Y M 2 も初期位置 ( 第 1 初期位置、第 2 初期位置 ) にある。 10

【 0 6 0 8 】

このように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出 ( 第 1 部 ) が実行されると、役物によって大当りタイトル表示 ( 本例では、「夢夢 B O N U S」の文字 ) の一部 ( 本例では、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分 ) の視認性が低下している。

【 0 6 0 9 】

一方で、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置 5 を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。 20

【 0 6 1 0 】

[ 通常右打ち指示画面でのエラー報知 ]

図 8 - 7 0 ( B ) は、大当り F F 演出 ( 第 2 部 ) 中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【 0 6 1 1 】

図 8 - 7 0 ( B ) の演出画像は、前述した図 8 - 5 7 ( A ) : ( 3 ) の演出画像と同様であるので説明を省略する。

このとき、第 1 役物 Y M 1 は初期位置 ( 第 1 初期位置 ) にあり、第 2 役物 Y M 2 は動作位置にある。 30

【 0 6 1 2 】

このように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出 ( 第 2 部 ) が実行されると、役物によって第 1 指示画像 ( 本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字 ) の一部 ( 本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分 ) の視認性が低下している。

【 0 6 1 3 】

一方で、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置 5 を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。 40

【 0 6 1 4 】

[ 時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例 ]

図 8 - 7 1 は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図 8 - 7 2 は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 6 1 5 】

本例では、通常モードに制御されているときに、大当り A が発生し、時短モードに制御 50

され、この時短モード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。

【0616】

先ず、図8-71(1)の演出画像は、前述した図8-54(A):(1)の演出画像と同様である部分についての説明を省略する。

【0617】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ(本例では、「222」)を確定停止させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ(本例では、「222」)も確定停止させている。

10

【0618】

図8-71(2)~(4)の演出画像は、前述した図8-54(A):(2)、並びに、図8-60(A):(1)及び(2)の演出画像と同様であるので説明を省略する。

【0619】

次いで、図8-71(5)に示すように、時短モードに制御されているときに、CPU103が、第2特別図柄の変動表示(時短最終変動)を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると(図8-72:T6)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ(本例では、「241」)を確定停止させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ(本例では、「241」)も確定停止させている。

20

【0620】

このとき、時短モードの最終変動であることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央上に「チャンスタイム」の文字と、画像表示装置5の画面右上に時短モードの残り制御回数を示す時短残回数表示(本例では、「残り0回」の文字)とを表示させている。

【0621】

次いで、図8-71(6)に示すように、図柄確定期間の0.5秒が経過し、時短モードから通常モードに制御されると(図8-72:T7)、演出制御用CPU120は、第3操作方法指示演出を実行し、画像表示装置5の画面中央に第3指示画像IP3(本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像)を表示させる。

30

【0622】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ(本例では、「241」)をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。

【0623】

[STモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]

図8-73は、STモードに制御され、当該STモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図8-74は、STモードに制御され、当該STモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

40

【0624】

本例では、通常モードに制御されているときに、大当りBが発生し、STモード[夢夢モード]に制御され、このSTモード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。

【0625】

図8-71(1)~(4)の演出画像は、前述した図8-54(A):(1)、図8-54(A):(2)、並びに、図8-60(B):(1)及び(3)の演出画像と同様であるので説明を省略する。

【0626】

次いで、図8-73(5)に示すように、STモードに制御されているときに、CPU

50

103が第2特別図柄の変動表示(時短最終変動)を実行しており、変動パターン「高速Cはずれリザルト表示」(図8-7(B):(1)参照)における飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで(図8-74:T6)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ(本例では、「241」)を停止表示させている。このとき、第2特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。

【0627】

このとき、STモード[夢夢モード]の最終変動であることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央上に「パワフルRUSH」の文字、画像表示装置5の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン(本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン)、画像表示装置5の画面右上にSTモードの残り制御回数を示すST残回数表示(本例では、「残り0回」の文字)を表示させている。

10

【0628】

次いで、図8-73(6)に示すように、STモードに制御されているときに、CPU103が第2特別図柄の変動表示(時短最終変動)を実行しており、変動パターン「高速Cはずれリザルト表示」(図8-7(B):(1)参照)におけるリザルト表示を開始させるべきタイミングで(図8-74:T7)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体にリザルト表示RP(本例では、「パワフルRUSH終了」の文字と、「TOTAL:01500pt」の文字とを含む画像)を表示させる。このとき、第2特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。

20

【0629】

次いで、図8-73(7)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示(時短最終変動)を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると(図8-72:T8)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ(本例では、「241」)を確定停止させる。

【0630】

次いで、図8-73(8)に示すように、図柄確定期間の0.5秒が経過し、STモードから通常モードに制御されると(図8-74:T9)、演出制御用CPU120は、第3操作方法指示演出を実行し、画像表示装置5の画面中央に第3指示画像IP3(本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像)を表示させる。

30

【0631】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ(本例では、「241」)をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。

【0632】

(効果1)

図8-19に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当たりFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図8-21に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当たりFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

40

【0633】

このような構成によれば、大当たりFF演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当たり遊技状態に制御されたときに、大当たりFF演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル30を操作してしまうことを防止できる。

【0634】

また、大当たりFF演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当たり遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易

50

くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 3 5 】

( 効果 1 - 1 )

図 8 - 8 ( B ) のエラー報知演出一覧テーブルに示したように、エラー報知として、玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第 1 エラー報知演出 ( 玉切れエラー報知 ) と、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第 2 エラー報知演出 ( 満タンエラー報知 ) と、扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第 3 エラー報知演出 ( 扉開放エラー報知 ) と、磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第 4 エラー報知演出 ( 磁気エラー報知 ) と、を実行可能である。

10

【 0 6 3 6 】

これらのエラー報知のうちいずれのエラー報知は、大当り F F 演出が実行された場合であっても、継続して実行されるものとする。

【 0 6 3 7 】

このような構成によれば、いずれのエラーが発生した場合であっても、大当り F F 演出が実行されたときに、継続してエラー報知が実行されるので、エラーが発生したことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【 0 6 3 8 】

20

( 効果 1 - 2 )

図 8 - 8 ( A ) の操作方法指示演出一覧テーブルに示したように、第 5 操作指示演出 ( 異常左打ち指示 ) には、実行条件 ( 発生条件 ) と実行期間の異なる異常左打ち指示 ( L V 1 : ショート ) と、異常左打ち指示 ( L V 2 : ロング ) とがある。異常左打ち指示 ( L V 1 : ショート ) の実行期間は 5 0 0 0 m s であり、異常左打ち指示 ( L V 2 : ロング ) の実行期間は 1 0 0 0 0 m s である。

【 0 6 3 9 】

また、図 8 - 9 及び図 8 - 1 0 ( A ) に示したように、異常左打ち指示 ( L V 1 ) の実行条件は、異常右打ち検出条件 ( L V 1 ) が成立したときであり、異常左打ち指示 ( L V 2 ) の実行条件は、異常右打ち検出条件 ( L V 2 ) が成立したときである。

30

【 0 6 4 0 】

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) または異常左打ち指示 ( L V 2 ) のいずれかが実行されているときに、大当り F F 演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示演出が終了している。

【 0 6 4 1 】

このような構成によれば、いずれの異常左打ち指示が実行されているときであっても、大当り F F 演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示を終了するので、大当り F F 演出の邪魔をせずに、その後の大当り遊技状態において遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 6 4 2 】

40

( 効果 1 - 3 )

図 8 - 2 3 に示したように、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当り F F 演出が開始されると、異常左打ち指示を終了する一方で、エラー報知を継続して実行している。

【 0 6 4 3 】

また、図 8 - 1 3 及び図 8 - 2 3 に示したように、異常左打ち指示とエラー報知とが同時に実行されている場合、エラー報知の方が異常左打ち指示よりも表示優先度が高いので、遊技者からは手前に表示されているように見える。

【 0 6 4 4 】

このような構成によれば、異常左打ち指示とエラー報知が同時に実行される場合であっ

50

ても、表示優先度や大当り F F 演出が実行されたときの実行有無に関して、異常左打ち指示よりもエラー報知の方が、優先度が高いので、エラーが発生していることを遊技者に認識させやすくすることができる。

【 0 6 4 5 】

( 効果 1 - 4 )

図 8 - 8 に示したように、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は、画像表示装置 5 とスピーカ 8 L、8 R の演出装置を用いて実行される演出である。また、図 8 - 19 に示したように、大当り F F 演出が実行されたことにより実行中の異常操作方法指示を終了する場合、画像表示装置 5 の第 5 指示画像の表示と、スピーカ 8 L、8 R からの第 5 指示音声の再生出力との両方を終了している。

10

【 0 6 4 6 】

また、大当り F F 演出音（ファンファーレ演出音）は、他の演出音（通常モード演出音等）よりも強調された態様の音声である。例えば、大当り F F 演出音（ファンファーレ演出音）の方が、他の演出音より、チャンネル設定割合が高くなっている。これにより、大当り F F 演出の特別感が増し、大当りにおける遊技の興趣を向上できる。

【 0 6 4 7 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに、異常操作方法指示に関連する指示音声の再生出力を終了するので、大当り F F 演出音の再生出力の邪魔をせず、大当りにおいて興趣が低下してしまうことを防止できる。

【 0 6 4 8 】

20

( 効果 1 - 5 )

図 8 - 8 に示したように、エラー報知は、画像表示装置 5 と遊技効果ランプ 9 の演出装置を用いて実行される演出である。また、図 8 - 21 に示したように、大当り F F 演出が実行されたことにより実行中のエラー報知を継続する場合、画像表示装置 5 の第 1 エラー画像の表示と、遊技効果ランプ 9 の赤色の点滅発光との両方を継続している。

【 0 6 4 9 】

また、図 8 - 25 に示したように、パチンコ遊技機 1 D の画像表示装置 5 に第 1 エラー画像が表示されていても、店員は第 1 エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。一方で、パチンコ遊技機 1 の遊技効果ランプ 9 が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ 9 の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。

30

【 0 6 5 0 】

このような構成によれば、遊技効果ランプ 9 を用いた演出に関して、大当り F F 演出よりもエラー報知の方が、優先して実行されるので、エラーが発生したことを遊技者のみならず店員にも認識させることが容易となる。

【 0 6 5 1 】

( 効果 1 - 6 )

図 8 - 19 の説明で示したように、演出制御用 C P U 1 2 0 が大当り開始指定コマンドを受信したタイミングから表示を開始しており、演出制御用 C P U 1 2 0 が大当り終了指定コマンドを受信したタイミングまで表示を継続している。

40

【 0 6 5 2 】

このような構成によれば、操作方法指示に関連する指示画像は、特定のタイミングでのみ画像表示装置 5 に表示される一方で、システム右打ち画像は、右打ちモードに制御されている期間に、画像表示装置 5 に常に表示されることによって、いずれのタイミングであっても遊技者に適確に操作方法を指示することができる。

【 0 6 5 3 】

( 効果 1 - 7 )

図 8 - 54 に示したように、大当り A、大当り B、大当り C のいずれの種別の大当りであっても、大当り F F 演出において、右打ちすることを指示する第 1 指示画像が表示される大当り F F 演出（第 2 部）が実行される。この大当り F F 演出は、異常左打ちの検出有

50

無に関わらず、大当り遊技状態に制御され、大当り F F 演出が実行されると必ず実行される演出である。

【 0 6 5 4 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されているときに、異常左打ちを検出した場合に、異常右打ち指示をしないような構成を採用しても、その後の大当り R D 遊技で遊技者が不利になることなく、遊技を進めることができる。

【 0 6 5 5 】

( 効果 2 )

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 2 1 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

10

【 0 6 5 6 】

図 8 - 9 の異常操作方法指示演出決定処理に示したように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり ( ステップ S 0 2 T M 1 2 3 0 : Y E S ステップ S 0 2 T M 1 2 5 0 と進むことが可能である ) 。また、大当り F F 期間が終了した後の大当り R D 期間や大当り E D 期間である場合、異常右打ち指示を実行可能である ( ステップ S 0 2 T M 1 2 4 0 : N O ステップ S 0 2 T M 1 2 5 0 と進むことが可能である ) 。また、大当り F F 期間内である場合、異常右打ち指示を実行しない ( ステップ S 0 2 T M 1 2 4 0 : Y E S ステップ S 0 2 T M 1 2 5 0 の処理をスキップする ) 。

20

【 0 6 5 7 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 6 5 8 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

【 0 6 5 9 】

30

また、大当り F F 演出が終了した後に異常右打ち指示が実行されるので、大当り F F 演出中に異常左打ち検出条件が成立した場合であっても、異常右打ち指示を実行しないことによって、大当り F F 演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 6 0 】

( 効果 2 - 1 )

図 8 - 9 及び図 8 - 1 0 に示したように、右打ちモードに制御されているときの大当り F F 期間以外の期間に、異常左打ち検出条件が成立すると、異常右打ち指示を実行可能である。

40

【 0 6 6 1 】

上記の実施形態では、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が異なる例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が同じであってもよい。

【 0 6 6 2 】

このような構成によれば、大当り F F 期間以外の右打ちモード中に異常右打ち指示が実行可能となるので、大当り F F 期間以外の右打ちモード中に、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 6 3 】

( 効果 2 - 2 )

50

図 8 - 1 4 に示したように、異常左打ち指示演出 ( L V 1 ) が実行されるとき第 5 指示画像 I P 5 の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して 2 回行う映像である。

【 0 6 6 4 】

また、図 8 - 1 4 に示したように、異常左打ち指示演出 ( L V 2 ) が実行されるとき第 5 指示画像 I P 5 の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して 4 回行う映像である。

【 0 6 6 5 】

10

図 8 - 2 6 に示したように、異常右打ち指示演出が実行されるとき第 4 指示画像 I P 4 の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して 2 回行う映像である。

【 0 6 6 6 】

( 効果 3 )

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。

【 0 6 6 7 】

また、図 8 - 3 8 及び図 8 - 4 0 に示したように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当り F F 演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示している。

20

【 0 6 6 8 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 6 6 9 】

また、大当り F F 演出が実行されているときに表示中の音量調整表示や光量調整表示が継続して表示されることによって、大当り F F 演出の邪魔をせずに、音量調整表示や光量調整表示を確認できる。

30

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 7 0 】

( 効果 4 )

図 8 - 1 9 に示したように、第 5 指示音声を再生出力しているときに大当り F F 演出を実行すると、第 5 指示音声の再生出力を終了している。

【 0 6 7 1 】

図 8 - 3 8 及び図 8 - 4 0 に示したように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当り F F 演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力している。

40

【 0 6 7 2 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されているときに再生出力中の第 5 指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 6 7 3 】

また、大当り F F 演出が実行されているときに再生出力中の音量調整音声や光量調整音声は継続して再生出力されることによって、大当り F F 演出の邪魔をせずに、音量調整音声や光量調整音声を確認できるので、適切な音量および光量で大当り F F 演出を楽しむこ

50

とができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 7 4 】

( 効果 4 - 1 )

図 8 - 3 3 及び図 8 - 3 6 に示したように、音量調整表示や光量調整表示は、音量調整ボタンや光量調整ボタンの操作を受け付けない状態で、5 秒間が経過すると画像表示装置 5 から消去されている。

【 0 6 7 5 】

このような構成によれば、音量や光量を確認した後に、遊技者による操作を必要とせず 10  
にこれらの音量調整表示や光量調整表示が非表示となってくれるので、遊技者に音量調整表示や光量調整表示を消去するための手間を与えず、遊技に集中させることができる。

【 0 6 7 6 】

( 効果 4 - 2 )

上記に示したように、音量調整音声は、「音量を X に設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。同様に、光量調整音声は、「光量を Y に設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

【 0 6 7 7 】

このような構成によれば、音量調整音声や光量調整音声の種類を増やすことができ、音 20  
量調整や光量調整が実行されるときのパリエーションを増やすことができる。

【 0 6 7 8 】

( 効果 4 - 3 )

上記に示したように、音量調整演出と、光量調整演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す ( X 1 ) ~ ( X 3 ) の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。先に開始された方の演出を「第 1 演出」、当該第 1 演出の実行中に開始された方の演出を「第 2 演出」とする。

( X 1 ) 第 1 演出音を最後まで再生出力した後に、第 2 演出音を再生出力させる

( X 2 ) 第 1 演出音の再生出力を中段して、第 2 演出音を再生出力させる

( X 3 ) 第 1 演出音の再生出力を継続した状態で、第 2 演出音を再生出力させる 30

【 0 6 7 9 】

このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。

【 0 6 8 0 】

( 効果 4 - 4 )

図 8 - 3 8 及び図 8 - 4 0 に示したように、通常モードに制御されているときに、音量調整音声や光量調整音声再生出力される場合、通常モード演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させている。一方で、右打ちモードに制御されているとき ( 大当り F F 演出が実行されているとき ) に、音量調整音声や光量調整音声再生出力される場合、大当り F F 演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させていない。 40

【 0 6 8 1 】

このような構成によれば、大当り F F 演出音は、大当りが発生したことを祝福するときの演出音であるので、再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させないことによって、大当り F F 演出おける不満を遊技者に与えてしまうことを防止できる。

【 0 6 8 2 】

( 効果 5 )

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。

【 0 6 8 3 】



また、図 8 - 4 5 に示したように、オートボタン OFF 設定表示を表示しているときに大当り FF 演出を実行すると、オートボタン OFF 設定表示を継続して表示しており、図 8 - 4 7 に示したように、オートボタン ON 設定表示を表示しているときに大当り FF 演出を実行すると、オートボタン ON 設定表示を継続して表示している。

【 0 6 8 4 】

このような構成によれば、大当り FF 演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り FF 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 6 8 5 】

また、大当り FF 演出が実行されているときに表示中のオートボタン OFF 設定表示やオートボタン ON 設定表示が継続して表示されることによって、大当り FF 演出の邪魔をせずに、オートボタン OFF モードまたはオートボタン ON モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

結果的に、大当り FF 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 8 6 】

( 効果 6 )

図 8 - 1 9 に示したように、第 5 指示音声を再生出力しているときに大当り FF 演出を実行すると、第 5 指示音声の再生出力を終了している。

【 0 6 8 7 】

また、図 8 - 4 5 に示したように、オートボタン OFF 設定音声を再生出力しているときに大当り FF 演出を実行すると、オートボタン OFF 設定音声を継続して再生出力しており、図 8 - 4 7 に示すように、オートボタン ON 設定音声を再生出力しているときに大当り FF 演出を実行すると、オートボタン ON 設定音声を継続して再生出力している。

【 0 6 8 8 】

このような構成によれば、大当り FF 演出が実行されているときに再生出力中の第 5 指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り FF 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 6 8 9 】

また、大当り FF 演出が実行されているときに再生出力中のオートボタン OFF 設定音声やオートボタン ON 設定音声が継続して再生出力されることによって、大当り FF 演出の邪魔をせずに、オートボタン OFF モードまたはオートボタン ON モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

結果的に、大当り FF 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 6 9 0 】

( 効果 6 - 1 )

図 8 - 5 0 に示したように、音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、いずれも異なる領域であるので、これらの画像を同時に表示することが可能となっている。

【 0 6 9 1 】

このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。

【 0 6 9 2 】

( 効果 7 )

図 8 - 5 7 に示したように、大当りタイトル表示 ( 「 B O N U S 」 の文字 ) を表示して

10

20

30

40

50

いるときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を大当たりタイトル表示に重畳表示しており、大当たりタイトル表示「BONUS」は2文字以上で構成されている。そして、第1エラー画像は、大当たりタイトル表示のうちの「US」の2文字に重畳表示している。

【0693】

このような構成によれば、大当たりタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当たりタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当たりタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【0694】

(効果8)

図8-57に示したように、第1A指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を第1A指示画像に重畳表示しており、この第1A指示画像「右打ち」は3文字で構成されている。そして、第1エラー画像は、第1A指示画像のうちの「右打ち」の3文字に重畳表示している。

【0695】

このような構成によれば、第1A指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第1エラー画像が第1A指示画像に重畳して表示されることによって、第1A指示画像に注目していた遊技者に第1エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【0696】

(効果8-1)

上記に示したように、大当たりタイトル表示(夢夢BONUS)は、大当たりであることを示す第1種別文字(BONUS)と、その大当たりの種別を示唆する第2種別文字(夢夢)とで構成されている。

【0697】

図8-57(B):(1)に示したように、大当たりタイトル表示(夢夢BONUS)が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、大当たりタイトル表示(夢夢BONUS)の第1種別文字(BONUS)と第2種別文字(夢夢)との両方に重畳して表示されている。

【0698】

また、第1指示画像(第1A指示画像、第1B指示画像)は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報(「右打ち」の文字)と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報(右向き矢印のオブジェクト)とで構成されている。

【0699】

図8-57(A)及び(B)に示したように、第1指示画像(第1A指示画像、第1B指示画像)が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、第1指示画像(第1A指示画像、第1B指示画像)の指示文字情報(「右打ち」の文字)と指示図形情報(右向き矢印のオブジェクト)との両方に重畳して表示されている。

【0700】

このような構成によれば、大当たりタイトル表示や第1指示画像が表示されるときに、エラーが発生した場合に、異なる種別の情報のそれぞれにエラー画像が重畳して表示されることによって、遊技者がいずれの種別の情報に注目していた場合でも、エラー画像に注目させることができる。

【0701】

(効果8-2)

上記の実施形態では、エラー画像で用いられる文字の書体(フォント)と、エラー画像以外の画像(大当たりタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンON/OFF設定表示等)で用いられる文字の書体とは、異なっている。エラー画像で用いられる文字の書体(フォント)は、シンプルな装飾されていない書体である

10

20

30

40

50

一方で、エラー画像以外の画像（大当たりタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンON/OFF設定表示等）で用いられる文字の書体は、派手に装飾されていてもよいものとする。

【0702】

このような構成によれば、エラー画像で用いられる文字の書体が、エラー画像以外の画像で用いられる文字の書体と異なることによって、エラー画像に注目させることができ、エラー報知の特別感を増すことができる。

【0703】

（効果9）

図8-65に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。 10

【0704】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第1エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【0705】

（効果9-1）

図8-65に示したように、第1エラー画像EP1は画像表示装置5のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像PP1は画像表示装置5の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像PP2は画像表示装置5の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第1エラー画像EP1より、のめり込み防止画像PP1や取り忘れ防止画像PP2の方が、大きい表示領域で表示されている。 20

【0706】

このような構成によれば、ある程度の文字数を表記する必要があるのめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とにおいて、十分な文字数を表記するためのスペースを確保することができる。 30

【0707】

（効果9-2）

図8-65に示したように、画像表示装置5のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機1の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の高さの遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像PP1が表示される画像表示装置5の画面左下や、取り忘れ防止画像PP2が表示される画像表示装置5の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機1の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の高さの遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。

【0708】

このような構成によれば、エラー画像と、のめり込み防止画像と、取り忘れ防止画像とが同時に表示される場合に、より一層エラー画像に注目させることができる。 40

【0709】

（効果10）

図8-68に示したように、1.5秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図8-61、図8-62、及び図8-64に示したように、最終ラウンドの大当たりRD制御を終了した後に、4.5秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たりED演出（第2A部、第3B部、第2C部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当たりED演出（第1A部、第1B部、第1C部）の実行期間の方が、長い（1.5秒<4.5秒）。 50

## 【 0 7 1 0 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量（本例では、10 個）の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

## 【 0 7 1 1 】

（効果 10 - 1）

10

図 8 - 6 8 に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は 1 . 5 秒間であり、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後の大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間は 4 . 5 秒間である。

## 【 0 7 1 2 】

ここで、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了するときに、オーバー入賞が発生した場合であっても、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了するタイミングから、大入賞口に進入した所定量目（10 個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行し（1 . 5 秒間）、大入賞口に進入したオーバー入賞分（11 個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行する（1 . 5 秒間）ことが可能である（1 . 5 秒間 + 1 . 5 秒間 < 4 . 5 秒間）

20

## 【 0 7 1 3 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量目の遊技球とオーバー入賞分の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当り R D 遊技における不満を防止できる。

## 【 0 7 1 4 】

（効果 10 - 2）

30

図 8 - 6 7 に示したように、獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分の変動表示を行っている表示態様）に変化させているとともに、画像表示装置 5 の画面右下隅（画像表示装置 5 に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示されている。

## 【 0 7 1 5 】

このような構成によれば、画像表示装置 5 から見てアタッカーが備えられている方向である画像表示装置 5 の画面右下において、賞球数表示の更新に注目させることができ、大当り R D 遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 7 1 6 】

40

（効果 10 - 3）

図 8 - 6 8 に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は 1 . 5 秒間であり、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後の大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間は 4 . 5 秒間である。本例では、大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の 3 倍である。このような形態に限定されず、大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の 2 倍であってもよいし、4 倍であってもよい。

## 【 0 7 1 7 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、獲得賞球更新演出

50

を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当り R D 遊技における不満を防止できる。

【0718】

（効果 11）

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0719】

また、図 8 - 55 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 56 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3.5 秒間）の方が、短い。

【0720】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【0721】

（効果 11 - 1）

図 8 - 54 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出と、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出とは、大当りタイトル表示や第 1 指示画像がそれぞれ異なっている。

【0722】

また、図 8 - 55 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 56 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3.5 秒間）の方が、短い。

【0723】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。また、大当りに応じて大当り F F 演出が異なるので、大当り F F 演出における興趣を向上できる。

【0724】

（効果 12）

図 8 - 61 及び図 8 - 62 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、19 秒間）より、図 8 - 64 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）の方が、短い。

【0725】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当り E D 期間）が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

10

20

30

40

50

い。

【 0 7 2 6 】

( 効果 1 2 - 1 )

図 8 - 6 0 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常モードで発生した「大当り B」に対応した大当り E D 演出では、S T モードの演出モードを選択するための R U S H モード選択画面 ( 画像 ) を表示する期間を確保するための 1 0 秒間と、当該大当り ( 初当り ) の後に初めて S T モードに制御されることを示す ( S T モードに突入することを報知する ) S T 突入画像を表示する期間を確保するための 4 . 5 秒間と、が設けられている。

【 0 7 2 7 】

また、図 8 - 6 3 及び図 8 - 6 4 に示したように、右打ちモードで発生した「大当り C」に対応した大当り E D 演出では、S T モードの演出モードを選択するための R U S H モード選択画面 ( 画像 ) を表示する期間はなく、当該大当りの後に S T モードの制御が継続されることを示す ( S T モードが継続することを報知する ) S T 継続画像を表示する期間を確保するための 3 . 5 秒間が設けられている。

【 0 7 2 8 】

このような構成によれば、初当り時に初めて S T モードに突入されるときは、R U S H モードを選択する期間や S T 突入画像を表示する期間を、S T モードが継続されるときよりも十分に確保することによって、初めて S T モードに制御されるときに興味や祝福感をより一層向上させることができる。

【 0 7 2 9 】

( 効果 1 3 )

図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態 ( 通常モード ) で発生する初当り ( 大当り A、大当り B ) の大当り E D 演出の実行期間 ( 9 秒間、1 9 秒間 ) より、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態 ( 通常モード ) で発生する初当り ( 大当り A、大当り B ) の大当り F F 演出の実行期間 ( 7 秒間 ) の方が、短い。

【 0 7 3 0 】

また、図 8 - 6 4 に示したように、時短状態や S T 状態 ( 右打ちモード ) で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間 ( 8 秒間 ) より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態 ( 右打ちモード ) で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間 ( 3 . 5 秒間 ) の方が、短い。

【 0 7 3 1 】

このような構成によれば、通常状態と、時短状態や S T 状態 ( 右打ちモード ) とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間 ( 大当り E D 期間 ) より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間 ( 大当り F F 期間 ) の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【 0 7 3 2 】

( 効果 1 4 )

図 8 - 4 に示したように、「大当り A」は、実質的な「通常大当り」であり、ラウンド数が 3 ラウンドの「3 R 大当り」であり、「大当り B」は、実質的な「確変大当り」であり、ラウンド数が 1 0 ラウンドの「1 0 R 大当り」であるので、確変制御の有無の面とラウンド数の面とにおいて、大当り A より大当り B の方が遊技者にとって有利な大当りである。

【 0 7 3 3 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、大当り A が発生するときの、図柄確定期間と大当り F F 演出の実行期間を合わせた期間と、大当り B が発生するときの、図柄確定期間と大当り F F 演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも 7 . 5 秒間である。

【 0 7 3 4 】

また、図 8 - 6 1 に示したように、大当り A の大当り E D 演出の実行期間 ( 9 秒間 ) よ

10

20

30

40

50

り、図 8 - 6 2 に示したように、大当り B の大当り E D 演出の実行期間（ 1 9 秒間 ）の方が、長い。

【 0 7 3 5 】

このような構成によれば、大当り A と、大当り B とにおいて、図柄確定期間と大当り F F 演出の実行期間を合わせた期間を共通とすることによって、いずれの大当り遊技状態に制御される場合であっても、大当り遊技状態に制御される前の祝福を同様に行うための期間を確保することができる。

【 0 7 3 6 】

また、大当り E D 演出の実行期間に関して、大当り A より大当り B の方が長い期間が設定されているので、大当り B に制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。

10

【 0 7 3 7 】

（ 効果 1 4 - 1 ）

図 8 - 6 0 及び図 8 - 6 1 に示したように、通常モードで発生した「大当り A 」に対応した大当り E D 演出では、S T モードの演出モードを選択するための R U S H モード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当り（初当り）の後に時短モードに制御されることを示す（時短モードに突入することを報知する）時短突入画像を表示する期間を確保するための 4 . 5 秒間と、が設けられている。

【 0 7 3 8 】

また、図 8 - 6 0 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常モードで発生した「大当り B 」に対応した大当り E D 演出では、S T モードの演出モードを選択するための R U S H モード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための 1 0 秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めて S T モードに制御されることを示す（S T モードに突入することを報知する）S T 突入画像を表示する期間を確保するための 4 . 5 秒間と、が設けられている。

20

【 0 7 3 9 】

このような構成によれば、初当り時に初めて S T モードに突入されるときは、R U S H モードを選択する期間や S T 突入画像を表示する期間を、S T モードに突入しないときよりも十分に確保することによって、初めて S T モードに制御されるときに興味や祝福感をより一層向上させることができる。

【 0 7 4 0 】

30

（ 効果 1 5 ）

図 8 - 5 4 に示したように、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」、「夢夢 B O N U S」）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）と、を表示している。

【 0 7 4 1 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（ 4 秒間）の方が、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（ 3 秒間）より長い。同様に、図 8 - 5 6 に示したように、大当り C の大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（ 2 秒間）の方が、大当り C の大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（ 1 . 5 秒間）より長い。

40

【 0 7 4 2 】

このような構成によれば、第 1 指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【 0 7 4 3 】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第 1 指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第 1 指示画像に注目させることができる。

【 0 7 4 4 】

50

(効果 15 - 1)

図 8 - 55 に示したように、大当り A 及び大当り B に対応する大当り F F 演出が実行されるときに関して、図柄確定期間 (0.5 秒間) < 大当り F F 演出 (第 2 部) (3 秒間) < 大当り F F 演出 (第 1 部) (4 秒間) の関係性となっている。

【0745】

同様に、図 8 - 56 に示したように、大当り C に対応する大当り F F 演出が実行されるときに関して、図柄確定期間 (0.5 秒間) < 大当り F F 演出 (第 2 部) (1.5 秒間) < 大当り F F 演出 (第 1 部) (2 秒間) の関係性となっている。

【0746】

このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示される大当り F F 演出 (第 1 部) が最も長い実行期間であることによって、遊技者に確実に大当りのタイトルを認識させることができる。

【0747】

(効果 15 - 2)

上記の実施形態では、

図柄確定期間：飾り図柄が確定停止してから大当りタイトル表示の表示を開始する (大当り F F 演出 (第 1 部：前段)：集中線のみが表示される) までの期間、

大当り F F 演出 (第 1 部) の実行期間：大当りタイトル表示の表示を開始してから第 1 指示画像の表示が開始されるまでの期間、

大当り F F 演出 (第 2 部) の実行期間：第 1 指示画像の表示が開始されてからアタッカーが開放状態となるまでの期間、  
と規定するものとする。

【0748】

このような構成によれば、大当りとなる特別図柄の変動表示が終了してから、大当り F F 演出が実行され、アタッカーが開放するまでの各期間を適確に定義付けすることができ、大当り F F 演出が実行されるときに興味を向上できる。

【0749】

(効果 16)

図 8 - 54 (A) に示したように、大当り F F 演出において、初当り (大当り A、大当り B) の大当り F F 演出 (第 1 部)：大当りタイトル表示 (「BONUS」) と、大当り F F 演出 (第 2 部)：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像 (第 1 A 指示画像) とを表示しており、図 8 - 54 (B) に示したように、演出制御用 CPU 120 は、大当り C の大当り F F 演出において、大当り F F 演出 (第 1 部)：大当りタイトル表示 (「夢夢 BONUS」) と、大当り F F 演出 (第 2 部)：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像 (第 1 B 指示画像等) とを表示している。

【0750】

また、図 8 - 55 に示したように、初当り (大当り A、大当り B) に関して、大当り F F 演出 (第 1 部) の実行期間 (4 秒間) の方が、大当り F F 演出 (第 2 部) の実行期間 (3 秒間) より長い。また、図 8 - 56 に示したように、大当り C に関して、大当り F F 演出 (第 1 部) の実行期間 (2 秒間) の方が、大当り F F 演出 (第 2 部) の実行期間 (1.5 秒間) より長い。

【0751】

このような構成によれば、通常状態、時短状態、または、S T 状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、第 1 指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【0752】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第 1 指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第 1 指示画像に注目させることができる。



## 【 0 7 5 3 】

( 効果 1 6 - 1 )

図 8 - 5 4 ( A ) 及び ( B ) に示したように、初当り ( 大当り A 、大当り B ) に対応した大当り F F 演出の演出態様と、大当り C に対応した大当り F F 演出の演出態様と、は異なっている。

## 【 0 7 5 4 】

このような構成によれば、大当りが発生した遊技モードに応じて、大当り F F 演出が異なるので、大当り遊技における興趣を向上できる。

## 【 0 7 5 5 】

( 効果 1 7 )

図 8 - 7 0 ( A ) に示したように、役物 ( 第 1 役物、第 2 役物 ) が備えられた状態で、大当り F F 演出 ( 第 1 部 ) が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢 B O N U S」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分の視認性が低下している。

## 【 0 7 5 6 】

また、図 8 - 7 0 ( A ) に示したように、役物 ( 第 1 役物、第 2 役物 ) が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域 ( 画面右上 ) には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像 ( 第 1 エラー画像 ) の視認性が低下していない。

## 【 0 7 5 7 】

このような構成によれば、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときに印象を強くすることができる。

## 【 0 7 5 8 】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

## 【 0 7 5 9 】

( 効果 1 7 - 1 )

図 8 - 5 3 ( B ) : ( 3 ) に示したように、大当り C に対応した大当り F F 演出における大当りタイトル表示では、「夢夢 B O N U S」の文字を含む画像が表示されており、このときの「夢夢 B O N U S」の文字の一部 ( 画面上部分 ) が画像表示装置 5 の画面から見切れた状態 ( 視認困難な状態 ) で表示されている。

## 【 0 7 6 0 】

また、上記の実施形態に限定されず、大当りタイトル表示 ( 「夢夢 B O N U S」等 ) の文字の見切れる部分として、大当りタイトル表示の文字の画面左部分、画面右部分、画面下部分などであってもよく、これらのうち複数の部分であってもよい。

## 【 0 7 6 1 】

このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。

## 【 0 7 6 2 】

( 効果 1 7 - 2 )

図 8 - 5 4 に示したように、第 1 指示画像の指示文字情報 ( 「右打ち」の文字 ) と指示図形情報 ( 右向き矢印のオブジェクト ) の両方が、画像表示装置 5 の画面から見切れた状態 ( 視認困難な状態 ) で表示されている。

## 【 0 7 6 3 】

同様に、大当りタイトル表示の第 1 種別文字 ( 「B O N U S」の文字 ) と第 2 種別文字 ( 「夢夢」) の両方が、画像表示装置 5 の画面から見切れた状態 ( 視認困難な状態 ) とな

10

20

30

40

50

るような表示位置やサイズで表示されてもよい。

例えば、大当たりタイトル表示の第1種別文字(「BONUS」の文字)の「B」の文字と第2種別文字(「夢夢」)の一文字目の「夢」の文字が、画像表示装置5の画面左部分から見切れた状態となり、大当たりタイトル表示の第1種別文字(「BONUS」の文字)の「S」の文字と第2種別文字(「夢夢」)の二文字目の「夢」の文字が、画像表示装置5の画面右部分から見切れた状態となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。

【0764】

このような構成によれば、大当たりタイトル表示によって、大当たりが発生することの特別感をより一層強調でき、大当たり遊技における興趣を向上できる。

【0765】

10

(効果18)

図8-70(B)に示したように、役物(第1役物、第2役物)が備えられた状態で、大当たりFF演出(第2部)が実行されると、役物によって第1指示画像(本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字)の一部(右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分)の視認性が低下している。

【0766】

図8-70(B)に示したように、役物(第1役物、第2役物)が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置5のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像(第1エラー画像)の視認性が低下していない。

20

【0767】

このような構成によれば、役物が、画像表示装置5に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置5や役物に注目させることができ、大当たり遊技状態における操作方法を示唆する第1指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当たり遊技状態に制御され、第1指示画像が表示されるときに印象を強くすることができる。

【0768】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

30

【0769】

(効果18-1)

図8-54(A):(4)に示したように、第1A指示画像の「右打ち」の文字の右部分(「ち」の文字)と右向き矢印のオブジェクトの右部分(矢の部分)が視認困難な状態(見切れた状態)で表示されている。また、図8-54(B):(3)に示したように、第1B指示画像IP1Bの「右打ち」の文字の右部分(「ち」の文字)と右向き矢印のオブジェクトの右部分(矢の部分)が視認困難な状態(見切れた状態)で表示されている。

【0770】

このような構成によれば、第1指示画像の一部(本例では右側)を視認困難な状態で表示させることによって、大当たり遊技における操作方法を指示するときの興趣を向上させることができるとともに、第1指示画像の一部(本例では左側)を視認困難な状態で表示させないことによって、大当たり遊技における操作方法を適確に指示することができる。

40

【0771】

(効果19)

図8-73に示したように、初当たりが発生しST状態に制御される場合に、ST状態において新たに大当たりが発生することなくST状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当たり回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示している。

【0772】

一方で、図8-71に示したように、初当たりが発生し時短状態に制御される場合に、時

50

短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当たり回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示していない。

【0773】

このような構成によれば、ST状態に制御されなかった場合（時短状態に制御された場合）にリザルト表示が表示されないことによって、時短状態よりも大当りが発生し易いST状態に制御された場合に付与される可能性のあった賞球が付与されなかったことに関する情報（総獲得賞球数に関する情報等）を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。

【0774】

（効果19-1）

図8-63に示したように、大当たりCの大当たりED演出において、初当たりから当該大当たりまでの大当たりにおいて付与された賞球数に関する総賞球数表示が表示されている。これは、初当たりから当該大当たりまでにおいて付与された賞球数に関するリザルト表示ともいえる。

【0775】

このような構成によれば、右打ちモードに制御されているときに発生した大当たりにおいて、大当りが発生する毎にリザルト表示を表示することができ、遊技者に付与された賞球数を報知する機会を増やすことができる。

【0776】

（効果19-2）

図8-4に示したように、初当たりが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当たり時の「大当たりA」であるので450個である。また、初当たりが発生しST状態に制御される場合に、ST状態において新たに大当りが発生することなくST状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当たり時の「大当たりB」であるので1500個である。

【0777】

従って、初当たりが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉数は、初当たりが発生しST状態に制御される場合に、ST状態において新たに大当りが発生することなくST状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉数の半以下である。

【0778】

このような構成によれば、初当たりが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、リザルト表示を表示させないことの効果をより一層向上できる。

【0779】

（効果20）

図8-19に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当たりFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図8-21に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当たりFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【0780】

また、図8-57に示したように、大当たりタイトル表示（「BONUS」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を大当たりタイトル表示に重畳表示しており、大当たりタイトル表示「BONUS」は2文字以上で構成されている。そして、第1エラー画像は、大当たりタイトル表示のうちの「US」の2文字に重畳表示している。

【0781】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 30 を操作してしまうことを防止できる。

【0782】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識しやすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

10

【0783】

また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させやすくすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【0784】

(効果 21)

図 8 - 19 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 21 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

20

【0785】

また、図 8 - 57 に示したように、第 1 A 指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を第 1 A 指示画像に重畳表示しており、この第 1 A 指示画像「右打ち」は 3 文字で構成されている。そして、第 1 エラー画像は、第 1 A 指示画像のうちの「右打ち」の 3 文字に重畳表示している。

【0786】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 30 を操作してしまうことを防止できる。

30

【0787】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識しやすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0788】

また、第 1 A 指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像が第 1 A 指示画像に重畳して表示されることによって、第 1 A 指示画像に注目していた遊技者に第 1 エラー画像を認識させやすくすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

40

【0789】

(効果 22)

図 8 - 19 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 21 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【0790】

図 8 - 65 に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラー

50

が発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【 0 7 9 1 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 7 9 2 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

10

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 7 9 3 】

また、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【 0 7 9 4 】

( 効果 2 3 )

図 8 - 19 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 21 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

20

【 0 7 9 5 】

また、図 8 - 6 8 に示したように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後に、4 . 5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当り E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) の実行期間の方が、長い ( 1 . 5 秒 < 4 . 5 秒 ) 。

30

【 0 7 9 6 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 7 9 7 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

40

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 7 9 8 】

また、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量 ( 本例では、10 個 ) の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) に関する画像 ( 時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像 ) が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

50

## 【 0 7 9 9 】

( 効果 2 4 )

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 2 1 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

## 【 0 8 0 0 】

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

## 【 0 8 0 1 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（ 7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（ 3 . 5 秒間）の方が、短い。

## 【 0 8 0 2 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

20

## 【 0 8 0 3 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

## 【 0 8 0 4 】

また、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

30

## 【 0 8 0 5 】

( 効果 2 5 )

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 2 1 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

## 【 0 8 0 6 】

また、図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（ 9 秒間、 1 9 秒間）より、図 8 - 6 4 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（ 8 秒間）の方が、短い。

40

## 【 0 8 0 7 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

## 【 0 8 0 8 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行すること

50

によって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識しやすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 8 0 9 】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当り E D 期間）が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

10

【 0 8 1 0 】

（効果 2 6）

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 2 1 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【 0 8 1 1 】

図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、1 9 秒間）より、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）の方が、短い。

20

【 0 8 1 2 】

また、図 8 - 6 4 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

【 0 8 1 3 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

30

【 0 8 1 4 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識しやすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 8 1 5 】

また、通常状態と、時短状態や S T 状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当り E D 期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当り F F 期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

40

【 0 8 1 6 】

（効果 2 7）

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 2 1 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行

50

している。

【 0 8 1 7 】

また、図 8 - 5 4 に示したように、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「 B O N U S 」、「夢夢 B O N U S 」）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）と、を表示している。

【 0 8 1 8 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い。同様に、図 8 - 5 6 に示したように、大当り C の大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（2 秒間）の方が、大当り C の大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（1.5 秒間）より長い。

10

【 0 8 1 9 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 3 0 を操作してしまうことを防止できる。

【 0 8 2 0 】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識しやすくさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

20

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 0 8 2 1 】

また、第 1 指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【 0 8 2 2 】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第 1 指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第 1 指示画像に注目させることができる。

30

【 0 8 2 3 】

（効果 2 8）

図 8 - 1 9 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 2 1 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【 0 8 2 4 】

図 8 - 7 0（A）に示したように、役物（第 1 役物、第 2 役物）が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 1 部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢 B O N U S」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分の視認性が低下している。

40

【 0 8 2 5 】

また、図 8 - 7 0（A）に示したように、役物（第 1 役物、第 2 役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第 1 エラー画像）の視認性が低下していない。

【 0 8 2 6 】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔を

50



せずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 30 を操作してしまうことを防止できる。

【0827】

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0828】

また、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときに印象を強くすることができる。

10

【0829】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【0830】

(効果 29)

20

図 8 - 19 に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図 8 - 21 に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【0831】

図 8 - 70 (B) に示したように、役物 (第 1 役物お、第 2 役物) が備えられた状態で、大当り F F 演出 (第 2 部) が実行されると、役物によって第 1 指示画像 (本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字) の一部 (右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分) の視認性が低下している。

【0832】

30

図 8 - 70 (B) に示したように、役物 (第 1 役物、第 2 役物) が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像 (第 1 エラー画像) の視認性が低下していない。

【0833】

このような構成によれば、大当り F F 演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当り F F 演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 30 を操作してしまうことを防止できる。

【0834】

40

また、大当り F F 演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、大当り F F 演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0835】

また、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第 1 指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第 1

50

指示画像が表示されるとき印象を強くすることができる。

【0836】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるため、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【0837】

(効果30)

図8-65に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【0838】

図8-57に示したように、大当たりタイトル表示(「BONUS」の文字)を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を大当たりタイトル表示に重畳表示しており、大当たりタイトル表示「BONUS」は2文字以上で構成されている。そして、第1エラー画像は、大当たりタイトル表示のうちの「US」の2文字に重畳表示している。

【0839】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第1エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【0840】

また、大当たりタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当たりタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当たりタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【0841】

(効果31)

図8-65に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【0842】

図8-57に示したように、第1A指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を第1A指示画像に重畳表示しており、この第1A指示画像「右打ち」は3文字で構成されている。そして、第1エラー画像は、第1A指示画像のうちの「右打ち」の3文字に重畳表示している。

【0843】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第1エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【0844】

また、第1A指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第1エラー画像が第1A指示画像に重畳して表示されることによって、第1A指示画像に注目していた遊技者に第1エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【0845】

(効果32)

図8-65に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【0846】

図8-68に示したように、1.5秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。

10

20

30

40

50

また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後に、4 . 5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間の方が、長い（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）。

【 0 8 4 7 】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

10

【 0 8 4 8 】

また、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量（本例では、10 個）の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

20

【 0 8 4 9 】

（効果 3 3）

図 8 - 6 5 に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【 0 8 5 0 】

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 8 5 1 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

30

【 0 8 5 2 】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【 0 8 5 3 】

また、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

40

【 0 8 5 4 】

（手段 3 4）

図 8 - 6 5 に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【 0 8 5 5 】

図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、19 秒間）より、図 8 -

50

6 4 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）の方が、短い。

【0 8 5 6】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【0 8 5 7】

また、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が

10

【0 8 5 8】

（効果 3 5）

図 8 - 6 5 に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【0 8 5 9】

図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、1 9 秒間）より、図 8 -

20

【0 8 6 0】

また、図 8 - 6 4 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

【0 8 6 1】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

30

【0 8 6 2】

また、通常状態と、時短状態や S T 状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当り E D 期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当り F F 期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【0 8 6 3】

（効果 3 6）

図 8 - 6 5 に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【0 8 6 4】

図 8 - 5 4 に示したように、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」、「夢夢 B O N U S」）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）と、を表示している。

【0 8 6 5】

また、図 8 - 5 5 に示したように、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 1 部）の

50

実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。

【０８６６】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８６７】

また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０８６８】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。

【０８６９】

（効果３７）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８７０】

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０８７１】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。

【０８７２】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【０８７３】

また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときに印象を強くすることができる。

【０８７４】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【０８７５】

（効果３８）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 7 6 】

図 8 - 7 0 ( B ) に示したように、役物 ( 第 1 役物お、第 2 役物 ) が備えられた状態で、大当り F F 演出 ( 第 2 部 ) が実行されると、役物によって第 1 指示画像 ( 本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字 ) の一部 ( 右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分 ) の視認性が低下している。

## 【 0 8 7 7 】

図 8 - 7 0 ( B ) に示したように、役物 ( 第 1 役物、第 2 役物 ) が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像 ( 第 1 エラー画像 ) の視認性が低下していない。

10

## 【 0 8 7 8 】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

## 【 0 8 7 9 】

また、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第 1 指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第 1 指示画像が表示されるときに印象を強くすることができる。

20

## 【 0 8 8 0 】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

## 【 0 8 8 1 】

## ( 効果 3 9 )

図 8 - 6 8 に示したように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後に、4 . 5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当り E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) の実行期間の方が、長い ( 1 . 5 秒 < 4 . 5 秒 ) 。

30

## 【 0 8 8 2 】

図 8 - 5 7 に示したように、大当りタイトル表示 ( 「 B O N U S 」 の文字 ) を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「 B O N U S 」は 2 文字以上で構成されている。そして、第 1 エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「 U S 」の 2 文字に重畳表示している。

40

## 【 0 8 8 3 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量 ( 本例では、10 個 ) の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) に関する画像 ( 時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像 ) が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

## 【 0 8 8 4 】

また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー

50

画像が大当たりタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当たりタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【 0 8 8 5 】

( 効果 4 0 )

図 8 - 6 8 に示したように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当たり R D 制御を終了した後に、4 . 5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当たり E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当たり E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) の実行期間の方が、長い ( 1 . 5 秒 < 4 . 5 秒 ) 。

10

【 0 8 8 6 】

図 8 - 5 7 に示したように、第 1 A 指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を第 1 A 指示画像に重畳表示しており、この第 1 A 指示画像「右打ち」は 3 文字で構成されている。そして、第 1 エラー画像は、第 1 A 指示画像のうちの「右打ち」の 3 文字に重畳表示している。

【 0 8 8 7 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり R D 制御において、所定量 ( 本例では、10 個 ) の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当たり遊技状態が終了したことに対応する大当たり E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) に関する画像 ( 時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像 ) が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当たり遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

20

【 0 8 8 8 】

また、第 1 A 指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像が第 1 A 指示画像に重畳して表示されることによって、第 1 A 指示画像に注目していた遊技者に第 1 エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

30

【 0 8 8 9 】

( 効果 4 1 )

図 8 - 6 8 に示したように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当たり R D 制御を終了した後に、4 . 5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当たり E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当たり E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) の実行期間の方が、長い ( 1 . 5 秒 < 4 . 5 秒 ) 。

【 0 8 9 0 】

40

上記に示したように、時短状態や S T 状態 ( 右打ちモード ) は、通常状態 ( 左打ちモード ) より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 8 9 1 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態 ( 通常モード ) で発生する初当たり ( 大当たり A、大当たり B ) の大当たり F F 演出の実行期間 ( 7 秒間 ) より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態 ( 右打ちモード ) で発生する大当たり C の大当たり F F 演出の実行期間 ( 3 . 5 秒間 ) の方が、短い。

【 0 8 9 2 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当たり R D 制御において、所定量 ( 本例では

50

、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【０８９３】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

10

#### 【０８９４】

（効果４２）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

20

#### 【０８９５】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

#### 【０８９６】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

30

#### 【０８９７】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

40

#### 【０８９８】

（効果４３）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

#### 【０８９９】

50



図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、19 秒間）より、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）の方が、短い。

【0900】

また、図 8 - 6 4 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3.5 秒間）の方が、短い。

【0901】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量（本例では、10 個）の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【0902】

また、通常状態と、時短状態や S T 状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当り E D 期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当り F F 期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【0903】

（効果 4 4）

図 8 - 6 8 に示したように、1.5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後に、4.5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間の方が、長い（1.5 秒 < 4.5 秒）。

【0904】

図 8 - 5 4 に示したように、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「BONUS」、「夢夢BONUS」）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）と、を表示している。

【0905】

また、図 8 - 5 5 に示したように、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り A や大当り B の大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い。同様に、図 8 - 5 6 に示したように、大当り C の大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（2 秒間）の方が、大当り C の大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（1.5 秒間）より長い。

【0906】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量（本例では、10 個）の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認

10

20

30

40

50

することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【0907】

また、第1指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【0908】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第1指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第1指示画像に注目させることができる。

【0909】

(効果45)

図8-68に示したように、1.5秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図8-61、図8-62、及び図8-64に示したように、最終ラウンドの大当りRD制御を終了した後に、4.5秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りED演出(第1A部、第1B部、第1C部)を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りED演出(第2A部、第3B部、第2C部)を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りED演出(第1A部、第1B部、第1C部)の実行期間の方が、長い(1.5秒<4.5秒)。

【0910】

図8-70(A)に示したように、役物(第1役物、第2役物)が備えられた状態で、大当りFF演出(第1部)が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢BONUS」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【0911】

また、図8-70(A)に示したように、役物(第1役物、第2役物)が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置5のエラー画像表示領域(画面右上)には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像(第1エラー画像)の視認性が低下していない。

【0912】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りRD制御において、所定量(本例では、10個)の遊技球が特別可変入賞球装置7に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りED演出(第2A部、第3B部、第2C部)に関する画像(時短突入画像、ST突入画像、ST継続画像)が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【0913】

また、役物が、画像表示装置5に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置5や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときに印象を強くすることができる。

【0914】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【0915】

(効果46)

図8-68に示したように、1.5秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。

10

20

30

40

50

また、図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、及び図 8 - 6 4 に示したように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了した後に、4 . 5 秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）の実行期間の方が、長い（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）。

【 0 9 1 6 】

図 8 - 7 0（B）に示したように、役物（第 1 役物お、第 2 役物）が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 2 部）が実行されると、役物によって第 1 指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

10

【 0 9 1 7 】

図 8 - 7 0（B）に示したように、役物（第 1 役物、第 2 役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第 1 エラー画像）の視認性が低下していない。

【 0 9 1 8 】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当り R D 制御において、所定量（本例では、10 個）の遊技球が特別可変入賞球装置 7 に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）に関する画像（時短突入画像、S T 突入画像、S T 継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

20

【 0 9 1 9 】

また、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第 1 指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第 1 指示画像が表示されるときに印象を強くすることができる。

30

【 0 9 2 0 】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【 0 9 2 1 】

（効果 4 7）

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 9 2 2 】

40

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

【 0 9 2 3 】

図 8 - 5 7 に示したように、大当りタイトル表示（「B O N U S」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「B O N U S」は 2 文字以上で構成されている。そして、第 1 エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「U S」の 2 文字に重畳表示している。

50

## 【 0 9 2 4 】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

## 【 0 9 2 5 】

このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

10

## 【 0 9 2 6 】

(効果 4 8)

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

## 【 0 9 2 7 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

20

## 【 0 9 2 8 】

図 8 - 5 7 に示したように、第 1 A 指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を第 1 A 指示画像に重畳表示しており、この第 1 A 指示画像「右打ち」は 3 文字で構成されている。そして、第 1 エラー画像は、第 1 A 指示画像のうちの「右打ち」の 3 文字に重畳表示している。

## 【 0 9 2 9 】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

30

## 【 0 9 3 0 】

また、第 1 A 指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第 1 エラー画像が第 1 A 指示画像に重畳して表示されることによって、第 1 A 指示画像に注目していた遊技者に第 1 エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

## 【 0 9 3 1 】

(効果 4 9)

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

40

## 【 0 9 3 2 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

## 【 0 9 3 3 】

図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、1 9 秒間）より、図 8 -

50

64に示したように、時短状態やST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間（8秒間）の方が、短い。

【0934】

このような構成によれば、時短状態やST状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りFF期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やST状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やST状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【0935】

また、時短状態やST状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りED期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やST状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やST状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【0936】

（効果50）

上記に示したように、時短状態やST状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0937】

また、図8-55に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）より、図8-56に示したように、時短状態やST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

【0938】

図8-61及び図8-62に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りED演出の実行期間（9秒間、19秒間）より、図8-55に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）の方が、短い。

【0939】

また、図8-64に示したように、時短状態やST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間（8秒間）より、図8-56に示したように、時短状態やST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

【0940】

このような構成によれば、時短状態やST状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やST状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やST状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【0941】

また、通常状態と、時短状態やST状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りED期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りFF期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【0942】

（効果51）

10

20

30

40

50

上記に示したように、時短状態やS T状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0943】

また、図8-55に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）より、図8-56に示したように、時短状態やS T状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

【0944】

図8-54に示したように、大当りFF演出において、大当りFF演出（第1部）：大当りタイトル表示（「BONUS」、「夢夢BONUS」）と、大当りFF演出（第2部）：大当り遊技での右打ちを指示する第1指示画像（第1A指示画像、第1B指示画像）と、を表示している。

【0945】

また、図8-55に示したように、大当りAや大当りBの大当りFF演出（第1部）の実行期間（4秒間）の方が、大当りAや大当りBの大当りFF演出（第2部）の実行期間（3秒間）より長い。同様に、図8-56に示したように、大当りCの大当りFF演出（第1部）の実行期間（2秒間）の方が、大当りCの大当りFF演出（第2部）の実行期間（1.5秒間）より長い。

【0946】

このような構成によれば、時短状態やS T状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やS T状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やS T状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【0947】

また、第1指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【0948】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第1指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第1指示画像に注目させることができる。

【0949】

（効果52）

上記に示したように、時短状態やS T状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0950】

また、図8-55に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）より、図8-56に示したように、時短状態やS T状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い。

【0951】

図8-70（A）に示したように、役物（第1役物、第2役物）が備えられた状態で、大当りFF演出（第1部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢BONUS」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【0952】

また、図8-70（A）に示したように、役物（第1役物、第2役物）が備えられた状

10

20

30

40

50

態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第 1 エラー画像）の視認性が低下していない。

【 0 9 5 3 】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【 0 9 5 4 】

また、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときに印象を強くすることができる。

【 0 9 5 5 】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【 0 9 5 6 】

（効果 5 3）

上記に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 9 5 7 】

また、図 8 - 5 5 に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示したように、時短状態や S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い。

【 0 9 5 8 】

図 8 - 7 0（B）に示したように、役物（第 1 役物お、第 2 役物）が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 2 部）が実行されると、役物によって第 1 指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【 0 9 5 9 】

図 8 - 7 0（B）に示したように、役物（第 1 役物、第 2 役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第 1 エラー画像）の視認性が低下していない。

【 0 9 6 0 】

このような構成によれば、時短状態や S T 状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態や S T 状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態や S T 状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【 0 9 6 1 】

また、役物が、画像表示装置 5 に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに画像表示装置 5 や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第 1 指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第 1

10

20

30

40

50

指示画像が表示されるとき印象を強くすることができる。

【0962】

一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるため、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【0963】

[その他の変形例]

(1) 上記の実施形態における遊技機は、[V-ST機]の遊技性を有する例を示したが、このような形態に限定されず、異なる遊技性を有する遊技機に対して[特徴部02TM]に示した各種の演出や構成を適用してもよい。[V-ST機]は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で154回の可変表示に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

10

【0964】

(1-1) [一種+二種混合機]

例えば、[一種+二種混合機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。(i)変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する[一種大当り]と、(ii)変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してV入賞装置内のV入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する[二種大当り]と、を備える遊技機である。即ち、(i+ii)大当り遊技状態に制御するパターンとして[一種大当り]と[二種大当り]とのパターンを有する[一種+二種混合機]を備える遊技機である。

20

【0965】

(1-2) [V-確変機]

また、[V-確変機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-確変機]では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態(確変制御が実行される遊技状態)とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。[V-確変機]は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、前述した可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

30

【0966】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当り」と判定され、50%の割合で「3R確変大当り」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、20%の割合で「10R通常大当り」と判定され、80%の割合で「10R確変大当り」と判定される。

【0967】

(1-3) [確変転落機]

また、[確変転落機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。パチンコ遊技機として、遊技状態が高確状態に制御されている状態で、遊技状態を低確状態に移行させるか否かの確変転落判定を実行して、確変転落判定の結果に基づいて遊技状態を低確状態に移行させるパチンコ遊技機が存在する。上記の実施形態に記載された発明は、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機にも適用可能である。以下、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機について説明する。

40

【0968】

このようなパチンコ遊技機では、始動入賞(第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞)が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状

50



態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。具体的には、CPU 103は、図4のステップS21に示したスイッチ処理で第1始動入賞口又は第2始動入賞口への入賞が検出されると、確変転落判定用の乱数を抽出し、高確状態において当該入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始れるときに（図5のステップS110に示す特別図柄通常処理で）確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否かを判定する確変転落判定を実行し、その判定結果に基づいて高確状態を終了させて低確状態に移行する。

【0969】

この確変転落判定では、確変転落判定用の乱数を使用した判定によって「確変転落なし」又は「確変転落あり」の何れかに決定され、「確変転落なし」と決定されたことに基づいて高確状態が継続され、「確変転落あり」と決定されたことに基づいて高確状態が終了し、低確状態に制御する。

10

【0970】

このように、始動入賞（第1始動入賞口、又は、第2始動入賞口への入賞）が発生すると、確変転落判定用の乱数が抽出され、高確状態において当該始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が実行されるときに、確変転落判定用の乱数に基づいて高確状態を終了させるか否か（所謂確変転落の有無）を判定して、判定結果に基づいて高確状態を終了させるようにしている。従って、高確状態（確変状態）において変動表示を開始するタイミングで、確変転落判定で「確変転落あり」と判定すると、当該変動表示を含む以降の変動表示に関しては、低確状態（通常状態または時短状態）用の表示結果判定テーブル（第1特図用表示結果判定テーブル又は第2特図用表示結果判定テーブル）に基づいて表示結果を判定する。

20

【0971】

< 確変転落判定を有する遊技機の遊技フロー >

次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。本遊技フローの例では、大当たりが発生して確変領域に遊技球が入賞（V入賞）した場合、大当たり遊技状態終了後に確変状態（高確／高ベース状態）に制御され、確変状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行されるものとする。ここで、確変状態において実行される変動表示の表示結果が「大当たり」となることなく100回目の変動表示が開始されるまでに、（i）100回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示（1回目～100回目までの何れかの変動表示）の開始から時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、100回目の変動表示が終了するまで時短状態に維持された後に、通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

30

【0972】

一方、（ii）100回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも100回目の変動表示が終了するまで確変状態（高確／高ベース状態）に維持され、101回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

40

【0973】

（2）上記の実施形態では、第5指示画像のうち1回目～2回目のいずれの表示制御が実行されているときであっても、大当たりFF演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了し、第5指示画像の表示も終了する例を示したが、このような形態に限定されず、第5指示画像のうち1回目～2回目のいずれの表示制御が実行されているときに、大当たりFF演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了せずに、第5指示画像の表示も即時に終了しなくてもよい。

【0974】

例えば、第5指示画像のうち1回目の表示制御が実行されている途中に、大当たりFF演

50

出が実行された場合、第 5 指示画像のうち 1 回目の表示制御が終了するまでは異常左打ち指示演出を継続して実行し、第 5 指示画像のうち 1 回目の表示制御が終了した後に、異常左打ち指示演出を終了してもよい。即ち、第 5 指示画像のうち 2 回目の表示制御は実行しない。

【 0 9 7 5 】

( 3 ) 上記の実施形態では、異常左打ち指示演出が実行されるとき第 5 指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち指示演出が実行されるとき第 5 指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。

10

【 0 9 7 6 】

例えば、異常左打ち指示演出が実行されるとき第 5 指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置 5 の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【 0 9 7 7 】

( 4 ) 上記の実施形態では、異常右打ち指示演出が実行されるとき第 4 指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常右打ち指示演出が実行されるとき第 4 指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。

20

【 0 9 7 8 】

例えば、異常右打ち指示演出が実行されるとき第 4 指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置 5 の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置 5 の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

30

【 0 9 7 9 】

( 5 ) 上記の実施形態では、音量を上げるときの音量調整演出（音量調整表示、音量調整音声）が実行されているときに、大当り F F 演出が実行されると、音量調整演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限定されず、音量を下げるときの音量調整演出（音量調整表示、音量調整音声）が実行されているときに、大当り F F 演出が実行されると、音量調整演出が継続して実行される。

【 0 9 8 0 】

同様に、上記の実施形態では、光量を上げるときの光量調整演出（光量調整表示、光量調整音声）が実行されているときに、大当り F F 演出が実行されると、光量調整演出が継続して実行される例を示したが、このような形態に限定されず、光量を下げるときの光量調整演出（光量調整表示、光量調整音声）が実行されているときに、大当り F F 演出が実行されると、光量調整演出が継続して実行される。

40

【 0 9 8 1 】

( 6 ) 上記の実施形態では、音量値が最大値や最小値に設定されている場合に、音量を最大値以上または最小値以下にしようとする音量調整ボタンの操作を受け付けず、音量値は変更されない例を示したが、このような形態に限定されず、音量値が最大値や最小値に設定されている場合に、音量値は変更されないものの、音量を最大値以上または最小値以下にしようとする音量調整ボタンの操作を受け付けて、

50

音量調整演出が実行されてもよい。

【 0 9 8 2 】

例えば、音量値が最大値に設定されている場合に、音量を最大値以上にしようとする音量調整ボタン（＋）が操作されると、音量値は変更されないものの、音量調整演出が実行される。このときの音量調整演出では、音量調整表示（音量値：３）が点滅表示され、音量調整音声「音量が最大です」が再生出力される。

【 0 9 8 3 】

同様に、上記の実施形態では、光量値が最大値や最小値に設定されている場合に、光量を最大値以上または最小値以下にしようとする光量調整ボタンの操作を受け付けず、光量値は変更されないもので、光量調整演出も実行されない例を示したが、このような形態に限定されず、光量値が最大値や最小値に設定されている場合に、光量値は変更されないものの、光量を最大値以上または最小値以下にしようとする光量調整ボタンの操作を受け付けて、光量調整演出が実行されてもよい。

10

【 0 9 8 4 】

例えば、光量値が最小値に設定されている場合に、音量を最小値以下にしようとする光量調整ボタン（－）が操作されると、光量値は変更されないものの、光量調整演出が実行される。このときの光量調整演出では、光量調整表示（音量値：１）が点滅表示され、光量調整音声「光量が最小です」が再生出力される。

【 0 9 8 5 】

以上に説明した〔特徴部 0 2 T M〕には、以下に示す各構成が含まれる。

20

【 0 9 8 6 】

手段 1 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 3 0）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

30

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当り F F 演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

40

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 1 9 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する（図 8 - 2 1 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行する）、遊技機。

【 0 9 8 7 】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を

50

終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0988】

手段2の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、 10

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル30）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路（左打ち経路）と、該第1経路とは異なる第2経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第1操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、 20

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りFF演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する第1操作促進報知（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（玉切れエラー報知）を実行可能であり、

前記第1操作促進報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第1操作促進報知を終了し（図8-19に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、 30

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図8-21に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態とは異なる特別状態（時短状態、ST状態）に制御可能であり、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記特別状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第1操作方法で操作することによって所定条件が成立した場合に、前記第2操作方法で操作するように報知する第2操作促進報知を実行可能であり（図8-9のステップS02TM1230：YESに示すように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、 40

前記ファンファーレ演出を開始してから所定期間が経過した後に、第2操作促進報知を実行可能であり（図8-9のステップS02TM1240：NOに示すように、大当りFF期間が終了した後の大当りRD期間や大当りED期間である場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、

前記ファンファーレ演出を実行しているときに、該ファンファーレ演出を開始してから前記所定期間が経過する前に、遊技者が前記操作手段を前記第1操作方法で操作することによって前記所定条件が成立した場合に、前記第2操作促進報知を実行しない（図8-9のステップS02TM1240：YESに示すように、大当りFF期間である場合、異 50

常右打ち指示を実行しない)、遊技機。

【0989】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の第1操作促進報知を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

また、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過した後に第2操作促進報知が実行されるので、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過する前に所定条件が成立した場合であっても、第2操作促進報知を実行しないことによって、ファンファーレ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0990】

手段3の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

遊技媒体(遊技球)の発射に関する操作が可能な操作手段(打球操作ハンドル30)と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路(左打ち経路)と、該第1経路とは異なる第2経路(右打ち経路)とがあり、

遊技者が前記操作手段を第1操作方法(左打ち)で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法(右打ち)で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出(大当たりFF演出)を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起(異常左打ち指示)を実行可能であり、

音量および光量を遊技者が調整可能であり(音量調整、光量調整を実行可能であり)、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量に関する調整表示(音量調整表示、光量調整表示)を表示可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し(図8-19に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当たりFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し)、

前記調整表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該調整表示を継続して表示する(図8-38及び図8-40に示すように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当たりFF演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示する)、遊技機。

【0991】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の調整表示が継続して表示さ

10

20

30

40

50

れることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、音量および光量に関する調整表示を確認できる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0992】

手段4の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル30）と、  
を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路（左打ち経路）と、該第1経路とは異なる第2経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第1操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りFF演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応した第5指示音声）を出力可能であり、

音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量が変更されたことに対応する特定音（音量調整音声、光量調整音声）を出力可能であり、

前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図8-19に示すように、第5指示音声を再生出力しているときに大当りFF演出を実行すると、第5指示音声の再生出力を終了し）、

前記特定音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該特定音を継続して出力する（図8-38及び図8-40に示すように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りFF演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力する）、遊技機。

【0993】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の特定音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、特定音を確認できるので、適切な音量および光量でファンファーレ演出を楽しむことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【0994】

手段5の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル30）と、

、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当り FF 演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（押しボタン 31B、スティックコントローラ 31A））を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、

演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第 1 モード（オートボタン OFF モード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第 2 モード（オートボタン ON モード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、

前記第 1 モードに制御しているときに、該第 1 モードに制御していることを示唆する第 1 表示（オートボタン OFF 設定表示）を表示可能であり、

前記第 2 モードに制御しているときに、該第 2 モードに制御していることを示唆する第 2 表示（オートボタン ON 設定表示）を表示可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 19 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り FF 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記第 1 表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第 1 表示を継続して表示し（図 8 - 45 に示すように、オートボタン OFF 設定表示を表示しているときに大当り FF 演出を実行すると、オートボタン OFF 設定表示を継続して表示し）、

前記第 2 表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第 2 表示を継続して表示する（図 8 - 47 に示すように、オートボタン ON 設定表示を表示しているときに大当り FF 演出を実行すると、オートボタン ON 設定表示を継続して表示する）、遊技機。

#### 【0995】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第 1 操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されているときに表示中の第 1 表示や第 2 表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第 1 モードまたは第 2 モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

#### 【0996】

手段 6 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制

10

20

30

40

50

御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

10

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応する第５指示音声）を出力可能であり、

前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、

20

演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、

前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１音（オートボタンＯＦＦ設定音声）を出力可能であり、

前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２音（オートボタンＯＮ設定音声）を出力可能であり、

30

前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、

前記第１音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１音を継続して出力し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力し）、

前記第２音を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２音を継続して出力する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力する）、遊技機。

40

【０９９７】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の第１音や第２音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行う

50



ことができる。

【 0 9 9 8 】

手段 7 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当たりタイトル表示（BONUS、夢夢BONUS等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図 8 - 57 に示すように、大当たりタイトル表示（「BONUS」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を大当たりタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図 8 - 57 に示すように、大当たりタイトル表示「BONUS」は 2 文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも 2 文字以上の文字に重畳して表示される（図 8 - 57 に示すように、第 1 エラー画像は、大当たりタイトル表示のうちの「US」の 2 文字に重畳表示している）、遊技機。

【 0 9 9 9 】

このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【 1 0 0 0 】

手段 8 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図 8 - 57 に示すように、第 1 A 指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を第 1 A 指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図 8 - 57 に示すように、第 1 A 指示画像「右打ち」は 2 文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも 2 文字以上の文字に重畳して表示される（図 8 - 57 に示すように、第 1 エラー画像は、第 1 A 指示画像のうちの「右打ち」の 3 文字に重畳表示している）、遊技機。

【 1 0 0 1 】

このような構成によれば、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注

目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【 1 0 0 2 】

手段 9 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

10

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図 8 - 65 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。

【 1 0 0 3 】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

20

【 1 0 0 4 】

手段 10 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当たり RD 制御を実行可能な CPU 103）と、

30

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当たり RD 制御において賞球を付与可能な CPU 103）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（n ラウンド目の大当たりラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 10 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当たりラウンド制御を終了し）、

40

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 68 に示すように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前

50

記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長い（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）、遊技機。

【 1 0 0 5 】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

10

【 1 0 0 6 】

手段 1 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

20

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い）、遊技機。

30

【 1 0 0 7 】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【 1 0 0 8 】

手段 1 2 の遊技機は、

40

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状

50

態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図8-61及び図8-62に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りED演出の実行期間（9秒間、19秒間）より、図8-64に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間（8秒間）の方が、短い）、遊技機。

10

#### 【1009】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

#### 【1010】

手段13の遊技機は、

20

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

30

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短く（図8-61及び図8-62に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りED演出の実行期間（9秒間、19秒間）より、図8-55に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）の方が、短く）、

40

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短い（図8-64に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間（8秒間）より、図8-56に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（

50

3.5 秒間)の方が、短い)、遊技機。

【1011】

このような構成によれば、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【1012】

手段14の遊技機は、

特定識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(大当り)が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体が進出容易な第1状態(開放状態)と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第2状態(閉鎖状態)とに制御可能な可変入賞手段(特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段(大当りRD制御を実行可能なCPU103)と、を備え、

前記有利状態として、第1有利状態(大当りA)と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態(大当りB)とがあり、

前記第1有利状態に制御されるときと、前記第2有利状態に制御されるときとにおいて、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間は共通であり(図8-55に示すように、大当りAが発生するときの、図柄確定期間と大当りFF演出の実行期間を合わせた期間と、大当りBが発生するときの、図柄確定期間と大当りFF演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも7.5秒間であり)、

前記第1有利状態に制御される場合に、該第1有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記第2有利状態に制御される場合に、該第2有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、長い(図8-61に示すように、大当りAの大当りED演出の実行期間(9秒間)より、図8-62に示すように、大当りBの大当りED演出の実行期間(19秒間)の方が、長い)、遊技機。

【1013】

このような構成によれば、第1有利状態と、第2有利状態とにおいて、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてから可変入賞手段が第1状態に変化するまでの期間を共通とすることによって、いずれの有利状態に制御される場合であっても、有利状態に制御される前の祝福を同様に行うことができる。

また、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間に関して、第1有利状態より第2有利状態の方が長い期間が設定されているので、第2有利状態に制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。

【1014】

手段15の遊技機は、

特定識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(大当り)が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図 8 - 5 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」等）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図 8 - 5 5 等 に示すように、大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い）、遊技機。

#### 【1015】

このような構成によれば、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

#### 【1016】

手段 1 6 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときと、前記特別状態に制御されているときとで、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図 8 - 5 4（A）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出において、初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像）とを表示しており、図 8 - 5 4（B）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り C の大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「夢夢 B O N U S」）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 B 指示画像等）とを表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図 8 - 5 5 に示すように、初当り（大当り A、大当り B）に関して、大当り F F 演出

10

20

30

40

50

(第1部)の実行期間(4秒間)の方が、大当りFF演出(第2部)の実行期間(3秒間)より長い。また、図8-56に示すように、大当りCに関して、大当りFF演出(第1部)の実行期間(2秒間)の方が、大当りFF演出(第2部)の実行期間(1.5秒間)より長い)、遊技機。

【1017】

このような構成によれば、通常状態または特別状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【1018】

手段17の遊技機は、

特定識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(大当り)が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

表示手段(画像表示装置5)と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段(第1役物、第2役物)と、

演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示(大当りタイトル表示)を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示(エラー画像(第1エラー画像等))を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され(図8-70(A)に示すように、第1役物および第2役物が備えられた状態で、大当りFF演出(第1部)が実行されると、役物によって大当りタイトル表示(本例では、「夢夢BONUS」の文字)の一部(本例では、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分)の視認性が低下しており)、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される(図8-70(A)に示すように、第1役物および第2役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置5のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない)、遊技機。

【1019】

このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるとき印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【1020】

手段18の遊技機は、

特定識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(大当り)が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ

10

20

30

40

50

遊技機 1 ) であって、

表示手段 ( 画像表示装置 5 ) と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段 ( 第 1 役物、第 2 役物 ) と、

演出を実行可能な演出実行手段 ( 演出制御用 CPU 120 ) と、を備え、

前記演出実行手段 ( 演出制御用 CPU 120 ) は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示 ( 第 1 指示画像 ( 第 1 A 指示画像等 ) ) を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示 ( エラー画像 ( 第 1 エラー画像等 ) ) を表示可能であり、

10

前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され ( 図 8 - 70 ( B ) に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出 ( 第 2 部 ) が実行されると、役物によって第 1 指示画像 ( 本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字 ) の一部 ( 本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分 ) の視認性が低下しており ) 、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される ( 図 8 - 70 ( B ) に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない ) 、遊技機。

20

#### 【 1021 】

このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときに印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

#### 【 1022 】

30

手段 19 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示 ( 特別図柄の変動表示 ) を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果 ( 大当り ) が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態 ( 大当り遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( パチンコ遊技機 1 ) であって、

演出を実行可能な演出実行手段 ( 演出制御用 CPU 120 ) を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態 ( S T 状態 ) に制御可能であり、

前記演出実行手段 ( 演出制御用 CPU 120 ) は、

前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御される場合に、前記特別状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、付与された遊技価値の付与量に関するリザルト表示を表示し ( 図 8 - 73 に示すように、S T 状態に制御される場合に、S T 状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示し ) 、

40

前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御されない場合に、前記有利状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、前記リザルト表示を表示しない ( 図 8 - 71 に示すように、時短状態に制御される場合に、時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示しない ) 、遊技機。

#### 【 1023 】

50



このような構成によれば、特別状態に制御されなかった場合にリザルト表示が表示されないことによって、特別状態に制御された場合に付与される可能性のあった遊技価値が付与されなかったことに関する情報を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。

#### 【1024】

手段20の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル30）と、  
を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路（左打ち経路）と、該第1経路とは異なる第2経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第1操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りFF演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図8-19に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図8-21に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（BONUS、夢夢BONUS等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図8-57に示すように、大当りタイトル表示（「BONUS」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図8-57に示すように、大当りタイトル表示「BONUS」は2文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも2文字以上の文字に重畳して表示される（図8-57に示すように、第1エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「US」の2文字に重畳表示している）、遊技機。

#### 【1025】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されるときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行する

ことによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 1 0 2 6 】

また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させやすくすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【 1 0 2 7 】

手段 2 1 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 3 0）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当たり FF 演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 1 9 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当たり FF 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図 8 - 2 1 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当たり FF 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第 1 A 指示画像、第 1 B 指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図 8 - 5 7 に示すように、第 1 A 指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を第 1 A 指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図 8 - 5 7 に示すように、第 1 A 指示画像「右打ち」は 2 文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも 2 文字以上の文字に重畳して表示される（図 8 - 5 7 に示すように、第 1 エラー画像は、第 1 A 指示画像のうちの「右打ち」の 3 文字に重畳表示している）、遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 2 8 】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第 1 操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

## 【 1 0 2 9 】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させやすくすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

## 【 1 0 3 0 】

手段 2 2 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 3 0）と、  
を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当り FF 演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 1 9 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り FF 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図 8 - 2 1 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り FF 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図 8 - 6 5 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。

## 【 1 0 3 1 】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

#### 【1032】

また、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【1033】

手段23の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル30）と

、  
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りRD制御において賞球を付与可能なCPU103）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路（左打ち経路）と、該第1経路とは異なる第2経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第1操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りFF演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図8-19に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図8-21に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において

10

20

30

40

50

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ $n$ ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 10 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 68 に示すように、1.5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 61、図 8 - 62、図 8 - 64 に示すように、最終ラウンドの大当り RD 制御を終了し、4.5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り ED 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長い（1.5 秒 < 4.5 秒）、遊技機。

#### 【1034】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第 1 操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

#### 【1035】

また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【1036】

手段 24 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 30）と、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当り RD 制御を実行可能な CPU 103）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

10

20

30

40

50

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当り FF 演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

10

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 19 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り FF 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図 8 - 21 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り FF 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

20

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図 8 - 55 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り FF 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 56 に示すように、時短状態、ST 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り FF 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い）、遊技機。

#### 【1037】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第 1 操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

30

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

#### 【1038】

また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

40

#### 【1039】

手段 25 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 30）と

50

、遊技媒体が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当たりR D制御を実行可能なCPU103）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路（左打ち経路）と、該第1経路とは異なる第2経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第1操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当たりFF演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図8-19に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当たりFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図8-21に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当たりFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図8-61及び図8-62に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当たり（大当たりA、大当たりB）の大当たりED演出の実行期間（9秒間、19秒間）より、図8-64に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当たりCの大当たりED演出の実行期間（8秒間）の方が、短い）、遊技機。

#### 【1040】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

#### 【1041】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【 1 0 4 2 】

手段 2 6 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

10

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 3 0）と、

遊技媒体が進出容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な CPU 1 0 3）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

20

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当り F F 演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

30

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 1 9 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図 8 - 2 1 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

40

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間の方が、短く（図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、1 9 秒間）より、図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）の方が、短く）、

50



前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短い(図8-64に示すように、時短状態、ST状態(右打ちモード)で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間(8秒間)より、図8-56に示すように、時短状態、ST状態(右打ちモード)で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間(3.5秒間)の方が、短い)、遊技機。

10

#### 【1043】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

#### 【1044】

20

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

#### 【1045】

手段27の遊技機は、

特定識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(大当り)が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

30

演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

遊技媒体(遊技球)の発射に関する操作が可能な操作手段(打球操作ハンドル30)と、

遊技媒体が進出容易な第1状態(開放状態)と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第2状態(閉鎖状態)とに制御可能な可変入賞手段(特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段(大当りRD制御を実行可能なCPU103)と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第1経路(左打ち経路)と、該第1経路とは異なる第2経路(右打ち経路)とがあり、

40

遊技者が前記操作手段を第1操作方法(左打ち)で操作することによって、前記第1経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法(右打ち)で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出(大当りFF演出)を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起(異常左打ち指示

50

）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 1 9 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り F F 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図 8 - 2 1 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り F F 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図 8 - 5 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」等）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図 8 - 5 5 等）に示すように、大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い）、遊技機。

【 1 0 4 6 】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第 1 操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 1 0 4 7 】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【 1 0 4 8 】

手段 2 8 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 3 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経

10

20

30

40

50

路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第2操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第2経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りFF演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第2操作方法で操作した場合に、前記第1操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、 10

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図8-19に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りFF演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図8-21に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りFF演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、 20

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図8-70（A）に示すように、第1役物および第2役物が備えられた状態で、大当りFF演出（第1部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢BONUS」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図8-70（A）に示すように、第1役物および第2役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置5のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、 30

#### 【1049】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第1操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識しやすくさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。 40

#### 【1050】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるとき印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるため、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

#### 【1051】

手段 29 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル 30）と

、表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、 10

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第 1 経路（左打ち経路）と、該第 1 経路とは異なる第 2 経路（右打ち経路）とがあり、

遊技者が前記操作手段を第 1 操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第 1 経路に前記遊技媒体が発射され、

遊技者が前記操作手段を第 2 操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第 2 経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当り FF 演出）を実行可能であり、 20

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第 2 操作方法で操作した場合に、前記第 1 操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図 8 - 19 に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当り FF 演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図 8 - 21 に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当り FF 演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、 30

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図 8 - 70（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り FF 演出（第 2 部）が実行されると、役物によって第 1 指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向 40

き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図 8 - 70（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

#### 【1052】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第 1 操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。 50

また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。

結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【 1 0 5 3 】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるとき印象を強くすることができる。

10

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるため、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【 1 0 5 4 】

手段 3 0 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

20

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図 8 - 6 5 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当たりタイトル表示（B O N U S、夢夢 B O N U S 等））を表示可能であり、

30

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図 8 - 5 7 に示すように、大当たりタイトル表示（「B O N U S」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を大当たりタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図 8 - 5 7 に示すように、大当たりタイトル表示「B O N U S」は 2 文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも 2 文字以上の文字に重畳して表示される（図 8 - 5 7 に示すように、第 1 エラー画像は、大当たりタイトル表示のうちの「U S」の 2 文字に重畳表示している）、遊技機。

40

【 1 0 5 5 】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【 1 0 5 6 】

また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を

50

認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【1057】

手段31の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図8-65に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第1A指示画像、第1B指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図8-57に示すように、第1A指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を第1A指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図8-57に示すように、第1A指示画像「右打ち」は2文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも2文字以上の文字に重畳して表示される（図8-57に示すように、第1エラー画像は、第1A指示画像のうちの「右打ち」の3文字に重畳表示している）、遊技機。

【1058】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【1059】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【1060】

手段32の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り

10

20

30

40

50

R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3 ) と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段 ( 大当り R D 制御において賞球を付与可能な C P U 1 0 3 ) と、を備え、

前記演出実行手段 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示 ( のめり込み防止画像 ) を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示 ( エラー画像 ( 第 1 エラー画像等 ) ) を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり ( 図 8 - 6 5 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており )、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し ( n ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し )、

前記演出実行手段 ( 演出制御用 C P U 1 2 0 ) は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新 ( 獲得賞球更新演出 ) を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり ( 図 8 - 6 8 に示すように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し )、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり ( 図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出 ( 第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部 ) を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出 ( 第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部 ) を実行し )、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長い ( 1 . 5 秒 < 4 . 5 秒 )、遊技機。

#### 【 1 0 6 1 】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【 1 0 6 2 】

また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【 1 0 6 3 】

手段 3 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示 ( 特別図柄の変動表示 ) を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果 ( 大当り ) が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態 ( 大当り遊技状態 ) に制御可能な遊技機 ( パチンコ遊技機 1 ) であって、

10

20

30

40

50

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、  
遊技媒体が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、  
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図8-65に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第1状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第1状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図8-55に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）より、図8-56に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い）、遊技機。

#### 【1064】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【1065】

また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

#### 【1066】

手段34の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

10

20

30

40

50



エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図8-65に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図8-61及び図8-62に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りED演出の実行期間（9秒間、19秒間）より、図8-64に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間（8秒間）の方が、短い）、遊技機。

#### 【1067】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【1068】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

#### 【1069】

手段35の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体が進出容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図8-65に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラ

10

20

30

40

50

一画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており)、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(時短状態、ST状態(右打ちモード))に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短く(図8-61及び図8-62に示すように、通常状態(通常モード)で発生する初当り(大当りA、大当りB)の大当りED演出の実行期間(9秒間、19秒間)より、図8-55に示すように、通常状態(通常モード)で発生する初当り(大当りA、大当りB)の大当りFF演出の実行期間(7秒間)の方が、短く)、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短い(図8-64に示すように、時短状態、ST状態(右打ちモード)で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間(8秒間)より、図8-56に示すように、時短状態、ST状態(右打ちモード)で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間(3.5秒間)の方が、短い)、遊技機。

#### 【1070】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【1071】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

#### 【1072】

手段36の遊技機は、

特定識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(大当り)が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

遊技媒体が進出容易な第1状態(開放状態)と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第2状態(閉鎖状態)とに制御可能な可変入賞手段(特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段(大当りRD制御を実行可能なCPU103)と、を備え、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示(のめり込み防止画像)を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示(エラー画像(第1エラー画像等))を

表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図 8 - 6 5 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図 8 - 5 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当り FF 演出において、大当り FF 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「BONUS」等）と、大当り FF 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図 8 - 5 5 等）に示すように、大当り FF 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り FF 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い）、遊技機。

#### 【1073】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【1074】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

#### 【1075】

手段 37 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図 8 - 6 5 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する

10

20

30

40

50

表示位置とサイズで表示され（図 8 - 7 0（A）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 1 部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢 B O N U S」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図 8 - 7 0（A）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

#### 【 1 0 7 6 】

10

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

#### 【 1 0 7 7 】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるとき印象を強くすることができる。

20

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

#### 【 1 0 7 8 】

手段 3 8 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

30

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図 8 - 6 5 に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

40

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図 8 - 7 0（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 2 部）が実行されると、役物によって第 1 指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向

50

き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分)の視認性が低下しており)、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される(図8-70(B)に示すように、第1役物および第2役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置5のエラー画像表示領域には重疊しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない)、遊技機。

【1079】

このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重疊しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

10

【1080】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重疊するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるとき印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

20

【1081】

手段39の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、

遊技媒体(遊技球)が進入容易な第1状態(開放状態)と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態(閉鎖状態)とに制御可能な可変入賞手段(特別可変入賞球装置7)と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段(大当りRD制御を実行可能なCPU103)と、

30

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段(大当りRD制御において賞球を付与可能なCPU103)と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第1状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第2状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し(nラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置7に10個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置7を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し)、

40

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新(獲得賞球更新演出)を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第1期間にわたって実行可能であり(図8-68に示すように、1.5秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し)、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから第2期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応

50

する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（B O N U S、夢夢 B O N U S 等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図 8 - 5 7 に示すように、大当りタイトル表示（「B O N U S」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図 8 - 5 7 に示すように、大当りタイトル表示「B O N U S」は 2 文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも 2 文字以上の文字に重畳して表示される（図 8 - 5 7 に示すように、第 1 エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「U S」の 2 文字に重畳表示している）、遊技機。

#### 【 1 0 8 2 】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【 1 0 8 3 】

また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

#### 【 1 0 8 4 】

手段 4 0 の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当り R D 制御において賞球を付与可能な C P U 1 0 3）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（n ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第1期間にわたって実行可能であり（図8-68に示すように、1.5秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから第2期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図8-61、図8-62、図8-64に示すように、最終ラウンドの大当りRD制御を終了し、4.5秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りED演出（第1A部、第1B部、第1C部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りED演出（第2A部、第3B部、第2C部）を実行し）、

前記第2期間は、前記第1期間より長く（1.5秒<4.5秒）、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第1A指示画像、第1B指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図8-57に示すように、第1A指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を第1A指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図8-57に示すように、第1A指示画像「右打ち」は2文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも2文字以上の文字に重畳して表示される（図8-57に示すように、第1エラー画像は、第1A指示画像のうちの「右打ち」の3文字に重畳表示している）、遊技機。

#### 【1085】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【1086】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

#### 【1087】

手段41の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能ま

10

20

30

40

50

たは進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当たり R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当たり R D 制御において賞球を付与可能な C P U 1 0 3）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（n ラウンド目の大当たりラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当たりラウンド制御を終了し）、

10

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 6 8 に示すように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

20

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当たり R D 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

30

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当たり（大当たり A、大当たり B）の大当たり F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当たり C の大当たり F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い）、遊技機。

【 1 0 8 8 】

40

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【 1 0 8 9 】

また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

50



## 【 1 0 9 0 】

手段 4 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

10

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り RD 制御を実行可能な CPU 1 0 3）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当り RD 制御において賞球を付与可能な CPU 1 0 3）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（n ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

20

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 6 8 に示すように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当り RD 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り ED 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

30

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り ED 演出の実行期間（9 秒間、1 9 秒間）より、図 8 - 6 4 に示すように、時短状態、ST 状態（右打ちモード）で発生する大当

40

50

り C の大当り E D 演出の実行期間（ 8 秒間 ）の方が、短い）、遊技機。

【 1 0 9 1 】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【 1 0 9 2 】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

10

【 1 0 9 3 】

手段 4 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7 ）と、

20

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3 ）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当り R D 制御において賞球を付与可能な C P U 1 0 3 ）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ n ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

30

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 6 8 に示すように、 1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

40

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当り R D 制御を終了し、 4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（ 1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状

50

態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短く（図8-61及び図8-62に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りED演出の実行期間（9秒間、19秒間）より、図8-55に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）の方が、短く）、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から前記第2状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第1状態に変化するまでの期間の方が、短い（図8-64に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りED演出の実行期間（8秒間）より、図8-56に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短い）、遊技機。

#### 【1094】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【1095】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

#### 【1096】

手段44の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りRD制御において賞球を付与可能なCPU103）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ $n$ ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 10 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 68 に示すように、1.5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 61、図 8 - 62、図 8 - 64 に示すように、最終ラウンドの大当り RD 制御を終了し、4.5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当り ED 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（1.5 秒 < 4.5 秒）、

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図 8 - 54 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当り FF 演出において、大当り FF 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「BONUS」等）と、大当り FF 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図 8 - 55 等）に示すように、大当り FF 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り FF 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い）、遊技機。

#### 【1097】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

#### 【1098】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

#### 【1099】

手段 45 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能ま

10

20

30

40

50

たは進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当たり R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当たり R D 制御において賞球を付与可能な C P U 1 0 3）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、を備え、 10

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（n ラウンド目の大当たりラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当たりラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、 20

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 6 8 に示すように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当たり R D 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当たり E D 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当たりが終了することを報知する大当たり E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、 30

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（1 . 5 秒 < 4 . 5 秒）、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当たりタイトル表示）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図 8 - 7 0（A）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当たり F F 演出（第 1 部）が実行されると、役物によって大当たりタイトル表示（本例では、「夢夢 B O N U S」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、 40

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図 8 - 7 0（A）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

#### 【 1 1 0 0 】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に 50

、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【 1 1 0 1 】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるとき印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【 1 1 0 2 】

手段 4 6 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り RD 制御を実行可能な CPU 1 0 3）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当り RD 制御において賞球を付与可能な CPU 1 0 3）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第 1 状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第 2 状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（n ラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置 7 に 1 0 個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置 7 を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第 1 期間にわたって実行可能であり（図 8 - 6 8 に示すように、1 . 5 秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから第 2 期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図 8 - 6 1、図 8 - 6 2、図 8 - 6 4 に示すように、最終ラウンドの大当り RD 制御を終了し、4 . 5 秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当り ED 演出（第 1 A 部、第 1 B 部、第 1 C 部）を実行した後に、当該大当りが終了す

10

20

30

40

50

ることを報知する大当り E D 演出（第 2 A 部、第 3 B 部、第 2 C 部）を実行し）、

前記第 2 期間は、前記第 1 期間より長く（ $1.5 \text{ 秒} < 4.5 \text{ 秒}$ ）、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図 8 - 70（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 2 部）が実行されると、役物によって第 1 指示

10

画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、  
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図 8 - 70（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

#### 【1103】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

20

#### 【1104】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるとき印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

30

#### 【1105】

手段 47 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が進出容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

40

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な CPU 103）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの

50

期間の方が、短く（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短く）、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（B O N U S、夢夢 B O N U S 等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図 8 - 5 7 に示すように、大当りタイトル表示（「B O N U S」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第 1 エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図 8 - 5 7 に示すように、大当りタイトル表示「B O N U S」は 2 文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも 2 文字以上の文字に重畳して表示される（図 8 - 5 7 に示すように、第 1 エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「U S」の 2 文字に重畳表示している）、遊技機。

【 1 1 0 6 】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【 1 1 0 7 】

また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【 1 1 0 8 】

手段 4 8 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短く）、

10

20

30

40

50



前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第1A指示画像、第1B指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第1エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図8-57に示すように、第1A指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第1エラー画像を第1A指示画像に重畳表示しており）、

10

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図8-57に示すように、第1A指示画像「右打ち」は2文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも2文字以上の文字に重畳して表示される（図8-57に示すように、第1エラー画像は、第1A指示画像のうちの「右打ち」の3文字に重畳表示している）、遊技機。

#### 【1109】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

20

#### 【1110】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

#### 【1111】

手段49の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

30

遊技媒体が進入容易な第1状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第2状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りRD制御を実行可能なCPU103）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ST状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第1状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第1状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図8-55に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りA、大当りB）の大当りFF演出の実行期間（7秒間）より、図8-56に示すように、時短状態、ST状態（右打ちモード）で発生する大当りCの大当りFF演出の実行期間（3.5秒間）の方が、短く）、

40

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第1状態から

50

前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、19 秒間）より、図 8 - 6 4 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）の方が、短い）、遊技機。

【1112】

10

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短く、さらに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【1113】

手段 50 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

20

遊技媒体が進出容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な CPU 103）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3.5 秒間）の方が、短く）、

30

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間の方が、短く（図 8 - 6 1 及び図 8 - 6 2 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り E D 演出の実行期間（9 秒間、19 秒間）より、図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）の方が、短く）、

40

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第 1 状態から

50

前記第 2 状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間の方が、短い（図 8 - 6 4 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（8 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り E D 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短い）、遊技機。

【 1 1 1 4 】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

10

【 1 1 1 5 】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【 1 1 1 6 】

手段 5 1 の遊技機は、

20

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7 ）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3 ）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、を備え、

30

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短く）、

40

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第 1 状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図 8 - 5 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り F F 演出において、大当り F F 演出（第 1 部）：大当りタイトル表示（「B O N U S」等）と、大当り F F 演出（第 2 部）：大当り遊技での右打ちを指示する第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図 8 - 5 5 等）に示すように、大当り F F 演出（第 1 部）の実行期間（4 秒間）の方が、大当り F F 演出（第 2 部）の実行期間（3 秒間）より長い）、遊技機。

50

## 【 1 1 1 7 】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

## 【 1 1 1 8 】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

## 【 1 1 1 9 】

手段 5 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体が進出容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進出不能または進出困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短く）、

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図 8 - 7 0（A）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 1 部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢 B O N U S」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「B」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図 8 - 7 0（A）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、

遊技機。

【 1 1 2 0 】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【 1 1 2 1 】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

10

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【 1 1 2 2 】

手段 5 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

20

遊技媒体が進入容易な第 1 状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置 7）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当り R D 制御を実行可能な C P U 1 0 3）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第 1 役物、第 2 役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

30

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、S T 状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第 1 状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図 8 - 5 5 に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り A、大当り B）の大当り F F 演出の実行期間（7 秒間）より、図 8 - 5 6 に示すように、時短状態、S T 状態（右打ちモード）で発生する大当り C の大当り F F 演出の実行期間（3 . 5 秒間）の方が、短く）、

40

前記演出実行手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第 1 指示画像（第 1 A 指示画像等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第 1 エラー画像等））を表示可能であり、

前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図 8 - 7 0（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態で、大当り F F 演出（第 2 部）が実行されると、役物によって第 1 指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、

50

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図 8 - 70（B）に示すように、第 1 役物および第 2 役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置 5 のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【 1 1 2 3 】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

10

【 1 1 2 4 】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときに表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるとき印象を強くすることができる。

一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【 1 1 2 5 】

20

本遊技機の特徴 B を以下に説明する。

【 1 1 2 6 】

[ 特徴 B 1 ]

特徴 B 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

30

第 2 状況において、該第 2 状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、

前記第 2 状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、

40

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 8、図 9 - 5 3、図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 2、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 2 7 】

[ 特徴 B 2 ]

特徴 B 2 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第 2 状況において、該第 2 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、  
が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 8、図 9 - 5 3、図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 2、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 2 8 】

[ 特徴 B 3 ]

特徴 B 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、

第 2 状況において、該第 2 状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さとが異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 8、図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 2、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 2 9 】

[ 特徴 B 4 ]

特徴 B 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、特定状況において、

オブジェクトを動作させるように表示可能であり、

オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、

前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音

10

20

30

40

50



の出力期間の方が長い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 8、図 9 - 5 0、図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 2、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 3 0 】

[ 特徴 B 5 ]

特徴 B 5 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況における所定期間に亘って該第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第 2 状況において、該第 2 状況における所定期間に亘って該第 2 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後において、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応した第 1 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 2 状況における所定期間の経過後において、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応した第 2 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後と、前記第 2 状況における所定期間の経過後と、において、第 1 エフェクトと第 2 エフェクトとは異なる第 3 エフェクトを、該第 1 状況における所定期間の経過後において該第 1 エフェクトとともに表示可能であり、該第 2 状況における所定期間の経過後において該第 2 エフェクトとともに表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと第 1 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと第 2 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第 1 エフェクトまたは第 2 エフェクトとともに表示される第 3 エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 2 1

【 1 1 3 1 】

[ 特徴 B 6 ]

特徴 B 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第1状況において、該第1状況における所定期間に亘って該第1状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第2状況において、該第2状況における所定期間に亘って該第2状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第1状況における所定期間の経過後において、該第1状況におけるオブジェクトに対応した第1エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第2状況における所定期間の経過後において、該第2状況におけるオブジェクトに対応した第2エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第1状況における所定期間の経過後と、前記第2状況における所定期間の経過後と、において、第1エフェクトと第2エフェクトとは異なる第3エフェクトを、該第1状況における所定期間の経過後において該第1エフェクトとともに表示可能であり、該第2状況における所定期間の経過後において該第2エフェクトとともに表示可能であり、

前記第1状況におけるオブジェクトと第1エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第1状況におけるオブジェクトと該第1エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第2状況におけるオブジェクトと第2エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第2状況におけるオブジェクトと該第2エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第1状況における所定期間の経過後において、第1エフェクトが非表示となるタイミングと、第3エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、

前記第2状況における所定期間の経過後において、第2エフェクトが非表示となるタイミングと、第3エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第1エフェクトまたは第2エフェクトとともに表示される第3エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図9 - 54、図9 - 55、図9 - 114、図9 - 115、図9 - 121

【1132】

[特徴B7]

特徴B7の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第1状況において、該第1状況における所定期間に亘って該第1状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第2状況において、該第2状況における所定期間に亘って該第2状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第1状況における所定期間の経過後において、該第1状況におけるオブジェクトに対応した第1エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第2状況における所定期間の経過後において、該第2状況におけるオブジェクトに対応した第2エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後と、前記第 2 状況における所定期間の経過後と、において、第 1 エフェクトと第 2 エフェクトとは異なる第 3 エフェクトを、該第 1 状況における所定期間の経過後において該第 1 エフェクトとともに表示可能であり、該第 2 状況における所定期間の経過後において該第 2 エフェクトとともに表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと第 1 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと第 2 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況における所定期間の経過後において、第 1 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第 3 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

前記第 2 状況における所定期間の経過後において、第 2 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第 3 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第 1 エフェクトまたは第 2 エフェクトとともに表示される第 3 エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 2 1

【 1 1 3 3 】

[ 特徴 B 8 ]

特徴 B 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況における所定期間に亘って該第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第 2 状況において、該第 2 状況における所定期間に亘って該第 2 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後において、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応した第 1 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 2 状況における所定期間の経過後において、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応した第 2 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後と、前記第 2 状況における所定期間の経過後と、において、第 1 エフェクトと第 2 エフェクトとは異なる第 3 エフェクトを、該第 1 状況における所定期間の経過後において該第 1 エフェクトとともに表示可能であり、該第 2 状況における所定期間の経過後において該第 2 エフェクトとともに表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと第 1 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと第 2 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況における所定期間の経過後において、

第 1 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第 3 エフェクトの表示が開始され

10

20

30

40

50

るタイミングと、が異なり、

第 1 エフェクトが非表示となるタイミングと、第 3 エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、

前記第 2 状況における所定期間の経過後において、

第 2 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第 3 エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

第 2 エフェクトが非表示となるタイミングと、第 3 エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第 1 エフェクトまたは第 2 エフェクトとともに表示される第 3 エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 2 1

【 1 1 3 4 】

[ 特徴 B 9 ]

特徴 B 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、特定状況において、

オブジェクトを動作させるように表示可能であり、

オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 1 0 9 ~ 図 9 - 1 1 7

【 1 1 3 5 】

[ 特徴 B 1 0 ]

特徴 B 1 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

第 1 状況において、

前記第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記第 2 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 1 状況におけるオブジェクトを第 1 パターンで模った態様であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 2 状況におけるオブジェクトを前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示するとともにエフェクトの表示パターンをオブジェクトの種類によって異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 8 3、図 9 - 8 5

【 1 1 3 6 】

[ 特徴 B 1 1 ]

特徴 B 1 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

前記第 1 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記第 2 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況

におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、  
前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、可変表示の状況を示す可  
変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第 1 期  
間において前記可変表示情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第  
1 期間経過後の第 2 期間において該可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳  
するように表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表  
示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを  
好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よ  
りも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうこ  
とを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェ  
クトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをよ  
り高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 50、図 9 - 59、図 9 - 88、図 9 - 91

#### 【 1 1 3 7 】

##### [ 特徴 B 1 2 ]

特徴 B 1 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させること  
が可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

前記第 1 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能で  
あり、

第 2 状況において、

前記第 2 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能で  
あり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフ  
ェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況  
におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフ  
ェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況  
におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、保留記憶の数に対応した  
保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第 1 期  
間において前記保留情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第 1 期  
間経過後の第 2 期間において該保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよ  
うに表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表  
示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを  
好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よ  
りも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうこ  
とを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェ

10

20

30

40

50

クトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 8 8、図 9 - 9 1

【 1 1 3 8 】

[ 特徴 B 1 3 ]

特徴 B 1 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

10

前記表示手段は、

第 1 状況において、

前記第 1 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記第 2 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

20

前記第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第 1 期間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第 1 期間経過後の第 2 期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

40

対応図面：図 9 - 6 1、図 9 - 6 4、図 9 - 6 6、図 9 - 9 5、図 9 - 9 6

【 1 1 3 9 】

[ 特徴 B 1 4 ]

特徴 B 1 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

50

所定期間に亘って前記第 1 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、  
前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第 2 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 1 状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 2 状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7

【 1 1 4 0 】

[ 特徴 B 1 5 ]

20

特徴 B 1 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第 1 状況に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

30

第 2 状況において、

前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第 2 状況に対応した第 2 オブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 エフェクトは、前記第 1 状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、

前記第 2 エフェクトは、前記第 2 状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた技機を提供することができる。

40

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7

【 1 1 4 1 】

[ 特徴 B 1 6 ]

特徴 B 1 6 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させること

50



が可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 3、図 9 - 5 0、図 9 - 1 0 9、図 9 - 1 1 3

【 1 1 4 2 】

[ 特徴 B 1 7 ]

特徴 B 1 7 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出

10

20

30

40

50

識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 4、図 9 - 4 5、図 9 - 5 0、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 3 】

[ 特徴 B 1 8 ]

特徴 B 1 8 の遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、  
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

10

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

20

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

30

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 1、図 9 - 5 2、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 4 】

[ 特徴 B 1 9 ]

特徴 B 1 9 の遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

40

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

50

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 5 】

[ 特徴 B 2 0 ]

特徴 B 2 0 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防い

だ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 3、図 9 - 5 9、図 9 - 1 0 9、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 6 】

[ 特徴 B 2 1 ]

特徴 B 2 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 4、図 9 - 4 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 7 】

[ 特徴 B 2 2 ]

特徴 B 2 2 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、  
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

10

対応図面：図 9 - 5 1、図 9 - 5 2、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 8 】

[ 特徴 B 2 3 ]

特徴 B 2 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、

20

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況における所定期間に亘って該第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後において、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応した第 1 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、該第 2 状況における所定期間に亘って該第 2 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

30

前記第 2 状況における所定期間の経過後において、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応した第 2 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後と、前記第 2 状況における所定期間の経過後と、において、第 1 エフェクトと第 2 エフェクトとは異なる第 3 エフェクトを、該第 1 状況における所定期間の経過後において該第 1 エフェクトとともに表示可能であり、該第 2 状況における所定期間の経過後において該第 2 エフェクトとともに表示可能であり、

第 3 状況において、

前記第 3 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応した第 4 エフェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと第 1 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

40

前記第 2 状況におけるオブジェクトと第 2 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 3 状況におけるオブジェクトと第 4 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 3 状況におけるオブジェクトと該第 4 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記音出力手段は、前記第 3 状況において、該第 3 状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、

50

前記第 3 状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く

、  
前記第 4 エフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第 1 エフェクトまたは第 2 エフェクトとともに表示される第 3 エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

10

対応図面：図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 4 ~ 図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 4 9 】

[ 特徴 B 2 4 ]

特徴 B 2 4 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
音出力手段と、  
発光手段と、

20

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能、且つ複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、特定状況において、

オブジェクトを動作させるように表示可能であり、

オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、

30

前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く

、  
前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、

前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

50

対応図面：図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 2、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 0 】

[ 特徴 B 2 5 ]

特徴 B 2 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

所定期間に亘って前記第 1 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第 2 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

第 3 状況において、

前記第 3 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記音出力手段は、前記第 3 状況において、該第 3 状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 1 状況におけるオブジェクトを模った態様であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 2 状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 3 状況におけるオブジェクトを模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせることができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 1、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 1 】

[ 特徴 B 2 6 ]

特徴 B 2 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第 1 状況に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、 10

前記第 1 オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第 2 状況に対応した第 2 オブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

第 3 状況において、

前記第 3 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、 20

前記音出力手段は、前記第 3 状況において、該第 3 状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、

前記第 1 エフェクトは、前記第 1 オブジェクトを模った態様であり、

前記第 2 エフェクトは、前記第 2 オブジェクトを模った態様ではなく、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 3 状況におけるオブジェクトを模った態様である、 30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。 40

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 1、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 2 】

[ 特徴 B 2 7 ]

特徴 B 2 7 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させるこ 50



とが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 3、図 9 - 5 0、図 9 - 1 0 9、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 3 】

[ 特徴 B 2 8 ]

特徴 B 2 8 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応した

10

20

30

40

50

エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 4、図 9 - 4 5、図 9 - 5 0、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 4 】

[ 特徴 B 2 9 ]

特徴 B 2 9 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

10

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 1、図 9 - 5 2、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 5 】

[ 特徴 B 3 0 ]

特徴 B 3 0 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

20

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

30

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様であり、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

40

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識

50

別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 6 】

[ 特徴 B 3 1 ]

特徴 B 3 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 3、図 9 - 5 9、図 9 - 1 0 9、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 7 】

[ 特徴 B 3 2 ]

特徴 B 3 2 の遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 4、図 9 - 4 5、図 9 - 5 9、図 9 - 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 8 】

[ 特徴 B 3 3 ]

特徴 B 3 3 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能で

10

20

30

40

50

あり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 1 6、図 9 - 5 0、図 9 - 5 1、図 9 - 5 2、図 9 - 5 9、図 9 - 1 2 1

【 1 1 5 9 】

[ 特徴 B 3 4 ]

特徴 B 3 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、該第 1 状況における所定期間に亘って該第 1 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第 2 状況において、該第 2 状況における所定期間に亘って該第 2 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後において、該第 1 状況におけるオブジェクトに対応した第 1 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 2 状況における所定期間の経過後において、該第 2 状況におけるオブジェクトに対応した第 2 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第 1 状況における所定期間の経過後と、前記第 2 状況における所定期間の経過後と、において、第 1 エフェクトと第 2 エフェクトとは異なる第 3 エフェクトを、該第 1 状況における所定期間の経過後において該第 1 エフェクトとともに表示可能であり、該第 2 状況における所定期間の経過後において該第 2 エフェクトとともに表示可能であり、

第 3 状況において、

前記第 3 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応した第 4 エフェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトと第 1 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 1 状況におけるオブジェクトと該第 1 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 2 状況におけるオブジェクトと第 2 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 2 状況におけるオブジェクトと該第 2 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第 3 状況におけるオブジェクトと第 4 エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第 3 状況におけるオブジェクトと該第 4 エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記演出制御手段は、第 4 エフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、第 1 エフェクトまたは第 2 エフェクトとともに表示される第 3 エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 3 ~ 図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 6 0 】

[ 特徴 B 3 5 ]

特徴 B 3 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

所定期間に亘って前記第 1 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第 2 状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

第 3 状況において、

前記第 3 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、

前記第 1 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 1 状況におけるオブジェクトを模った態様であり、

前記第 2 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 2 状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 3 状況におけるオブジェクトを模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 1、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 6 1 】

[ 特徴 B 3 6 ]

特徴 B 3 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第 1 状況において、

所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第 1 状況に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 オブジェクトに対応した第 1 エフェクトを拡大させて表示可能であり、

第 2 状況において、

前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第 2 状況に対応した第 2 オブジェクトを表示可能であり、

前記第 2 オブジェクトに対応した第 2 エフェクトを表示可能であり、

第 3 状況において、

前記第 3 状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、



前記第 1 エフェクトは、前記第 1 オブジェクトを模った態様であり、  
前記第 2 エフェクトは、前記第 2 オブジェクトを模った態様ではなく、  
前記第 3 状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第 3 状況におけるオブジェクトを模った態様である、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 1、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1

【 1 1 6 2 】

[ 特徴 B 3 7 ]

特徴 B 3 7 の遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
発光手段と、  
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、  
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの

10

20

30

40

50

種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 3、図 9 - 5 0、図 9 - 1 0 9、図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 2 1

【 1 1 6 3 】

[ 特徴 B 3 8 ]

特徴 B 3 8 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記演出制御手段は、演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第 1 期間に亘って所定輝度データに基づいて発光手段を発光させ、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 4 4、図 9 - 4 5、図 9 - 5 0、図 9 - 1 2 1

【 1 1 6 4 】

[ 特徴 B 3 9 ]

特徴 B 3 9 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第1期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第1期間経過後の第2期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図9 - 50、図9 - 51、図9 - 52、図9 - 121

【1165】

[ 特徴B40 ]

特徴B40の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、前記発光手段は、

前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連しない特殊輝度データに基づいて発光可能であり、

前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連した特定輝度データに基づいて発光可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応した拡大エフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様となること、また演出識別情報が特別態様となることを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況に応じた輝度データに基づいて発光手段を発光させて好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図 9 - 5 0、図 9 - 5 9、図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 1、図 9 - 1 2 9

【 1 1 6 6 】

[ 特徴 B 4 1 ]

特徴 B 4 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、前記有利状態において、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第 1 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトとは異なる態様で前記特定領域への遊技媒体の発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第 1 オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示パターンが異なる 2 種類の特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。

対応図面：図 9 - 6 9、図 9 - 7 1、図 9 - 9 9

【 1 1 6 7 】

[ 特徴 B 4 2 ]

特徴 B 4 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第 1 オブジェクトを表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、前記所定領域への発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、状況に応じて表示パターンを異ならせた2種類の所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。

対応図面：図9-76、図9-77、図9-130

10

【1168】

[特徴B43]

特徴B43の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

20

前記表示手段は、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第1オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトと所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトとの表示パターンを異ならせることで好適に遊技媒体の発射を指示することができる。

対応図面：図9-71、図9-76

【1169】

[特徴B44]

特徴B44の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

40

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェ

50

クトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 46、図9 - 47、図9 - 56、図9 - 57、図9 - 71

【1170】

10

[特徴B45]

特徴B45の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
表示手段と、  
遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

20

前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 61、図9 - 62、図9 - 71

【1171】

[特徴B46]

特徴B46の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
表示手段と、

40

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、

50

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

10

対応図面：図9 - 58、図9 - 71

【1172】

[特徴B47]

特徴B47の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

20

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

30

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 67、図9 - 71

40

【1173】

[特徴B48]

特徴B48の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可

50

能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 71、図9 - 72、図9 - 79

#### 【1174】

[特徴B49]

特徴B49の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 59、図9 - 71

#### 【1175】

[特徴B50]

特徴B50の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、



前記表示手段は、

前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図 9 - 6 8、図 9 - 7 1

【 1 1 7 6 】

[ 特徴 B 5 1 ]

特徴 B 5 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

20

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

30

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、

前記通常状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

前記特別状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

前記所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記通常状態または前記特別状態において前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図 9 - 5 9、図 9 - 6 8、図 9 - 7 1

【 1 1 7 7 】

[ 特徴 B 5 2 ]

特徴 B 5 2 の遊技機は、

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、

前記有利状態の名称に対応した第1オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、 10

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 69

【1178】

20

[特徴B53]

特徴B53の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、 30

前記有利状態の名称に対応した第1オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、第1オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。 40

対応図面：図9 - 70

【1179】

[特徴B54]

特徴B54の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

50

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第1有利状態に制御された場合に、

前記第1有利状態の名称に対応した第1オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

10

前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第2有利状態に制御された場合に、該第2有利状態の名称に対応した第3オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第3オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトおよび第3オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

20

対応図面：図9 - 69、図9 - 70

【1180】

[特徴B55]

特徴B55の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

30

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、

前記特別状態の名称に対応した第1オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、

第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

40

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図9 - 71、図9 - 75

【1181】

50

## 〔特徴 B 5 6〕

特徴 B 5 6 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、

前記特別状態の名称に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、第 1 オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 1 オブジェクトにより引き続き特別状態における遊技が可能であることを好適に示すことができ、更に、第 1 オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第 2 オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図 9 - 7 1、図 9 - 7 5

## 【 1 1 8 2 】

## 〔特徴 B 5 7〕

特徴 B 5 7 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、

前記有利状態の名称に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態の名称に対応した第 3 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、演出識別情報が特別態様で表示されたときまたは第 1 オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 3 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェ

クトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第3オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。

対応図面：図9-59、図9-69、図9-75

10

【1183】

[特徴B58]

特徴B58の遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、  
遊技制御手段と、  
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

20

前記表示手段は、

前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第1オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、

前記有利状態の名称に対応した第2オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態の名称に対応した第3オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

30

第1オブジェクトは、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第3オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときと滞在時のエフェクトを異ならせた第1オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第3オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。

40

対応図面：図9-68、図9-70、図9-75

【1184】

[特徴B59]

特徴B59の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

50

表示手段と、  
遊技制御手段と、  
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、  
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、  
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、  
前記表示手段は、  
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、  
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、  
第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、  
第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。  
対応図面：図9 - 46、図9 - 47、図9 - 76  
【1185】  
[特徴B60]  
特徴B60の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
表示手段と、  
遊技制御手段と、  
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、  
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、  
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、  
前記表示手段は、  
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第1オブジェクトを表示可能であり、  
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、  
遊技領域における所定領域への発射を促す第2オブジェクトを表示可能であり、  
第1オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、  
第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。  
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第2オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

10

20

30

40

50

対応図面：図 9 - 5 8、図 9 - 7 6

【 1 1 8 6 】

[ 特徴 B 6 1 ]

特徴 B 6 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第 1 オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 1 オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 2 オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図 9 - 6 7、図 9 - 7 6

【 1 1 8 7 】

[ 特徴 B 6 2 ]

特徴 B 6 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第 1 オブジ

10

20

30

40

50

エクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 1 オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 2 オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図 9 - 7 2、図 9 - 7 6

【 1 1 8 8 】

[ 特徴 B 6 3 ]

特徴 B 6 3 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、

前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 2 オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応記載：図 9 - 5 9、図 9 - 7 6

【 1 1 8 9 】

[ 特徴 B 6 4 ]

特徴 B 6 4 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第 1 オブジ

10

20

30

40

50



エクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 1 オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 2 オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応記載：図 9 - 6 9、図 9 - 7 6

【 1 1 9 0 】

[ 特徴 B 6 5 ]

特徴 B 6 5 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特別状態において、

演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第 2 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第 1 オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 1 オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第 2 オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

対応図面：図 9 - 7 0、図 9 - 7 6

【 1 1 9 1 】

[ 特徴 B 6 6 ]

特徴 B 6 6 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第 1 有利状態に制御された場合に、該第 1 有利状態の名称に対応した第 1 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第 2 有利状態に制御された場合に、該第 2 有利状態の名称に対応した第 2 オブジェクトを表示可能であり、

前記特別状態において前記第 2 有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第 3 オブジェクトを表示可能であり、

第 1 オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェ

10

20

30

40

50

クトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第2オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第3オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第1オブジェクトまたは第2オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第1オブジェクトおよび第2オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第3オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。

10

対応図面：図9-69、図9-70、図9-76

【1192】

[特徴B67]

特徴B67の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、通常状態において、

20

前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、

前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第1タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第2タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、

第1タイミングにおける所定オブジェクトは、第1出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第2タイミングにおける所定オブジェクトは、第2出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

30

第1出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第2出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1タイミングと第2タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。

対応図面：図9-46、図9-47、図9-56～図9-58

【1193】

40

[特徴B68]

特徴B68の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

50

前記演出制御手段は、前記特別状態において、

前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、

前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第 1 タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第 2 タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、

第 1 タイミングにおける所定オブジェクトは、第 1 出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第 2 タイミングにおける所定オブジェクトは、第 2 出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第 1 出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第 2 出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 タイミングと第 2 タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。

対応図面：図 9 - 6 1、図 9 - 6 2、図 9 - 6 6、図 9 - 6 7、図 9 - 1 1 7、図 9 - 1 2 1

【 1 1 9 4 】

[ 特徴 B 6 9 ]

特徴 B 6 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第 1 演出を実行可能であり、

前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 演出を実行可能であり、

前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第 3 演出を実行可能であり、

前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 4 演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記第 1 演出が実行されるよりも前の第 1 タイミングと、前記第 2 演出が実行されるよりも前の第 2 タイミングと、前記第 3 演出が実行されるよりも前の第 3 タイミングと、前記第 4 演出が実行されるよりも前の第 4 タイミングと、において、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、

前記第 1 タイミングにおける所定オブジェクトは、第 1 出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

前記第 2 タイミングにおける所定オブジェクトは、第 2 出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

前記第 3 タイミングにおける所定オブジェクトは、第 1 出現エフェクトを伴って表示が

10

20

30

40

50

開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

前記第 4 タイミングにおける所定オブジェクトは、第 2 出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第 1 出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第 2 出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、出現時のエフェクトをタイミングに応じて異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。

10

対応図面：図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 6 ~ 図 9 - 5 8、図 9 - 6 1、図 9 - 6 2、図 9 - 6 7、図 9 - 1 1 7、図 9 - 1 2 1

【 1 1 9 5 】

[ 特徴 B 7 0 ]

特徴 B 7 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

20

可変表示が行われている期間において所定演出を実行可能であり、

可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記所定演出が実行される場合に、第 1 オブジェクトと該第 1 オブジェクトに対応した第 1 エフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出が実行される場合に、第 2 オブジェクトと該第 2 オブジェクトに対応した第 2 エフェクトとを表示可能であり、

前記所定演出の実行期間において第 2 オブジェクトと第 2 エフェクトとを表示不能である一方で、前記デモンストレーション演出の実行期間において第 1 オブジェクトと第 1 エフェクトとを表示可能である、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出の実行期間でしか表示されない第 2 オブジェクトと第 2 エフェクトによりデモンストレーション演出の特別感を高め、遊技者に積極的にデモンストレーション演出を見てもらえるようにした遊技機を提供することができる。

対応図面：無し（変形例 6 参照）

【 1 1 9 6 】

[ 特徴 B 7 1 ]

特徴 B 7 1 の遊技機は、

40

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表

50

示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図 9 - 2 4、図 9 - 3 4、図 9 - 3 5、図 9 - 3 6、図 9 - 8 1、図 9 - 8 2

【 1 1 9 7 】

20

[ 特徴 B 7 2 ]

特徴 B 7 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

30

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図 9 - 2 4、図 9 - 3 4、図 9 - 3 5、図 9 - 3 6、図 9 - 8 1、図 9 - 8

50

2

## 【 1 1 9 8 】

## [ 特徴 B 7 3 ]

特徴 B 7 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

10

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

20

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

40

対応図面：図 9 - 2 4、図 9 - 3 4、図 9 - 3 5、図 9 - 3 6、図 9 - 8 1、図 9 - 8

2

## 【 1 1 9 9 】

## [ 特徴 B 7 4 ]

特徴 B 7 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

50

とが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。

対応図面：図 9 - 2 4、図 9 - 3 2、図 9 - 3 3、図 9 - 3 5、図 9 - 3 6、図 9 - 8 1、図 9 - 8 2

【 1 2 0 0 】

[ 特徴 B 7 5 ]

特徴 B 7 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。

対応図面：図 9 - 2 4、図 9 - 3 2、図 9 - 3 3、図 9 - 3 5、図 9 - 3 6、図 9 - 8 1、図 9 - 8 2

【 1 2 0 1 】

[ 特徴 B 7 6 ]

特徴 B 7 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第 1 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、

前記第 2 始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図 9 - 2 4、図 9 - 3 2、図 9 - 3 3、図 9 - 3 5、図 9 - 3 6、図 9 - 8 1、図 9 - 8 2

【 1 2 0 2 】

[ 特徴 B 7 7 ]

特徴 B 7 7 の遊技機は、



可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と

、演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記第 1 始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第 1 有利状態または第 2 有利状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記第 1 有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 2 有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記表示手段が前記第 1 有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、

前記表示手段が前記第 2 有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第 1 有利状態および第 2 有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第 1 有利状態および第 2 有利状態を好適に盛り上げることができる。

対応図面：図 9 - 25、図 9 - 36、図 9 - 81、図 9 - 82

【 1 2 0 3 】

[ 特徴 B 7 8 ]

特徴 B 7 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

第 1 始動条件または第 2 始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と

、演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記第 2 始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第 1 有利状態または第 2 有利状態に制御可能であり、

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記第 1 有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第 2 有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記表示手段が前記第 1 有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は

10

20

30

40

50

、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、

前記表示手段が前記第 2 有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第 1 有利状態および第 2 有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第 1 有利状態および第 2 有利状態を好適に盛り上げることができる。

10

対応図面：図 9 - 131、変形例 7

#### 【1204】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 9 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

#### 【1205】

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

20

#### 【1206】

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

30

#### 【1207】

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

#### 【1208】

40

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

#### 【1209】

また、画像表示装置 5 の表示画面 (表示領域) 左上には、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「0」など)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「4」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 5 S が設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小

50

図柄が可変表示される。

【 1 2 1 0 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【 1 2 1 1 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

【 1 2 1 2 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア 5 U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5 F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【 1 2 1 3 】

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

【 1 2 1 4 】

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

【 1 2 1 5 】

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

【 1 2 1 6 】

10

20

30

40

50

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 9 - 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

10

#### 【 1 2 1 7 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 9 - 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【 1 2 1 8 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する第 1 特別可変入賞球装置 7 A 及び第 2 特別可変入賞球装置 7 B が設けられている。第 1 特別可変入賞球装置 7 A は、ソレノイド 8 2 (図 9 - 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第 1 大入賞口を形成し、第 2 特別可変入賞球装置 7 B は、ソレノイド 8 3 (図 9 - 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第 2 大入賞口を形成する。

20

#### 【 1 2 1 9 】

第 1 特別可変入賞球装置 7 A では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が第 1 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第 1 大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、第 1 特別可変入賞球装置 7 A では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が第 1 大入賞口を開放状態として、遊技球が第 1 大入賞口に進入しやすくなる。

#### 【 1 2 2 0 】

30

同じく、第 2 特別可変入賞球装置 7 B では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 3 がオフ状態であるときに大入賞口扉が第 2 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第 2 大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、第 2 特別可変入賞球装置 7 B では、大入賞口扉用のソレノイド 8 3 がオン状態であるときに大入賞口扉が第 2 大入賞口を開放状態として、遊技球が第 2 大入賞口に進入しやすくなる。

#### 【 1 2 2 1 】

第 1 大入賞口に進入した遊技球は第 1 カウントスイッチ 2 3 (図 9 - 2 参照) によって検出されるようになっており、第 2 大入賞口に進入した遊技球は第 2 カウントスイッチ 2 4 (図 9 - 2 参照) によって検出されるようになっている。これら第 1 カウントスイッチ 2 3 や第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数 (例えば 1 5 個) の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

40

#### 【 1 2 2 2 】

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

#### 【 1 2 2 3 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 9 - 1 に示す例では、遊技領域の左下方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を

50

行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１２２４】

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

【１２２５】

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

10

【１２２６】

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

【１２２７】

尚、遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。

20

【１２２８】

尚、通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、時短状態、確変状態、大当たり遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【１２２９】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

30

【１２３０】

遊技盤２の所定位置（図９－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

40

【１２３１】

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

【１２３２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）

50

する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【 1 2 3 3 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 9 - 2 参照）により検出される。

【 1 2 3 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 9 - 2 参照）により検出される。

【 1 2 3 5 】

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

【 1 2 3 6 】

（遊技の進行の概略）

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

【 1 2 3 7 】

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

【 1 2 3 8 】

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

【 1 2 3 9 】

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

【 1 2 4 0 】

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

【 1 2 4 1 】

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

【 1 2 4 2 】

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

【 1 2 4 3 】

10

20

30

40

50

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される第 1 大入賞口や第 2 大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10 回や 6 回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1244】

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

【1245】

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

【1246】

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

【1247】

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

【1248】

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

【1249】

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

【1250】

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

【1251】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、

10

20

30

40

50

確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 1 2 5 2 】

尚、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、6ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なり、該特定ラウンドにおいて第2入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第2大入賞口に進入する、つまり、第2カウントスイッチ24によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【 1 2 5 3 】

（演出の進行など）

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

【 1 2 5 4 】

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

【 1 2 5 5 】

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

【 1 2 5 6 】

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

【 1 2 5 7 】

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

【 1 2 5 8 】

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

10

20

30

40

50



こともある。

【 1 2 5 9 】

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

【 1 2 6 0 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【 1 2 6 1 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【 1 2 6 2 】

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

【 1 2 6 3 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 9 - 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 1 2 6 4 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 1 2 6 5 】

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

【 1 2 6 6 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

【 1 2 6 7 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0

10

20

30

40

50

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

【 1 2 6 8 】

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

10

【 1 2 6 9 】

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

【 1 2 7 0 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

20

【 1 2 7 1 】

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

30

【 1 2 7 2 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2、8 3 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2、8 3 に伝送する。

【 1 2 7 3 】

また、パチンコ遊技機 1 には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、1 0 球、1 5 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

40

【 1 2 7 4 】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信

50

号が払出制御基板から主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。

【 1 2 7 5 】

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

10

【 1 2 7 6 】

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

【 1 2 7 7 】

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

【 1 2 7 8 】

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

20

【 1 2 7 9 】

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

【 1 2 8 0 】

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

30

【 1 2 8 1 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、表示レジスタにて指定されている VRAM 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

40

【 1 2 8 2 】

また、図 9 - 3 に示すように、表示制御部 1 2 3 では、複数のレイヤを重畳 ( 合成 ) することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳 ( 合成 ) して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表

50

示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

【 1 2 8 3 】

図 9 - 4 に示すように、V R A M 領域にはレイヤ 1 の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 5 画像秒が領域、レイヤ 6 の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域、レイヤ 7 の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像 A 及び該ガラス板画像 A が割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として後述するホワイトアウト画像 0 0 3 S G 3 0 3 を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 10 の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 10 画像描画領域、レイヤ 11 の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ 11 画像描画領域、レイヤ 12 の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ 12 画像描画領域、レイヤ 13 の画像として小図柄（第 4 図柄）を描画・配置するためのレイヤ 13 画像描画領域が配置されている。

10

【 1 2 8 4 】

尚、拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図 9 - 8 3 ~ 図 9 - 9 7 参照）。装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率 0 %）な画像である（図 9 - 9 8、図 9 - 9 9 参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに對し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

20

30

【 1 2 8 5 】

これらレイヤ 1 画像描画領域 ~ レイヤ 13 画像描画領域において描画・配置された各画像を重疊することによって画像表示装置 5 の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図 9 - 4 及び図 9 - 5 に示すように、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 4 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 8 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 7 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 9 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 8 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 10 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 9 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 11 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 10 画像描画領域に描画

40

50

される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 1 2 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 1 1 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 1 3 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 1 2 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【 1 2 8 6 】

つまり、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 において最も下層に表示される画像であり、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 4 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 8 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 7 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 9 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 8 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 1 0 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 9 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 1 1 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 0 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 1 2 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 1 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 1 3 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 において最も上層に表示される画像である。

【 1 2 8 7 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 1 2 8 8 】

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

【 1 2 8 9 】

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

【 1 2 9 0 】

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

【 1 2 9 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が

10

20

30

40

50

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

【1292】

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

【1293】

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

10

【1294】

図9-6(A)は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「0」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図9-6(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【1295】

図9-6(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

30

【1296】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図9-6(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1297】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図9-6(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

40

【1298】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンド

50

である。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

#### 【 1 2 9 9 】

10

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

#### 【 1 3 0 0 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

20

#### 【 1 3 0 1 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 3 0 0 H は、特別可変入賞球装置 7 第 1 大入賞口や第 2 大入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 カウントスイッチ 2 3 や第 2 カウントスイッチ 2 4 により検出されて入賞が発生したことに基つき、15 球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

30

#### 【 1 3 0 2 】

40

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基つき、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基つき、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減

50

少ししたとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【1303】

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

10

【1304】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【1305】

コマンドD000Hは、大当り遊技状態において遊技球が第2大入賞口に入賞したこと、つまり、第2カウントスイッチ24によって遊技球が検出されたことを通知するためのV入賞通知コマンドである。以下、大当り遊技中での第2カウントスイッチ24による遊技球の検出を「V入賞」を記載する場合がある。「V入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること(高確高ベース状態に制御されること)を指す。

20

【1306】

コマンド9F00Hは、客待ちデモンストレーション表示(客待ちデモ)の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【1307】

尚、図9-6(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【1308】

図9-7は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図9-7に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4、普図表示結果判定用の乱数値MR5、乱数値MR5の初期値判定用の乱数値MR6のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【1309】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR6の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR6の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1310】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数

50



値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値をとる。

【1311】

変動パターン種別判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「4095」の範囲の値をとる。

【1312】

変動パターン判定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「255」の範囲の値をとる。

【1313】

普図表示結果判定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1314】

MR初期値判定用の乱数値MR6は、乱数値MR5の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1315】

図9-8は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1316】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1317】

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

【1318】

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

【1319】

10

20

30

40

50

図 9 - 9 ( A ) は、ROM 101 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（判定値）が、や「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【 1 3 2 0 】

10

ここで、大当り種別について、図 9 - 9 ( B ) を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で 100 回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当り A、大当り B、大当り C が設けられている。また、これら大当り A、大当り B、大当り C は、大当り遊技状態の 6 ラウンド目において遊技球が第 2 大入賞口に入賞（いわゆる V 入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で 100 回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【 1 3 2 1 】

「大当り A」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目～6 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが 6 回繰り返し実行される大当り（6 ラウンド且つ V 入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当り B」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目～5 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で 6 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（6 ラウンド且つ V 入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当り C」による大当り遊技状態は、1 ラウンド目～5 ラウンド目及び 7 ラウンド目～10 ラウンド目に第 1 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で 6 ラウンド目に第 2 大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（10 ラウンド且つ V 入賞可能な大当り）遊技状態である。

20

【 1 3 2 2 】

大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【 1 3 2 3 】

尚、は、大当り種別として大当り A～大当り C の 3 種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 2 種類以下、または 4 種類以上設けてもよい。

【 1 3 2 4 】

また、図 9 - 9 ( A ) に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「0」～「49」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当り A」や「大当り B」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「大当り A」や「大当り B」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当り A」や「大当り B」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当り A」や「大当り B」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放

40

50

制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【 1 3 2 5 】

図 9 - 1 0 及び図 9 - 1 1 は、変動パターンの具体例を示す説明図である。変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当たりとなる大当たり変動パターンとで構成されている。

【 1 3 2 6 】

図 9 - 1 0 に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ D の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターン）が設けられている。

【 1 3 2 7 】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 2 個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されない P A 1 - 1、特図変動時間が 5 0 0 0 m s であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 3 個であるときにいずれのリーチ演出も実行されない P A 1 - 2、特図変動時間が 2 0 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されない P A 1 - 3、特図変動時間が 8 0 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されない P A 1 - 4 の 4 種類の変動パターンが設けられている。

【 1 3 2 8 】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 A、特図変動時間が 3 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリー

チのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 B、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 C の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 1 3 2 9 】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 7 3 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 2、特図変動時間が 8 3 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 3 の 2 種類の変動パターンが設けられている。

10

【 1 3 3 0 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 9 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 0 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 4、特図変動時間が 1 0 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 1 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 5、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 5 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 6 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

20

【 1 3 3 1 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 0 8 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 1 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 7、特図変動時間が 1 1 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 2 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 8、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 5 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 9 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

30

【 1 3 3 2 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 1 8 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 2 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 0、特図変動時間が 1 2 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 3 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 1、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 6 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 2 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

40

【 1 3 3 3 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 8 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 3 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A の

50

リーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されては  
 ずれとなる P A 2 - 1 3、特図変動時間が 1 3 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0  
 m s を加えた 1 4 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演  
 出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパー  
 リーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 4、特図変動時間が 6 0 0 0 0 m  
 s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 7 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチ  
 のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されては  
 ずれとなる P A 2 - 1 5 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

#### 【 1 3 3 4 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間  
 が 3 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、  
 ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が  
 実行されてはずれとなる P A 2 - 1 6 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パ  
 ターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0  
 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、ノーマル  
 リーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行され  
 てはずれとなる P A 2 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種  
 別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s  
 にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチの  
 リーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれ  
 となる P A 2 - 1 8 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベ  
 ーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s であって  
 、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0  
 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ D  
 のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 9 の 1 種類の変動パターンが設けられ  
 ている。

#### 【 1 3 3 5 】

また、図 9 - 1 1 に示すように、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと  
 同様に、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スー  
 パーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススー  
 パーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D の変動パターン種別  
 の変動パターンが設けられている。

#### 【 1 3 3 6 】

より具体的には、図 9 - 1 1 に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパー  
 リーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 9 3 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5  
 0 0 0 m s を加えた 1 0 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリー  
 チ演出とベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパー  
 リーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 2、特図変動時間が 1 0 3 0 0  
 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 1 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬  
 似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実  
 行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1  
 - 3、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 5 5 0  
 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパー  
 リーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 4 の 3 種類の変動パターンが設  
 けられている。

#### 【 1 3 3 7 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時  
 間 1 0 8 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 2 3 0 0 0 m s であ  
 って、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A の  
 リーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当

10

20

30

40

50

りとなる P B 1 - 5、特図変動時間が 1 1 3 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 2 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 6、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 6 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

#### 【 1 3 3 8 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 1 8 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 3 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 8、特図変動時間が 1 2 3 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 3 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 9、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 6 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 0 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

#### 【 1 3 3 9 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 8 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 4 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 1、特図変動時間が 1 3 3 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 4 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 2、特図変動時間が 6 0 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 7 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 3 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

#### 【 1 3 4 0 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 4 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 5 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 6 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当り報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当りとなる P B 1 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

#### 【 1 3 4 1 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パタ

ーン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

#### 【 1 3 4 2 】

遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値 M R 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

#### 【 1 3 4 3 】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 9 - 1 2 ( A ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブル A と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 2 9 9 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 3 0 0 ~ 4 0 5 3 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 5 4 ~ 4 0 7 3 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 7 4 ~ 4 0 8 1 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ A」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 8 2 ~ 4 0 8 9 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ B」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 9 0 ~ 4 0 9 4 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ C」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

#### 【 1 3 4 4 】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 9 - 1 2 ( B ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 8 4 9 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 8 5 0 ~ 4 0 4 8 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 4 9 ~ 4 0 6 6 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ A」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 6 7 ~ 4 0 8 3 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ B」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 8 4 ~ 4 0 9 4 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ C」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D」に決定する。

#### 【 1 3 4 5 】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図 9 - 1 2 ( C ) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン種別判定テーブル A と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 0 7 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ A」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 6 ~ 2 0 7 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ B」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 2 0 7 6 6 ~ 3 3 8 0 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ C」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 3 8 1 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

#### 【 1 3 4 6 】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図 9 - 1 2 ( D ) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン種別判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 9 7 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ A」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 6 ~ 2 0 7 5 の範囲である

10

20

30

40

50

場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ B」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 2 0 7 6 ~ 3 3 8 0 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ C」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 3 8 1 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D」に決定する。

【 1 3 4 7 】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図 9 - 1 3 ~ 図 9 - 1 5 に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値 M R 4 とを比較し、変動パターンを決定する。

【 1 3 4 8 】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 9 - 1 3 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 1 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 4 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 A に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 4 1 ~ 2 2 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 B に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 2 1 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 C に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 9 9 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 0 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 3 に決定する。

【 1 3 4 9 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

【 1 3 5 0 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 3 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

【 1 3 5 1 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 3 個である場合は、図 9 - 1 3 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 2 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 4 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 A に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 4 1 ~ 2 2 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 B に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 2 1 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 C に決定する。



## 【 1 3 5 2 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 3 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

## 【 1 3 5 3 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

## 【 1 3 5 4 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図 9 - 1 4 に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 0 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 0 1 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 A に決定する。

## 【 1 3 5 5 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 7 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 8 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 9 に決定する。

## 【 1 3 5 6 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図 9 - 1 5 ( A ) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 5 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

## 【 1 3 5 7 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4

10

20

30

40

50

の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 0 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 3 に決定する。

【 1 3 5 8 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図 9 - 1 5 ( B ) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 4 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 5 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 7 に決定する。

【 1 3 5 9 】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている。

【 1 3 6 0 】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当たり期待度：低ベース最強スーパーリーチ > 低ベース強スーパーリーチ C > 低ベース強スーパーリーチ B > 低ベース強スーパーリーチ A ）。

【 1 3 6 1 】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている。

【 1 3 6 2 】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当たり期待度：高ベーススーパーリーチ D > 高ベーススーパーリーチ C > 高ベーススーパーリーチ B > 高ベーススーパーリーチ A ）。

【 1 3 6 3 】

尚、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノ

10

20

30

40

50

マルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合や非リーチで大当たりとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合や非リーチで大当たりとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合や非リーチで大当たりとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【 1 3 6 4 】

図 9 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【 1 3 6 5 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 9 - 1 6 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 3 S G 1 5 0 が設けられている。図 9 - 1 6 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 3 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 3 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 とを備えている。

【 1 3 6 6 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【 1 3 6 7 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【 1 3 6 8 】

一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。また、第 2 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

## 【 1 3 6 9 】

こうして第 1 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

## 【 1 3 7 0 】

尚、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 2 保留記憶情報に基づく可変表示を、第 1 保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

10

## 【 1 3 7 1 】

普図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 0 0 3 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 5 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

## 【 1 3 7 2 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

## 【 1 3 7 3 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 3 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 0 3 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

## 【 1 3 7 4 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

30

## 【 1 3 7 5 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 5 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

40

## 【 1 3 7 6 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

50

## 【 1 3 7 7 】

図 9 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

## 【 1 3 7 8 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されているればよい。

## 【 1 3 7 9 】

図 9 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 9 - 1 7 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 3 S G 1 9 0 が設けられている。図 9 - 1 7 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 3 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 3 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 9 4 とを備えている。

## 【 1 3 8 0 】

演出制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

## 【 1 3 8 1 】

演出制御タイマ設定部 0 0 3 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 3 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

## 【 1 3 8 2 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

## 【 1 3 8 3 】

演出制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

## 【 1 3 8 4 】

図 9 - 1 7 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッ

10

20

30

40

50

ァ 0 0 3 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

**【 1 3 8 5 】**

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときの実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

20

**【 1 3 8 6 】**

更に、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A には、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第 1 特図保留記憶及び第 2 特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

**【 1 3 8 7 】**

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常 of 保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常 of 表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば白抜きの丸形（ ）、保留表示フラグの値が「1」であれば四角形（ ）、保留表示フラグの値が「2」であれば星（ ））が表示されるようになっている。

30

**【 1 3 8 8 】**

また、保留表示フラグには、通常 of 保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

40

**【 1 3 8 9 】**

尚、保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

**【 1 3 9 0 】**

50

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

10

#### 【1391】

図9-17(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図9-17(B)に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

20

#### 【1392】

##### （動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【1393】

##### （主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図9-18は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

#### 【1394】

図9-18に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

#### 【1395】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無など

50

を確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 1 3 9 6 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 4 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【 1 3 9 7 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化处理（ステップ S 6 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 1 3 9 8 】

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

【 1 3 9 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 9 - 1 9 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 9 - 1 9 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 1 4 0 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【 1 4 0 1 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 1 4 0 2 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C

10

20

30

40

50



P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 1 4 0 3 】

（特別図柄プロセス処理）

図 9 - 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 9 - 1 9 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

10

#### 【 1 4 0 4 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 9 - 1 9 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

20

#### 【 1 4 0 5 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

#### 【 1 4 0 6 】

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

30

40

#### 【 1 4 0 7 】

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

#### 【 1 4 0 8 】

ステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が " 1 " のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のい

50

ずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"2"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【1409】

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

【1410】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"2"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"3"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【1411】

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

20

【1412】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"4"のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口雇用のソレノイド82、83に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"5"に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【1413】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"5"のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23、24によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"6"に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【1414】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"6"のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"5"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"7"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理

50

は終了する。

#### 【 1 4 1 5 】

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

#### 【 1 4 1 6 】

( 始動入賞判定処理 )

図 9 - 2 1 は、図 9 - 2 0 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において CPU 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 3 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 2 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 3 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 3 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する ( 0 0 3 S G S 1 0 3 )

#### 【 1 4 1 7 】

0 0 3 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 3 S G S 1 0 1 ; N )、0 0 3 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 0 0 3 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 0 0 3 S G S 1 0 4 ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 5 )。CPU 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 3 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 3 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( 0 0 3 S G S 1 0 6 )。

#### 【 1 4 1 8 】

0 0 3 S G S 1 0 3 , 0 0 3 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 0 0 3 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「 0 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 0 0 3 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 1 9 】

0 0 3 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データを抽出する ( 0 0 3 S G S 1 0 9 )。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される ( 0 0 3 S G S 1 1 0 )。

## 【 1 4 2 0 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。C P U 1 0 3 は、0 0 3 S G S 1 0 9 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

## 【 1 4 2 1 】

0 0 3 S G S 1 1 0 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる ( 0 0 3 S G S 1 1 1 )。例えば、始動口バッファ値が「 0 」であるときには R O M 1 0 1 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには R O M 1 0 1 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 9 - 1 9 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 1 4 2 2 】

C P U 1 0 3 は、0 0 3 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後 ( ステップ 0 0 3 S G S 1 1 2 )、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う ( 0 0 3 S G S 1 1 3 )。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 9 - 1 9 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

## 【 1 4 2 3 】

0 0 3 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 0 」であるか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 1 4 )。このとき、始動口バッファ値が「 0 」であれば ( 0 0 3 S G S 1 1 4 で Y ) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから ( 0 0 3 S G S 1 1 5 )、2 3 9 0 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには ( 0 0 3 S G S 1 1 4 で N )、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから ( 0 0 3 S G S 1 1 6 )、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

## 【 1 4 2 4 】

( 入賞時乱数値判定処理 )

10

20

30

40

50

図 9 - 2 2 ( A ) は、入賞時乱数値判定処理として、図 9 - 2 1 のステップ 0 0 3 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口）にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 0 0 3 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

#### 【 1 4 2 5 】

図 9 - 2 2 ( A ) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 0 0 3 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する（ステップ 0 0 3 S G S 1 2 1）。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

20

#### 【 1 4 2 6 】

ステップ 0 0 3 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 9 - 8 に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 0 3 S G S 1 2 2）。その後、図 9 - 1 7 のステップ 0 0 3 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 1 2 3）。大当り判定範囲には、ステップ 0 0 3 S G S 1 2 2 の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 M R 1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 M R 1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

#### 【 1 4 2 7 】

ステップ 0 0 3 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ 0 0 3 S G S 1 2 3 ; N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第 1 図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ 0 0 3 S G S 1 2 8）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ 0 0 3 S G S 1 3 0）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図 9 - 1 2 ( A ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル A を、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図 9 - 1 2 ( B ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル B をそれぞれ選択すればよい。

40

#### 【 1 4 2 8 】

また、ステップ 0 0 3 S G S 1 2 3 にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ 0 0 3 S G S 1 2 3 ;

50

Y)、図9-9(A)に示すように、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップ003SGS132)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

#### 【1429】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、大当りCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ003SGS133)、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ003SGS135)。尚、ステップ003SGS135の処理では、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)であれば大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態(低確高ベース状態や高確高ベース状態)であれば大当り用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

10

#### 【1430】

ステップ003SGS130、ステップ003SGS135の実行後、CPU103は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ003SGS138)。図9-22(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

20

#### 【1431】

その後、ステップ003SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ003SGS139)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

30

#### 【1432】

(特別図柄通常処理)

図9-23は、特別図柄通常処理として、図9-20のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9-23に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ003SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ003SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

40

#### 【1433】

ステップ003SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ003SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4をそれぞれ読み出す(ステップ003SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【1434】

ステップ003SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保

50

留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ003SGS143）。

【1435】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ003SGS144）、ステップ003SGS149に移行する。

【1436】

一方、ステップ003SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ003SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ003SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ003SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ003SGS145の処理は、ステップ003SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1437】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【1438】

ステップ003SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ003SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ003SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1439】

ステップ003SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ003SGS147）。

【1440】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ003SGS148）、ステップ003SGS149に移行する。

【1441】

ステップ003SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図9-8に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ003SGS150）。尚、このステ

ステップ003SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が0～218の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

#### 【1442】

このように、ステップ003SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ003SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

10

#### 【1443】

ステップ003SGS150にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ003SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ003SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ003SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ003SGS154）。

20

#### 【1444】

ステップ003SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ003SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が大当たりAであれば「0」とし、大当たりBであれば「2」とし、大当たりCであれば「3」とすればよい。尚、ステップ003SGS155の処理後はステップ003SGS156に進む。

30

#### 【1445】

また、ステップ003SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ003SGS150；N）、ステップ003SGS152～003SGS155の処理を実行することなくステップ003SGS156の処理を実行する。

#### 【1446】

ステップ003SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ003SGS150にて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ003SGS154における大当たり種別が「大当たりA」である場合には「2」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「大当たりC」である場合には、「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図

40

50



柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【 1 4 4 7 】

ステップ 0 0 3 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である " 1 " に更新してから ( ステップ 0 0 3 S G S 1 5 7 ) 、特別図柄通常処理を終了する。

【 1 4 4 8 】

尚、ステップ 0 0 3 S G S 1 4 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には ( ステップ 0 0 3 S G S 1 4 5 ; Y ) 、所定のデモ表示設定を行ってから ( ステップ 0 0 3 S G S 1 5 8 ) 、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示 ( デモ画面表示 ) を指定する演出制御コマンド ( 客待ちデモ指定コマンド ) が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【 1 4 4 9 】

( 変動パターン設定処理 )

図 9 - 2 4 は、変動パターン設定処理として、図 9 - 2 0 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 - 2 4 に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3 は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する ( ステップ 0 0 3 S G S 1 6 0 a ) 。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図 9 - 1 2 ( A ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル A を選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図 9 - 1 2 ( B ) に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル B を選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば図 9 - 1 2 ( C ) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル A を選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図 9 - 1 2 ( D ) に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブル B を選択する。

【 1 4 5 0 】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、選択 ( セット ) された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する ( ステップ 0 0 3 S G S 1 6 0 b )

【 1 4 5 1 】

更に CPU 1 0 3 は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する ( ステップ 0 0 3 S G S 1 6 1 ) 。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 0 ~ 2 個であれば、図 9 - 1 3 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個であれば、図 9 - 1 3 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図 9 - 1 4 に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば図 9 - 1 5 ( A ) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図 9 - 1 5 ( B ) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択する。

【 1 4 5 2 】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択 ( セット ) された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する ( ステップ 0 0 3 S G S 1 6 2 ) 。

【 1 4 5 3 】

10

20

30

40

50

ステップ 003SGS162 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 003SGS163）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

#### 【1454】

ステップ 003SGS163 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 003SGS164）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの ROM101 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 003SG155 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次

10

20

#### 【1455】

ステップ 003SGS164 の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ 003SGS165）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に

30

#### 【1456】

ステップ 003SGS166 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図 9 - 19 に示すステップ S27 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

40

#### 【1457】

（特別図柄停止処理）

図 9 - 25 は、特別図柄停止処理として、図 9 - 20 のステップ S113 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103 は、ステップ S113 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 003SGS180）。尚、変動特図指定バッファ

50

値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(ステップ003SGS181)。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ003SGS182)。

【1458】

大当りフラグがオン状態にされている場合(ステップ003SGS182; Y)にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ003SGS184)、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始1指定コマンド(大当りA)、大当り開始2指定コマンド(大当りB)、大当り開始3指定コマンド(大当りC)を送信するための設定を行う(ステップ003SGS185)。

10

【1459】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップ003SGS186)。

【1460】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップ003SGS187)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、大当りAや大当りBの場合には6回、大当りCの場合には10回)をセットする(ステップ003SGS188)。

20

そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS114)に対応した値である「4」に更新する(ステップ003SGS189)。

【1461】

一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップ003SGS182; N)、ステップ003SGS191において時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ003SGS191)。時短フラグがオフである場合(ステップ003SGS191; N)は、ステップ003SGS196に進み、時短フラグがオンである場合(ステップ003SGS191; Y)は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ003SGS192; Y)には、ステップ003SGS196に進む。

30

【1462】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(ステップ003SGS192; N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する(ステップ003SGS193)。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ003SGS194)、「0」でない場合(ステップ003SGS194; N)にはステップ003SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ003SGS194; Y)には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップ003SGS195)。また、このとき、CPU103は、確変フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ003SGS195a)。確変フラグがオフである場合(ステップ003SGS195a; N)はステップ003SGS196に進み、確変フラグがオンである場合(ステップ003SGS195a; Y)は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ003SGS195b)、ステップ003SGS196に進む。

40

【1463】

ステップ003SGS196では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「0」に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する(ステップ003SGS197)。

【1464】

(大当り開放中処理)

50

図 9 - 2 6 は、大当り開放中処理として、図 9 - 2 0 のステップ S 1 1 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 - 2 6 に示す大当り開放中処理において、CPU 1 0 3 は、先ず、開放時間タイマの値を - 1 し（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 1）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 2）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 2 ; N）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 3）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。

#### 【 1 4 6 5 】

大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 3 ; N）はステップ 0 0 3 S G S 2 0 6 に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 3 ; Y）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 4）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ 0 0 3 S G S 2 0 6 に進む（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 5）。

#### 【 1 4 6 6 】

ステップ 0 0 3 S G S 2 0 6 の処理において CPU 1 0 3 は、第 1 カウントスイッチ 2 3 がオンとなったか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 6）。第 1 カウントスイッチ 2 3 がオンになっていない場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 6 ; N）はステップ 0 0 3 S G S 2 0 9 に進み、第 1 カウントスイッチ 2 3 がオンになった場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 6 ; Y）は、入賞個数カウンタの値を + 1 するとともに（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 7）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 8）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 8 a）、ステップ 0 0 3 S G S 2 0 9 に進む。

#### 【 1 4 6 7 】

ステップ 0 0 3 S G S 2 0 9 の処理において CPU 1 0 3 は、第 2 カウントスイッチ 2 4 がオンとなったか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 9）。第 2 カウントスイッチ 2 4 がオンになっていない場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 9 ; N）はステップ 0 0 3 S G S 2 1 5 に進み、第 2 カウントスイッチ 2 4 がオンとなった場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 0 9 ; Y）は、入賞個数カウンタの値を + 1 するとともに（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 0）、ステップ 0 0 3 S G S 2 0 8 と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 1）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 1 a）。

#### 【 1 4 6 8 】

次いで、CPU 1 0 3 は、既に遊技球が第 2 カウントスイッチ 2 4 にて検出されたこと（第 2 カウントスイッチ 2 4 がオンとなったこと）を示す V 入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 2）。V 入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 2 ; Y）はステップ 0 0 3 S G S 2 1 5 に進み、V 入賞フラグがオン状態である場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 2 ; N）は、V 入賞フラグをオン状態とし（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 3）、V 入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ 0 0 3 S G S 2 1 5 に進む（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 4）。

#### 【 1 4 6 9 】

ステップ 0 0 3 S G S 2 1 5 の処理において CPU 1 0 3 は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、1 0）以上であるか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 5）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 5 ; N）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 5 ; Y）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 6）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 7）、開放回数カウンタの値 - 1 し（ステップ 0 0 3 S G S 2 1 8）、特図プロセスフラグの値を

10

20

30

40

50

大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ003SGS219）。

【1470】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、CPU103が図9-19に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【1471】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてCPU103は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が0である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が1以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【1472】

（大当り終了処理）

図9-27は、大当り終了処理として、図9-20のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1473】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ003SGS221）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ003SGS221；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ003SGS222）、処理を終了する。

【1474】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ003SGS221；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ003SGS223）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ003SGS224）。経過していなければ処理を終了する。

【1475】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ003SGS224；Y）、CPU103は、V入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ003SGS225）。

【1476】

V入賞フラグがオンである場合（ステップ003SGS225；Y）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ003SGS227、ステップ003SGS228）。また、V入賞フラグをクリアしてステップ003SGS232に進む（ステップ003SGS229）。一方、V入賞フラグがオフである場合には（ステップ003SGS225；N）、時短フラグをオンにしてステップ003SGS232に進む（ステップ003SGS231）。

【1477】

そして、CPU103は、ステップ003SGS232において時短回数カウンタに「100」をセットする。また、CPU103は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ003SGS233）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ003SGS234）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ003SGS235）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「0」に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ003SGS236）。

【1478】

10

20

30

40

50

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 9 - 2 8 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 - 2 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1 ）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C （カウンタ / タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【 1 4 7 9 】

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

【 1 4 8 0 】

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

【 1 4 8 1 】

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

【 1 4 8 2 】

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

【 1 4 8 3 】

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

パチンコ遊技機 1 においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 1 4 8 4 】

尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置 5 において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【 1 4 8 5 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 1 4 8 6 】

（演出制御プロセス処理）

図 9 - 2 9 は、演出制御プロセス処理として、図 9 - 2 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 9 - 2 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、保留表示演出設定処理（ステップ S 1 6 0）、保留表示更新処理（ステップ S 1 6 1）、第 1 右打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 2）、第 2 右打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 3）、第 1 左打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 4）、第 2 左打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 5）の各処理を実行する。

【 1 4 8 7 】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A において新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【 1 4 8 8 】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用 CPU 1 2 0 が始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A の記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の变化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の变化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A に記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【 1 4 8 9 】

第 1 右打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりとなったことにもとづいて、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すよう指示するための第 1 右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第 2 右打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態が大当り遊技状態で

10

20

30

40

50

ある場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すよう指示するための第 2 右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第 2 右打ち表示は、第 1 右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第 1 右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

#### 【 1 4 9 0 】

第 1 左打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すよう指示する第 1 左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第 2 左打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において遊技球が右遊技領域 2 R に向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すよう指示する第 2 左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において遊技球がゲート 4 1 を通過したことを示すコマンド等を CPU 1 0 3 から受信したことにもとづいて第 2 左打ち表示を表示すればよい。

10

#### 【 1 4 9 1 】

ステップ S 1 6 0 ~ ステップ 1 6 6 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 1 4 9 2 】

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

20

#### 【 1 4 9 3 】

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

30

#### 【 1 4 9 4 】

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

40

50



## 【 1 4 9 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

## 【 1 4 9 6 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である " 5 " に更新し、大当り中演出処理を終了する。

## 【 1 4 9 7 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 7 " のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

## 【 1 4 9 8 】

( 可変表示開始設定処理 )

図 9 - 3 0 は、図 9 - 2 9 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理 ( ステップ S 1 7 1 ) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 0 3 S G S 3 0 1 ) 。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は ( ステップ 0 0 3 S G S 3 0 1 ; Y ) 、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 0 」 ~ 「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする ( ステップ 0 0 3 S G S 3 0 2 ) 。尚、バッファ番号「 1 - 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

## 【 1 4 9 9 】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 0 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 1 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 2 」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「 1 - 4 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「 1 - 3 」に対応付けて格納するようにシフトする。

40

## 【 1 5 0 0 】

また、ステップ 0 0 3 S G S 3 0 1 において第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は ( ステップ 0 0 3 S G S 3 0 1 ; N ) 、第 2 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 0 3 S G S 3 0 3 ) 。第 2 可変表示

50

開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ003SGS303；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ003SGS303；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ003SGS304）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【1501】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【1502】

ステップ003SGS302またはステップ003SGS304の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ003SGS305）。

20

【1503】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ003SGS306）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1504】

尚、本特徴部003SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを3図柄が7以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が7以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として3図柄が7で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が不揃いとなる組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

30

【1505】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

40

【1506】

ステップ003SGS306の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ003SGS307）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆する第1セリフ予告演出と第2セリフ

50

予告演出、及びこれら第1セリフ予告演出や第2セリフ予告演出の直前に遊技者に対して  
プッシュボタン31Bの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出  
設定処理（ステップ003SGS308）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表  
示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演  
出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ003SGS30  
9）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出  
のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチ  
タイトル演出設定処理（ステップ003SGS310）、強スーパーリーチのリーチ演出  
中において、可変表示結果が大当たりとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカッ  
トイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ003SGS311）、  
強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当たりであることまたははず  
れであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するよ  
うに指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ003  
SGS312）と、を実行する。

10

#### 【1507】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パタ  
ーン（プロセステーブル）を選択し（ステップ003SGS314）、該選択したプロセ  
ステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ00  
3SGS315）。

#### 【1508】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行デー  
タ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出  
力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコン  
トローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn  
（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

20

#### 【1509】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1  
、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演  
出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用  
部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコント  
ローラ31A等））の制御を実行する（ステップ003SGS316）。例えば、画像表示  
装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令  
を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14  
に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rから  
の音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出  
力する。

30

#### 【1510】

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

40

#### 【1511】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間  
に相当する値を設定する（ステップ003SGS317）。また、可変表示制御タイマに  
所定時間を設定する（ステップ003SGS318）。尚、所定時間は例えば30msで  
あり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態  
を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画  
像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を  
表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロ  
セスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステッ

50

ブ 0 0 3 S G S 3 1 9 )。

# 【 1 5 1 2 】

( 大 当 り 中 演 出 処 理 )

図 9 - 3 1 は、図 9 - 2 9 に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理 (ステップ S 1 7 4) を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 1)。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第 2 特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する (0 0 3 S G S 3 2 2)。尚、第 1 特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当り A と大当り B の大当り遊技状態にのみ制 10  
御可能となっており、第 2 特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当り C の大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当り C の大当り遊技であるか否かによって判定することができる。

# 【 1 5 1 3 】

実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 2 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該大当り遊技が大当り B の大当り遊技であることを示唆する V チャレンジ演出を実行するための V チャレンジ演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 3)、当該大当り遊技が大当り B の大当り遊技であることを報知 20  
する V チャレンジ成功演出を実行するための V チャレンジ成功演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 4)、当該大当り遊技において遊技球が第 2 大入賞口に入賞したこと、すなわち、V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知演出を実行するための V 入賞報知演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 5) を実行する。

# 【 1 5 1 4 】

一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 2 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する (大当り遊技終了後に新たに始 30  
動入賞が発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する) 保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 6)、第 2 特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知 30  
する (保留連が発生することを報知する) 保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 7) を実行する。

# 【 1 5 1 5 】

また、ステップ 0 0 3 S G S 3 2 5 やステップ 0 0 3 S G S 3 2 7 の処理の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数 (第 1 賞球数) の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第 1 賞球数報知演出を実行するための第 1 賞球報知演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 8)、大入賞口指定コマンドを受信する毎 40  
に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数 (第 2 賞球数) を表示する第 2 賞球報知演出を実行するための第 2 賞球報知演出処理 (ステップ 0 0 3 S G S 3 2 9) を実行する。

# 【 1 5 1 6 】

尚、図 9 - 3 2 ~ 図 9 - 3 4 に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非 50  
リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態 (低ベース状態) であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態 (高ベース状態) であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。尚、図 9 - 3 3 に図示して

いないが、高ベース状態の変動パターンである P A 2 - 1 6 ~ P A 2 - 1 9 においてリーチ示唆演出、カットイン演出を実行可能である。

【 1 5 1 7 】

更に、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、P A 2 - 1 B の変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を 1 回実行する一方で、P A 2 - 1 C、P A 2 - 2 ~ P A 2 - 5、P A 2 - 7 ~ P A 2 - 8、P A 2 - 9 ~ P A 2 - 1 0、P A 2 - 1 3 ~ P A 2 - 1 4、P B 1 - 2 ~ P B 1 - 3、P B 1 - 5 ~ P B 1 - 6、P B 1 - 8 ~ P B 1 - 9、P B 1 - 1 1 ~ P B 1 - 1 2 では擬似連演出を 2 回実行する。

【 1 5 1 8 】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、P A 2 - 2、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P A 2 - 1 0、P A 2 - 1 3、P B 1 - 2、P B 1 - 5、P B 1 - 8、P B 1 - 1 1 では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行する一方で、P A 2 - 3、P A 2 - 5、P A 2 - 8、P A 2 - 1 1、P A 2 - 1 4、P B 1 - 3、P B 1 - 6、P B 1 - 9、P B 1 - 1 2 では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行する。

【 1 5 1 9 】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、P A 2 - 4 ~ P A 2 - 6、P B 1 - 2 ~ P B 1 - 4 では可変表示中に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、P A 2 - 7 ~ P A 2 - 9、P B 1 - 5 ~ P B 1 - 7 では可変表示中に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、P A 2 - 1 0 ~ P A 2 - 1 2、P B 1 - 8 ~ P B 1 - 1 0 では可変表示中に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、P A 2 - 1 3 ~ P A 2 - 1 5、P B 1 - 1 1 ~ P B 1 - 1 3 では可変表示中に低ベース強スーパーリーチ D のリーチ演出を実行し、P A 2 - 1 6、P B 1 - 1 4 では可変表示中に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、P A 2 - 1 7、P B 1 - 1 5 では可変表示中に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、P A 2 - 1 8、P B 1 - 1 6 では可変表示中に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、P A 2 - 1 9、P B 1 - 1 7 では可変表示中に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を実行する。

【 1 5 2 0 】

( エフェクトを表示する演出詳細 )

図 9 - 2 9 ~ 図 9 - 3 4 に示す演出については、実行時において画像表示装置 5 にてエフェクトを表示する演出が含まれている。

【 1 5 2 1 】

図 9 - 3 5 及び図 9 - 3 6 は、画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第 1 エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第 1 セリフ予告演出、第 2 セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。

【 1 5 2 2 】

第 1 セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第 1 セリフ（セリフ A やセリフ B）を表示する演出であって、第 1 セリフの表示時において該第 1 セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。

【 1 5 2 3 】

10

20

30

40

50

第2セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン31Bを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第2セリフ（セリフCやセリフD）を表示する演出であって、第2セリフの表示時において該第2セリフを対象として本発明における第2エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【1524】

擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。

10

【1525】

リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第3エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【1526】

20

ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【1527】

弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に行われる弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【1528】

30

発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【1529】

強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に行われる強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

40

【1530】

カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【1531】

決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す

50

操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。

【 1 5 3 2 】

図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。

10

【 1 5 3 3 】

図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第 4 エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

20

【 1 5 3 4 】

保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア 5 Uにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【 1 5 3 5 】

保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに变化させる演出である。また、保留表示の表示態様の变化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

30

【 1 5 3 6 】

第 1 右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域 2 Rに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第 1 右打ち表示を画像表示装置 5 で表示する演出である。また、第 1 右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第 1 右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【 1 5 3 7 】

第 2 右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域 2 Rに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第 2 右打ち表示を画像表示装置 5 で表示する演出である。また、第 2 右打ち表示の表示中において、該第 2 右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

40

【 1 5 3 8 】

第 1 左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域 2 Lに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第 1 左打ち表示を画像表示装置 5 で表示する演出である。また、第 1 左打ち表示の表示中において、該第 1 左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【 1 5 3 9 】

50

第2左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域2Rに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域2Lに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第2位左打ち表示を画像表示装置5で表示する演出である。また、第2左打ち表示の表示中において、該第2左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域2Rに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート41を通過したか否かによって判定すればよい。

【1540】

ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「BONUS」等の表示を画像表示装置5で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「BONUS」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

10

【1541】

Vチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りBの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第2大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Vチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン31Bの連打操作を促すメッセージを画像表示装置5にて表示し、プッシュボタン31Bの連打操作に応じて同じく画像表示装置5にて表示されているメータの更新表示を行う演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

20

【1542】

Vチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りBであることにもとづいて、Vチャレンジ演出中のプッシュボタン31Bの操作受付期間にプッシュボタン31Bが規定回数連打操作されたこと、または、Vチャレンジ演出におけるプッシュボタン31Bの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りBであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Vチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【1543】

V入賞時演出は、大当り遊技状態において、Vチャレンジ成功時演出後に遊技球が第2大入賞口に入賞したこと、つまり、V入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置5においてV入賞が発生したことを示す「V」の表示を行い、更に「V」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、V入賞時演出は、「V」の表示を対象として、該「V」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「V」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

30

【1544】

保留連示唆演出は、大当りCの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第2特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第2特図保留記憶が発生せずとも1～4回目の第2特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置5にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

40

【1545】

保留連報知演出は、大当りCの大当り遊技状態において、第2特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン31Bの操作受付期間にプッシュボタン31Bが操作されたこと、または、保留連示

50



唆演出におけるブッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したことにともづいて、画像表示装置 5 において「V」の表示を行い、更に「V」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「V」の表示を対象として、該「V」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「V」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【1546】

尚、保留連報知演出における「V」の表示は、V入賞時演出における「V」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異なる）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とV入賞時演出とで「V」の表示態様を共通としてもよい。

【1547】

第1賞球数報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置 5 に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第1賞球数報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【1548】

第2賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置 5 に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「5000」や「10000」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにともづいて、画像表示装置 5 においてこれら「5000」や「10000」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第2賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【1549】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにともづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「BATTLE RUSH突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【1550】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップ S 160）において演出制御用 CPU 120 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A を参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【1551】

尚、保留表示演出の演出パターンとしては演出パターン A と演出パターン B とが設けられている。保留表示演出の演出パターン A での実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（ ）で表示され、保留表示演出の演出パターン B での実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（ ）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（ ）で表示される。

【1552】

図 9 - 37（A）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、5%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25%の割合で保留表示演出の演出パターン A での実行を

10

20

30

40

50

決定し、70%の割合で保留表示演出の演出パターンBでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、95%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、5%の割合で保留表示演出の演出パターンAでの実行を決定し、0%の割合で保留表示演出の演出パターンBでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、75%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、20%の割合で保留表示演出の演出パターンAでの実行を決定し、5%の割合で保留表示演出の演出パターンBでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、65%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25%の割合で保留表示演出の演出パターンAでの実行を決定し、10%の割合で保留表示演出の演出パターンBでの実行を決定する。

【1553】

10

尚、演出制御用CPU120は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「0」をセットする。

【1554】

次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用CPU120は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図9-37(B)に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「1-0」または「2-0」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が0個である場合は、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングを100%の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。

20

【1555】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「1-1」または「2-1」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が0個である場合は、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングを、50%の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、1個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、50%の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。

【1556】

30

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「1-2」または「2-2」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が1個である場合は、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングを、33%の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、2個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、33%の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、33%の割合で1個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

【1557】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「1-3」または「2-3」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が2個である場合は、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングを、25%の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、3個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、25%の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、25%の割合で1個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、25%の割合で2個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

40

【1558】

そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「1-4」または「2-4」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が3個である場合は、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングを、20%の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、4個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、20%の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、

50

20%の割合で1個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、20%の割合で2個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、20%の割合で3個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

【1559】

以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用CPU120は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「0」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを1個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「1」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを2個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「2」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを3個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「3」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを4個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「4」をセットすればよい。

10

【1560】

以降、演出制御用CPU120は、保留表示更新（ステップS161）において始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の变化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の变化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。

20

【1561】

尚、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の变化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

30

【1562】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）

可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ003SGS307）において演出制御用CPU120は、ステップ003SGS305やステップ003SGS306において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図9-38に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果が大当りの場合には90%の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに10%の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には40%の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに60%の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

40

【1563】

つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、

50

可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【1564】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用CPU120は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置5における画像の表示制御、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の点灯制御等を実行すればよい。

【1565】

更に、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【1566】

(セリフ予告演出設定処理)

セリフ予告演出設定処理(ステップ003SGS308)において演出制御用CPU120は、ステップ003SGS305やステップ003SGS306において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図9-39(A)に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、10%の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、60%の割合で第1セリフ予告演出の実行を決定し、30%の割合で第2セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、45%の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、20%の割合で第1セリフ予告演出の実行を決定し、35%の割合で第2セリフ予告演出の実行を決定する。

【1567】

また、図9-39(B)に示すように、第1セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、90%の割合でセリフAの表示を決定し、10%の割合でセリフBの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、20%の割合でセリフAの表示を決定し、80%の割合でセリフBの表示を決定する。

【1568】

更に、図9-39(C)に示すように、第2セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用CPU120は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、80%の割合でセリフCの表示を決定し、20%の割合でセリフDの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、30%の割合でセリフCの表示を決定し、70%の割合でセリフDの表示を決定する。

【1569】

つまり、第1セリフ予告演出が実行される場合の方が、第2セリフ演出が実行される場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)が高く設定されている。また、変動パターンとしてはノーマルリーチ大当たりの変動パターンは存在しないので、第1セリフ予告演出が実行される場合については、セリフBが表示される場合の方が、セリフAが表示される場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)が高く設定されており、第2セリフ予告演出が実行される場合については、セリフDが表示される場合の方が、セリフCが表示される場合よりも大当たり遊技状態に制御される割合(大当たり期待度)が高く設定されている。

【1570】

尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用CPU120は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置5における画像の表示制御、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の点灯制御等を実行すればよい。

## 【 1 5 7 1 】

（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（PA2 - 2 ~ PA2 - 5、PA2 - 7、PA2 - 8、PA2 - 10、PA2 - 11、PA2 - 13、PA2 - 14、PB1 - 2、PB1 - 3、PB1 - 5、PB1 - 6、PB1 - 8、PB1 - 9、PB1 - 11、PB1 - 12）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ003SGS309）において演出制御用CPU120は、ステップ003SGS306において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

10

## 【 1 5 7 2 】

図9 - 40（A）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用CPU120は、50%の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、50%の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用CPU120は、80%の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、20%の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

## 【 1 5 7 3 】

尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用CPU120は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置5における画像の表示制御、スピーカ8L、8Rからの音出力、遊技効果ランプ9の点灯制御等を実行すればよい。

20

## 【 1 5 7 4 】

（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（PA2 - 4 ~ PA2 - 19、PB1 - 2 ~ PB1 - 17）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ003SGS311）において演出制御用CPU120は、ステップ003SGS306において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

30

## 【 1 5 7 5 】

図9 - 40（B）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用CPU120は、30%の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、70%の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用CPU120は、90%の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、10%の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

40

## 【 1 5 7 6 】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

## 【 1 5 7 7 】

尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用CPU120は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロ

50

セステープルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステープルにもとづいて画像表示装置 5 における画像の表示制御、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 の点灯制御等を実行すればよい。

#### 【 1 5 7 8 】

( カットイン演出設定処理 )

強スーパーリーチの変動パターン ( P A 2 - 4 ~ P A 2 - 1 9、P B 1 - 2 ~ P B 1 - 1 7 ) の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理 ( ステップ 0 0 3 S G S 3 1 1 ) において演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 3 S G S 3 0 6 において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン ( カットイン演出において表示する文字 ) を決定する。

10

#### 【 1 5 7 9 】

図 9 - 4 1 に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、1 0 % の割合でカットイン演出の非実行を決定し、2 0 % の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、7 0 % の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、6 0 % の割合でカットイン演出の非実行を決定し、3 5 % の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、5 % の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。

#### 【 1 5 8 0 】

20

つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合 ( 大当り期待度 ) が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている ( 強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度 : 「激熱！」表示 > 「熱！」表示 > 表示なし ( カットイン演出非実行 ) )。

#### 【 1 5 8 1 】

尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステープルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステープルにもとづいて画像表示装置 5 における画像の表示制御、スピーカ 8 L、8 R からの音出力、遊技効果ランプ 9 の点灯制御等を実行すればよい。

30

#### 【 1 5 8 2 】

( 演出の流れ )

上記のように可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。

#### 【 1 5 8 3 】

ここで、各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。

#### 【 1 5 8 4 】

40

先ず、図 9 - 1 0 5 ( A 1 ) ~ 図 9 - 1 0 5 ( A 3 ) に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図 9 - 1 0 5 ( A 4 ) ~ ( A 6 ) に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出 ( 第 1 セリフ予告演出または第 2 セリフ予告演出 ) の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。

#### 【 1 5 8 5 】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図 9 - 1 0 5 ( A 7 ) ~ 図 9 - 1 0 5 ( A 1 5 )、図 9 - 1 0 6 ( A 1 6 ) ~ 図 9 - 1 0 6 ( A 2 7 ) に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図 9 - 1 0 5 ( A 7 ) ~ 図 9 - 1 0 5 ( A 1 5 )、図 9 - 1 0 6 ( A 1 6 ) ~ 図 9 - 1 0 6 ( A 2 7 ) では、擬似

50

連演出が1回または2回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては3回まで実行される。そして、図9-106(A28)~図9-106(A31)に示すように、最大3回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が0回~2回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【1586】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が3回である場合は、図9-107(A30)~図9-107(A36)に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図9-107(A33)及び図9-107(A34)に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨(図9-107(A36)参照)が表示された後、図9-107(A37)~図9-107(A39)に示すように、発展演出が実行される。

10

【1587】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨(弱スーパーリーチ演出であれば、図9-107(A38)のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも1本倒れていない画像)が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

20

【1588】

発展演出実行後は、図9-107(A40)~図9-107(A47)、図9-108(A48)~図9-108(A54)に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図9-107(A40)及び図9-107(A41)に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図9-107(A45)~図9-107(A47)に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。

【1589】

30

更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図9-108(A51)に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当たりである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン31Bの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当たりとなる旨(図9-108(A52)~図9-108(A54)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像)が表示されるとともに、更に可動体32の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図9-108(A54)~図9-108(A57)に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当たりを示す組み合わせでの表示が行われる。

【1590】

40

尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン31Bの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨(図9-108(A58)~図9-108(A61)に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像)が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。

【1591】

尚、図9-105~図9-108には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当たりとなったことにもとづいて制御される大当たり遊技状態や高ベ

50

ス状態において第1右打ち表示演出、第2右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Vチャレンジ演出、Vチャレンジ成功時演出、V入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第1賞球数報知演出、第2賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第1左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域2Rに打ち込まれた場合には、第2左打ち表示演出が実行されるようになっている。

#### 【1592】

(各演出の演出態様)

次に、パチンコ遊技機1における各演出の演出態様に付いて説明する。

10

#### 【1593】

(可変表示開始時図柄拡大演出)

先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図9-42(A)~図9-42(F)、図9-100(A)~図9-100(E)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄の順で可変表示(スクロール表示)が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間(例えば、1秒)が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図9-42(A)~図9-42(F)、図9-43(A)~図9-43(G)に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンPA1-2が決定されたときには実行されない。変動パターンPA1-2に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。

20

#### 【1594】

可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトSE0が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図9-100(A')~図9-100(E')に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトSE0を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまふ。このため可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

30

#### 【1595】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図9-43(A)~図9-43(F)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトSE1(本発明における第1エフェクト)が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトSE1の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトSE1は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第2右打ち表示MH2に重複表示される前に非表示となる。

40

#### 【1596】

(図柄停止時拡大演出)

50



飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図 9 - 4 4 ( A ) ~ 図 9 - 4 4 ( L ) および図 9 - 4 5 ( M )、図 9 - 4 5 ( N ) に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L において飾り図柄 ( 左図柄 ) が停止する。このとき、該飾り図柄 ( 左図柄 ) の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクト S E 2 の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄 ( 右図柄 ) が停止する。このとき、該飾り図柄 ( 右図柄 ) の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクト S E 2 の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄 ( 中図柄 ) が停止する。このとき、該飾り図柄 ( 中図柄 ) の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクト S E 2 の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄を対象とした装飾エフェクト S E 2 の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア 5 F において当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクト S E 2 は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第 2 右打ち表示 M H 2 に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクト S E 2 の表示期間は、装飾エフェクト S E 1 の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

#### 【 1 5 9 7 】

尚、図 9 - 4 4 および図 9 - 4 5 では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクト S E 2 の表示は実行されない。

#### 【 1 5 9 8 】

尚、図柄停止時拡大演出では、図 9 - 1 0 1 ( A ) ~ 図 9 - 1 0 1 ( E )、図 9 - 1 0 2 ( F ) に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクト S E 2 が表示される形態が例示されているが、これは、図 9 - 1 0 1 ( A' ) ~ 図 9 - 1 0 1 ( E' )、図 9 - 1 0 2 ( F' )、図 9 - 1 0 2 ( G' ) に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当たり遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとする、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

#### 【 1 5 9 9 】

( 第 1 セリフ予告演出、第 2 セリフ予告演出 )

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図 9 - 4 6 ( A ) ~ 図 9 - 4 6 ( F )、図 9 - 4 7 ( A ) ~ 図 9 - 4 7 ( F ) に示すように、飾り図柄の可変表示中 ( リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング ) において、先ず、第 1 セリフ予告演出や第 2 セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置 5 の表示領域の中央部分 ( 「中」の飾り図柄表示エリア 5 C と略同位置 ) において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクト H E 1 の表示が実行される。発光エフェクト H E 1 の表示開始から所定期間 ( 例えば、1 秒 ) が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 S S 1 ( プッシュボタン 3 1 B の画像 ) の表示が開始され、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間となる。尚、図 9 - 4 6 ( E )、図 9 - 4 7 ( E ) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間の開始時には、操作促進画像 S S 1 の視認性が損なわれない程度

に発光エフェクト H E 1 の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクト H E 1 及び操作促進画像 S S 1 によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

#### 【 1 6 0 0 】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像 S S 1 は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において、プッシュボタン 3 1 B の画像が突出する第 1 表示と陥没する第 2 表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図 9 - 4 6（F）、図 9 - 4 6（G）、図 9 - 4 7（F）、図 9 - 4 7（G）参照）。このとき、第 1 表示により突出するプッシュボタン 3 1 B の画像の表面には第 1 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第 2 表示により陥没するプッシュボタン 3 1 B の画像の表面には該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン 3 1 B の画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図 9 - 4 6（G）、図 9 - 4 7（G）参照）。

10

#### 【 1 6 0 1 】

第 1 セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 9 - 4 6（G）～図 9 - 4 6（L）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置 5 の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像 C A 1 の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置 5 の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像 C A 1 及びセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の移動表示が終了すると、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B に応じた拡大エフェクト K E 1 の表示が実行される。

20

#### 【 1 6 0 2 】

図 9 - 8 7（B）及び図 9 - 9 5（P）に示すように、第 1 セリフ予告演出は、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B を対象とした拡大エフェクト K E 1 が、画像表示装置 5 の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクト K E 1 は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S 等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクト K E 1 は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

30

#### 【 1 6 0 3 】

尚、図 9 - 9 5（P）に示すように、高ベース状態における第 1 セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されているが、拡大エフェクト K E 1 は、拡大表示の過程において該第 2 右打ち表示 M H 2 と重複しない拡大エフェクトでもある。

40

#### 【 1 6 0 4 】

また、第 2 セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、図 9 - 4 7（G）～図 9 - 4 7（L）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置 5 の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像 C A 2 の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像 C A 2 の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像 C G 2 の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ

50

画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクト S E 3 が表示される。

【 1 6 0 5 】

尚、図 9 - 4 6 及び図 9 - 4 7 は遊技状態が低ベース状態であるときの第 1 セリフ予告演出及び第 2 セリフ予告演出であるが、図 9 - 6 1 及び図 9 - 6 2 に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第 1 セリフ予告演出及び第 2 セリフ予告演出を実行可能となっている。

【 1 6 0 6 】

尚、セリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図 9 - 4 6 及び図 9 - 4 7 は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図 9 - 6 1 及び図 9 - 6 2 に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第 1 セリフ予告演出や第 2 セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち込むよう指示する第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第 1 セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第 2 セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第 1 セリフ予告演出及び第 2 セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第 1 セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第 3 セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第 2 セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第 4 セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【 1 6 0 7 】

上記したように、第 1 セリフ予告演出と第 2 セリフ予告演出とは、画像表示装置 5 においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図 9 - 1 2 2 ( A )、図 9 - 1 2 2 ( B ) に示すように、第 1 セリフ予告演出はセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B を模った拡大エフェクト K E 1 を表示する演出であること、第 2 セリフ予告演出はセリフ画像 C G 2 を囲う形状の装飾エフェクト S E 3 を表示する演出であることが異なっている。また、第 1 セリフ予告演出におけるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の表示期間は、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の移動期間（ 0 . 5 秒）を含めて 4 秒となっており、第 2 セリフ予告演出におけるセリフ画像 C G 2 の表示期間は、キャラクタ画像 C A 2 の移動完了タイミングから 6 秒となっている。すなわち、第 1 セリフ予告演出では、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B を模った拡大エフェクト K E 1 を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B が遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第 1 セリフ予告演出におけるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B を構成する文字の数は、第 2 セリフ予告演出におけるセリフ画像 C G 2 を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第 1 セリフ予告演出では、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B を構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクト K E 1 を表示することにより、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B が少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図 9 - 3 9 に示すように、第 1 セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフ A の画像（セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B）を表示するパターンとセリフ B の画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて 4 秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフ A とセリフ B とで異なるものの、いずれもセリフ C、セリフ D よりも少ない文字数となっている。また、第 1 セリフ予告演出がセリフ A を表示するパターンとセリフ B を表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフ A の画像に対応した拡大エフェクトは、セリフ A の画像の全体（セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B そのもの）を模った態様で表示され、セリフ B の画像に対応した拡大エフェクトは、セリフ B の画像の一部（例えば、セリフ B を構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフ B の画像の輪郭のみ）を模った態様で表示

10

20

30

40

50

される。

#### 【 1 6 0 8 】

##### ( 擬似連演出 )

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図 9 - 4 8 ( A ) ~ 図 9 - 4 8 ( J ) に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において、画像表示装置 5 の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクト K E 2 の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクト K E 2 の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクト K E 3 の表示が実行される。尚、図示していないが、図 9 - 4 8 ( D ) では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクト K E 3 の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクト K E 3 の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクト K E 3 の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

10

#### 【 1 6 0 9 】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図 9 - 4 9 ( A ) ~ 図 9 - 4 9 ( D ) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C において、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクト S E 2 などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

20

#### 【 1 6 1 0 】

図 9 - 8 8 ( A ) に示すように、擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクト K E 2、K E 3 が、画像表示装置 5 の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクト K E 2、K E 3 は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクト K E 2 の表示期間と拡大エフェクト K E 3 の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクト K E 2、K E 3 の表示期間と拡大エフェクト K E 1 の表示期間とは異なる長さ ( 拡大エフェクト K E 2、K E 3 > 拡大エフェクト K E 1 ) となっている。第 1 セリフ予告演出では、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B を構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクト K E 1 の表示期間が拡大エフェクト K E 2、K E 3 の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 1 と拡大エフェクト K E 2、K E 3 とで異なる ( 拡大エフェクト K E 1 > 拡大エフェクト K E 2、K E 3 )。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

30

40

#### 【 1 6 1 1 】

##### ( ノーマルリーチ演出 )

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図 9 - 5 0 ( A ) ~ 図 9 - 5 0 ( L ) に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクト K E 4 の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア

50

5 L に停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置 5 の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置 5 の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置 5 の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクト K E 5 の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクト K E 4、K E 5 は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクト K E 4 の表示期間と拡大エフェクト K E 5 の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクト K E 4 > 拡大エフェクト K E 5）となっている。拡大エフェクト K E 4 は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクト K E 5 は、各飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の左上部に移動した後すぐに S P リーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 4 と拡大エフェクト K E 5 とで異なる（拡大エフェクト K E 5 > 拡大エフェクト K E 4）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図 9 - 50（H）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア 5 C に飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア 5 C に停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。

#### 【1612】

図 9 - 88（B）に示すように、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクト K E 4 が、画像表示装置 5 の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクト K E 4 は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

#### 【1613】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図 9 - 124（A）及び図 9 - 124（B）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクト S E 1 が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクト K E 4 が表示される演出である。尚、拡大エフェクト K E 4 の表示期間は、装飾エフェクト S E 1 の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクト S E 1 と比較して、拡大エフェクト K E 4 の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクト S E 1 は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクト K E 4 は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

#### 【1614】

また、図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図 9 - 126（A）及び図 9 - 126（B）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクト S E 2 が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクト K E 4 が表示される演

出である。尚、拡大エフェクト K E 5 の表示期間は、装飾エフェクト S E 2 の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっていいる。また、装飾エフェクト S E 2 と比較して、拡大エフェクト K E 5 の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクト S E 2 は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクト K E 5 は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

#### 【 1 6 1 5 】

( 弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出 )

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図 9 - 5 1 ( A ) ~ 図 9 - 5 1 ( G )、図 9 - 5 1 ( E' ) ~ 図 9 - 5 1 ( G' ) に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置 5 において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像 T G 1 と赤色のタイトル画像 T G 1 とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

#### 【 1 6 1 6 】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像 T G 1 の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像 T G 1 を対象とした拡大エフェクト K E 6 が表示される。拡大エフェクト K E 6 の種類として、白色のタイトル画像 T G 1 を対象とした白色の拡大エフェクト K E 6 と、赤色のタイトル画像 T G 1 を対象とした赤色の拡大エフェクト K E 6 と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクト K E 6 の表示期間中にスピーカ 8 L、8 R から出力される音の種類や遊技効果ランプ 9 の点灯制御については、白色の拡大エフェクト K E 6 の表示時と赤色の拡大エフェクト K E 6 の表示時とで異なる。尚、白色の拡大エフェクト K E 6 と赤色の拡大エフェクト K E 6 とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクト K E 6 が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像 T G 1 の表示期間において、白色の拡大エフェクト K E 6 のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクト K E 6 を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクト K E 6 に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

#### 【 1 6 1 7 】

図 9 - 8 9 ( E ) に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像 T G 1 を対象とした拡大エフェクト K E 6 が、画像表示装置 5 の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクト K E 6 の表示は、タイトル画像 T G 1 と同位置から開始されるとともに、タイトル画像 T G 1 は、画像表示装置 5 の表示領域において表示エリア 5 S よりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクト K E 6 は拡大表示されていく過程で表示エリア 5 S と重複表示されることがない。また、拡大エフェクト K E 6 は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F のいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクト K E 6 は、拡大エフェクト K E 1 ~ K E 5 とは異なり、タイトル画像 T G 1 の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクト K E 6 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 とを比較した場合、拡大エフェクト K E 6 の表示期間は、拡大エフェクト K E 1 の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクト K E 6 の対象であるタイトル画像 T G 1 の表示期間が拡大エフェクト K E 1 の対象であるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 1 と拡大エフェクト K E 6 とで異なる ( 拡大エフェクト K E 1 > 拡大エフェクト K E 6 )。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになって

10

20

30

40

50

いる。

【 1 6 1 8 】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図 9 - 5 2 ( A ) ~ 図 9 - 5 2 ( C ) に示すように、画像表示装置 5 において弱スーパーリーチ演出の演出画像 ( ボーリングのピンを倒す演出画像 ) の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図 9 - 5 2 ( D ) ~ 図 9 - 5 2 ( E ) に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像 ( ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像 ) の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像 ( 図 9 - 5 3 ( A ) に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像 ) が表示される。

10

【 1 6 1 9 】

尚、弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。

20

【 1 6 2 0 】

( 発展演出 )

上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図 9 - 5 3 ( A ) ~ 図 9 - 5 3 ( G ) に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置 5 の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクト S E 4 として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクト K E 8 の表示が開始される。尚、拡大エフェクト K E 8 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 とを比較した場合、拡大エフェクト K E 8 の表示期間は、拡大エフェクト K E 1 の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクト K E 8 の対象であるタイトル画像 T G 1 の表示期間が拡大エフェクト K E 1 の対象であるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 1 と拡大エフェクト K E 8 とで異なる ( 拡大エフェクト K E 1 > 拡大エフェクト K E 8 )。また、拡大エフェクト K E 8 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 6 と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる ( 拡大エフェクト K E 6 > 拡大エフェクト K E 8 )。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

30

40

【 1 6 2 1 】

尚、発展演出における装飾エフェクトは、図 9 - 5 3 ( D )、図 9 - 5 3 ( E ) に示すように、拡大エフェクト K E 8 の表示の進行 ( 拡大表示 ) に応じて拡大表示されていく。そして、図 9 - 5 3 ( F )、図 9 - 5 3 ( G ) に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクト S E 4 の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演

50

出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。

【 1 6 2 2 】

図 9 - 8 9 ( F ) に示すように、発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクト K E 8 が、画像表示装置 5 の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクト K E 8 は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクト S E 4 は、拡大エフェクト K E 8 よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S 及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

10

【 1 6 2 3 】

( 強スーパーリーチタイトル演出 )

強スーパーリーチタイトル演出としては、図 9 - 5 4 ( A ) ~ 図 9 - 5 4 ( G )、図 9 - 5 5 ( A ) ~ 図 9 - 5 5 ( G ) に示すように、先ず、画像表示装置 5 の表示領域の中央部においてキャラクタ画像 C A 3 及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像 T G 3 の表示が開始される。尚、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像 T G 3 は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像 T G 3 がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【 1 6 2 4 】

20

また、これらキャラクタ画像 C A 3 及びリーチタイトル画像 T G 3 は、表示開始から所定時間 ( 例えば、2 秒 ) に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像 C A 3 及びリーチタイトル画像 T G 3 が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像 T G 3 を対象として拡大エフェクト K E 9 の表示が実行されるとともに、拡大エフェクト K E 9 の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像 T G 3 の周囲において装飾エフェクト S E 5 の表示も開始される。これら拡大エフェクト K E 9 及び装飾エフェクト S E 5 の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される ( 図 9 - 5 4 ( G ) 参照 )。尚、拡大エフェクト K E 9 の表示期間中にスピーカ 8 L、8 R から出力される音の種類や遊技効果ランプ 9 の点灯制御については、白色の拡大エフェクト K E 9 の表示時と赤色の拡大エフェクト K E 9 の表示時とで異なる。また、拡大エフェクト K E 9 は、拡大エフェクト K E 1 ~ K E 5、K E 8 とは異なり、リーチタイトル画像 T G 3 の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクト K E 9 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 とを比較した場合、拡大エフェクト K E 9 の表示期間は、拡大エフェクト K E 1 の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクト K E 9 の対象であるリーチタイトル画像 T G 3 の表示期間が拡大エフェクト K E 1 の対象であるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 1 と拡大エフェクト K E 9 とで異なる ( 拡大エフェクト K E 1 > 拡大エフェクト K E 9 )。また、拡大エフェクト K E 9 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 6 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる ( 拡大エフェクト K E 9 > 拡大エフェクト K E 6 )。また、拡大エフェクト K E 9 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 8 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる ( 拡大エフェクト K E 9 > 拡大エフェクト K E 8 )。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

30

40

50



## 【 1 6 2 5 】

尚、強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図 9 - 5 4 及び図 9 - 5 5 は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図 9 - 6 4 及び図 9 - 6 5 に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち込むよう指示する第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

## 【 1 6 2 6 】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、図 9 - 5 4 ( C ) ~ 図 9 - 5 4 ( E )、図 9 - 5 5 ( C ) ~ 図 9 - 5 5 ( E ) に示すように、リーチタイトル画像 T G 3 の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクト S E 5 の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像 T G 3 の文字の色に応じて装飾エフェクト S E 5 の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像 T G 3 の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、強スーパーリーチタイトル演出では、図 9 - 5 4 ( C ) ~ 図 9 - 5 4 ( E )、図 9 - 5 5 ( C ) ~ 図 9 - 5 5 ( E ) に示すように、リーチタイトル画像 T G 3 を対象とした拡大エフェクト K E 9 が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像 C A 3 を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

## 【 1 6 2 7 】

図 9 - 9 0 ( G )、図 9 - 9 6 ( R ) に示すように、強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像 T G 3 を対象とした拡大エフェクト K E 9 が、画像表示装置 5 の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクト K E 9 の表示は、リーチタイトル画像 T G 3 と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像 T G 3 は、画像表示装置 5 の表示領域において表示エリア 5 S よりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクト K E 9 は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F と重複表示されないことがない。また、拡大エフェクト K E 9 は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第 1 期間に亘って表示エリア 5 S 及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って表示エリア 5 S 及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

## 【 1 6 2 8 】

尚、図 9 - 9 6 ( R ) に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されているため、拡大エフェクト K E 9 は、拡大表示の過程において、表示期間のうちの第 1 期間に亘って該第 2 右打ち表示 M H 2 と重複表示されないように拡大していき、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該第 2 右打ち表示 M H 2 と重複する拡大エフェクトでもある。

## 【 1 6 2 9 】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像 T G 3 を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置 5 においてキャラクタ画像 C A 3、リーチタイトル画像 T G 3、装飾エフェクト S E 5、拡大エフェクト K E 9 を表示することは共通しているが、図 9 - 1 2 3 ( A )、図 9 - 1 2 3 ( B ) に示すように、リーチタイトル画像 T G 3 の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクト K E 9 を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像 T G 3 を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像 T G 3 を対象とした拡大エフェクト K E 9 は白色で表示され、リーチタイトル画像 T G 3 を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像 T G 3 を対象とした拡大エフェクト K E 9 は赤色で表示される。

## 【 1 6 3 0 】

( カットイン演出 )

カットイン演出としては、図 9 - 5 6 ( A ) ~ 図 9 - 5 6 ( J )、図 9 - 5 7 ( A ) ~ 図 9 - 5 7 ( J )、図 9 - 9 6 ( S )、図 9 - 9 7 ( T ) に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置 5 の表示領域の中央部分 ( 「中」の飾り図柄表示エリア 5 C と略同位置 ) において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクト H E 1 の表示が実行される。発光エフェクト H E 1 の表示開始から所定期間 ( 例えば、1 秒 ) が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 S S 1 ( プッシュボタン 3 1 B の画像 ) の表示が開始され、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図 9 - 4 6 ( B ) ~ 図 9 - 4 6 ( G ) 及び図 9 - 4 7 ( B ) ~ 図 9 - 4 7 ( G ) と同様に、発光エフェクト H E 1 の表示や後述するプッシュボタン 3 1 B の画像が突出する第 1 表示と陥没する第 2 表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

10

## 【 1 6 3 1 】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像 S S 1 は、図 9 - 5 6 ( F )、図 9 - 5 6 ( G )、図 9 - 5 7 ( F )、図 9 - 5 7 ( G ) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において、プッシュボタン 3 1 B の画像が突出する第 1 表示と陥没する第 2 表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第 1 表示により突出するプッシュボタン 3 1 B の画像の表面には第 1 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第 2 表示により陥没するプッシュボタン 3 1 B の画像の表面には該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン 3 1 B の画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト ( 図 9 - 4 6 ( G )、図 9 - 4 7 ( G ) 参照 ) が図 9 - 5 6 ( H )、図 9 - 5 7 ( H ) のシーンで表示される。

20

## 【 1 6 3 2 】

プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像 K G 1、K G 2 ( 「熱 !!」または「激熱 !!」の文字 ) が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像 K G 1、K G 2 を対象として拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図 9 - 5 6 ( H )、図 9 - 5 7 ( H ) の破片画像が非表示となった後の図 9 - 5 6 ( I )、図 9 - 5 7 ( I ) のシーンであるため、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 が破片画像と混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像 K G 1、K G 2 の表示期間は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了してから 4 秒であり、破片画像の表示期間は 1 秒であり、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 の表示期間は 1 秒である。

30

## 【 1 6 3 3 】

尚、カットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図 9 - 5 6 及び図 9 - 5 7 は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図 9 - 6 6 に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち込むよう指示する第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したときに実行される。

40

## 【 1 6 3 4 】

50

また、図 9 - 9 0 ( H )、図 9 - 9 1 ( I )、図 9 - 9 6 ( S )、図 9 - 9 7 ( T ) に示すように、カットイン演出は、演出パターンに応じた画像 K G 1、K G 2 を対象とした拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 が、画像表示装置 5 の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクト K E 1 0 は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクト K E 1 1 は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクト K E 1 0 よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクト K E 1 1 は拡大エフェクト K E 1 0 よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S 及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクト K E 1 1 は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において表示されている第 2 右打ち表示 M H 2 と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 の表示期間中にスピーカ 8 L、8 R から出力される音の種類や遊技効果ランプ 9 の点灯制御については、拡大エフェクト K E 1 0 の表示時と拡大エフェクト K E 1 1 の表示時とで異なる。また、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 1 と拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 とで異なる（拡大エフェクト K E 1 > 拡大エフェクト K E 1 1 > 拡大エフェクト K E 1 0）。また、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 6 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 1 1 > 拡大エフェクト K E 6 > 拡大エフェクト K E 1 0）。また、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 8 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 1 1 > 拡大エフェクト K E 1 0 > 拡大エフェクト K E 8）。また、拡大エフェクト K E 1 0、K E 1 1 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 9 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 1 1 > 拡大エフェクト K E 9 > 拡大エフェクト K E 1 0）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

10

20

30

40

50

#### 【 1 6 3 5 】

##### （ 決めボタン演出 ）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図 9 - 5 8 ( A ) ~ 図 9 - 5 8 ( H ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 S S 2（プッシュボタン 3 1 B の画像）及び該操作促進画像 S S 2 を対象とした発光エフェクト H E 2 の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクト H E 2 の表示が開始され、該発光エフェクト H E 2 の表示中において操作促進画像 S S 2 の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクト H E 2 では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクト H E 1 よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像 S S 2 及び発光エフェクト H E 2 が表示される一連の表示期間（ 4 秒）は、操作促進画像 S S 1 及び発光エフェクト H E 1 が表示される一連の表示期間（ 2 秒）よりも長く設定されている。

## 【 1 6 3 6 】

尚、決めボタン演出における操作促進画像 S S 2 は、図 9 - 5 8 ( G )、図 9 - 5 8 ( H ) に示すように、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において、プッシュボタン 3 1 B の画像が突出する第 1 表示と陥没する第 2 表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第 1 表示により突出するプッシュボタン 3 1 B の画像の表面には第 1 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第 2 表示により陥没するプッシュボタン 3 1 B の画像の表面には該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像 S S 2 のアニメーションは、図 9 - 4 6 ( E )、図 9 - 4 6 ( F )、図 9 - 4 7 ( E )、図 9 - 4 7 ( F )、図 9 - 5 6 ( F )、図 9 - 5 6 ( G )、図 9 - 5 7 ( F )、図 9 - 5 7 ( G ) と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン 3 1 B への操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間 ( 6 秒 ) は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間 ( 3 秒 ) よりも長く設定されている。

10

## 【 1 6 3 7 】

尚、決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図 9 - 5 8 は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図 9 - 6 7 に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち込むよう指示する第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

20

## 【 1 6 3 8 】

そして、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当たりである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当たりを示す演出画像が表示される。

## 【 1 6 3 9 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図 9 - 6 0 ( A ) ~ 図 9 - 6 0 ( D ) に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像 H B 1 が表示される ( 図 9 - 6 0 ( A )、図 9 - 6 0 ( B ) 参照 )。

30

## 【 1 6 4 0 】

( 図柄揃い演出 )

可変表示結果が大当たりとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当たり報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図 9 - 5 9 ( A ) ~ 図 9 - 5 9 ( I ) に示すように、先ず、「 6 6 6 」や「 7 7 7 」のように大当たりの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置 5 の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクト S E 6 の表示が実行される ( 図 9 - 5 9 ( A ) ~ 図 9 - 5 9 ( C ) 参照 )。そして、図 9 - 5 9 ( C ) ~ 図 9 - 5 9 ( I ) に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き ( 可変表示中において表示される大きさ ) までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクト K E 1 2 の表示が実行される。また、図示していないが、図 9 - 5 9 ( C ) のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした

40

50

装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクト K E 1 2 の表示が実行される。また、図示していないが、図 9 - 5 9 ( I ) のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了したときに、画像表示装置 5 の表示領域中央に向けて可動体 3 2 を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体 3 2 によって遮蔽されている画像表示装置 5 の表示領域では、図 9 - 5 9 ( A ) ~ 図 9 - 5 9 ( C ) に示す背景及び装飾エフェクト S E 6 が表示される。所定期間が経過したときには、可動体 3 2 を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体 3 2 の復帰動作が行われている途中で図 9 - 5 9 ( A ) のシーンが開始され、図 9 - 5 9 ( B ) のシーンが開始されるときには、可動体 3 2 が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクト K E 1 2 の表示が可動体 3 2 により遮蔽されることなく、可動体 3 2 により大当りしたことを好適に報知することができる。

10

#### 【 1 6 4 1 】

尚、図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図 9 - 5 9 は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図 9 - 6 8 に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なるとともに、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち込むよう指示する第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクト S E 1 2 ' が表示される）とともに、図示していないが、図 9 - 6 8 ( C ) のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の種類、遊技効果ランプ 9 の点灯制御や、図示していないが、図 9 - 5 9 ( I )、図 9 - 6 8 ( I ) のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクト S E 6 の種類を異ならせてもよい。

20

30

#### 【 1 6 4 2 】

また、図 9 - 9 1 ( J )、図 9 - 9 7 ( U ) に示すように、図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクト K E 1 2 がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクト K E 1 2 のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクト K E 1 2 は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第 1 期間に亘って表示エリア 5 S と重複表示されないように拡大していき、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って表示エリア 5 S と重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクト K E 1 2 は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第 1 期間に亘ってアクティブ表示エリア 5 F、特図保留記憶表示エリア 5 U と重複表示されないように拡大していき、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘ってアクティブ表示エリア 5 F、特図保留記憶表示エリア 5 U と重複表示される拡大エフェクトで

40

50

あり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクト K E 1 2 は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア 5 U と重複表示される拡大エフェクトである。

【 1 6 4 3 】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクト K E 1 2 は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第 1 期間に亘って表示エリア 5 S と重複表示されないように拡大していき、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って画像表示装置 5 の表示領域の右上部に表示されている表示エリア 5 S と重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクト K E 1 2 は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第 1 期間に亘って画像表示装置 5 の表示領域の右上部において表示される第 2 右打ち表示 M H 2 と重複表示されないように拡大していき、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って第 2 右打ち表示 M H 2 と重複表示される拡大エフェクトでもある。

10

【 1 6 4 4 】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図 9 - 1 2 5 ( A ) 及び図 9 - 1 2 5 ( B ) に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクト S E 1 が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクト K E 1 2 が表示される演出である。

20

【 1 6 4 5 】

また、図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図 9 - 1 2 7 ( A ) 及び図 9 - 1 2 7 ( B ) に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクト S E 2 が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクト K E 1 2 が表示される演出である。

【 1 6 4 6 】

更に、ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図 9 - 1 2 8 ( A ) 及び図 9 - 1 2 8 ( B ) に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（2つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクト K E 4 が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（3つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクト K E 1 2 を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクト K E 4 よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクト K E 1 2 > 拡大エフェクト K E 4 ）である。

30

【 1 6 4 7 】

尚、図柄揃い演出は、図 9 - 5 0 に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の3つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の2つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっていると同時に、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

40

【 1 6 4 8 】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図 9 - 6 3 ( A ) ~ 図 9 - 6 3 ( E ) に示すように、先ず、画像表示装置 5 の表示領域の中

50

中央部においてキャラクタ C A 4 が表示されるとともに、該キャラクタ C A 4 が「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用することによって、画像表示装置 5 の表示領域においてヒビ H B 2 が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図 9 - 6 3 ( F )、図 9 - 6 3 ( G ) に示すように、キャラクタ C A 4 の作用によって破片画像が表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図 9 - 6 3 ( F' )、図 9 - 6 3 ( G' ) に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

10

## 【 1 6 4 9 】

( ファンファーレ演出 )

可変表示結果が大当たりとなった後は、大当たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態においては、先ず、大当たり遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当たり遊技状態に制御された場合、つまり、第 1 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合のファンファーレ演出としては、図 9 - 6 9 ( A ) ~ 図 9 - 6 9 ( I ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において 6 ラウンド大当たりである旨の表示 ( 図 9 - 6 9 ( C ) ~ 図 9 - 6 9 ( I ) に示す「 B I G B O N U S ! ! 」の大当たりタイトル画像 B G 1 の表示 ) を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当たりタイトル画像 B G 1 を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図 9 - 6 9 ( B ) に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、6 ラウンド大当たりである旨の表示 ( 大当たりタイトル画像 B G 1 ) を対象として拡大エフェクト K E 1 3 が表示される。また、図示していないが、図 9 - 6 9 ( I ) のシーンにおいて、大当たりタイトル画像 B G 1 の表面には、経時により「 B I G B O N U S ! ! 」のうちの「 B 」から「 ! 」に向けて、所定の周期 ( 1 秒 ) で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

20

## 【 1 6 5 0 】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当たり遊技状態に制御された場合、つまり、第 2 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合のファンファーレ演出としては、図 9 - 7 0 ( A ) ~ 図 9 - 7 0 ( I ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において 1 0 ラウンド大当たりである旨の表示 ( 図 9 - 7 0 ( C ) ~ 図 9 - 7 0 ( I ) に示す「 S P E C I A L B O N U S ! ! 」の大当たりタイトル画像 B G 2 の表示 ) を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当たりタイトル画像 B G 2 を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図 9 - 7 0 ( B ) に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、1 0 ラウンド大当たりである旨の表示 ( 大当たりタイトル画像 B G 2 ) を対象として拡大エフェクト K E 1 4 が表示される。尚、図 9 - 7 0 ( B ) ~ 図 9 - 7 0 ( G ) に示す装飾エフェクトは、図 9 - 6 9 ( B ) ~ 図 9 - 6 9 ( G ) に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図 9 - 7 0 ( I ) のシーンにおいて、大当たりタイトル画像 B G 1 の表面には、経時により「 S P E C I A L B O N U S ! ! 」のうちの「 S 」から「 ! 」に向けて、所定の周期 ( 1 秒 ) で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

30

40

## 【 1 6 5 1 】

尚、図 9 - 6 9 及び図 9 - 7 0 に示すように、ファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当たり遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置 5 の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すように指示する第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されている状態で実行される。尚、該第 2 右打ち表示 M H 2 は、画像表示装置 5 の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに 1 ~ 2 フレームかけて画像表示装置 5 の

50

表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクト S E 7 C を伴って表示される。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 の表示期間中にスピーカ 8 L、8 R から出力される音の種類や遊技効果ランプ 9 の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクト K E 1 と拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 とで異なる（拡大エフェクト K E 1 > 拡大エフェクト K E 1 3 = 拡大エフェクト K E 1 4）。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 6 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 6 > 拡大エフェクト K E 1 3 = 拡大エフェクト K E 1 4）。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 8 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 1 3 = 拡大エフェクト K E 1 4 > 拡大エフェクト K E 8）。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 9 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 9 > 拡大エフェクト K E 1 3 = 拡大エフェクト K E 1 4）。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 0 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 1 3 = 拡大エフェクト K E 1 4 > 拡大エフェクト K E 1 0）。また、拡大エフェクト K E 1 3、K E 1 4 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1 1 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクト K E 1 1 > 拡大エフェクト K E 1 3 = 拡大エフェクト K E 1 4）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

#### 【 1 6 5 2 】

また、図 9 - 9 2 ( K ) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合のファンファーレ演出は、大当たりタイトル画像 B G 1 を対象とした拡大エフェクト K E 1 3 が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S が非表示となっているため、拡大エフェクト K E 1 3 は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

#### 【 1 6 5 3 】

（第 1 右打ち表示演出、第 2 右打ち表示演出）

「大当たり A」、「大当たり B」の大当たり遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第 1 右打ち表示演出が実行される。第 1 右打ち表示演出としては、図 9 - 7 1 ( A ) ~ 図 9 - 7 1 ( F ) に示すように、先ず、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において、第 1 右打ち表示 M H 1 として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、図 9 - 7 1 ( B ) ~ 図 9 - 7 1 ( D ) に示すように、第 1 右打ち表示 M H 1 は、画像表示装置 5 の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第 1 右打ち表示 M H 1 を構成する



右向き矢印 R Y 1 の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印 R Y 1 の形状をした装飾エフェクト S E 7 A が該右向き矢印 R Y 1 の振動表示に追従するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。尚、「大当り C」、後述する「大当り D」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、図 9 - 7 1 ( A ) ~ 図 9 - 7 1 ( D ) の表示が省略された第 1 右打ち表示演出が実行される。

【 1 6 5 4 】

更に、第 1 右打ち表示 M H 1 を構成する右向き矢印 R Y 1 の振動表示終了後は、該第 1 右打ち表示 M H 1 を対象として装飾エフェクト S E 7 B が表示される。第 1 右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置 5 の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第 2 大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

10

【 1 6 5 5 】

尚、第 1 右打ち表示演出では、図 9 - 1 0 3 ( A ) ~ 図 9 - 1 0 3 ( E )、図 9 - 1 0 4 ( F )、図 9 - 1 0 4 ( G ) に示すように、第 1 右打ち表示 M H 1 を対象に装飾エフェクト S E 7 B が表示される形態が例示されているが、これは、図 9 - 1 0 3 ( A' ) ~ 図 9 - 1 0 3 ( E' )、図 9 - 1 0 4 ( F' ) ~ 図 9 - 1 0 4 ( H' ) に示すように、仮に第 1 右打ち表示 M H 1 を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第 1 右打ち表示 M H 1 に重複表示されることによって第 1 右打ち表示 M H 1 の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクト S E 7 B が表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

20

【 1 6 5 6 】

尚、第 1 右打ち表示演出の実行中は、第 2 右打ち表示演出として、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されている。この第 2 右打ち表示 M H 2 は、低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたとき（ファンファーレ演出の開始時）に第 1 右打ち表示 M H 1 の装飾エフェクト S E 7 B のような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第 2 右打ち表示 M H 2 は、第 1 右打ち表示 M H 1 と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印 R Y 2 とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印 R Y 2 のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印 R Y 2 内には経時により右方向に向けて、所定の周期（3 秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクト S E 7 C が表示される。尚、装飾エフェクト S E 7 C は、第 1 右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第 2 右打ち表示 M H 2 とともに常時表示される。

30

【 1 6 5 7 】

（ V チャレンジ演出、 V チャレンジ成功演出 ）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第 1 特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中において V チャレンジ演出が実行される。尚、 V チャレンジ演出は、4 ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中に c チャレンジ演出を実行してもよい。

40

【 1 6 5 8 】

V チャレンジ演出としては、図 9 - 7 2 ( A ) ~ 図 9 - 7 2 ( C ) に示すように、先ず、画像表示装置 5 の表示領域の左部においてゲージ G の表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン 3 1 B を操作することによってゲージ G の更新を促すメッセージ画像 M G 1（図 9 - 7 2 ( A ) における「ボタン連打でゲージ G をためる！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像 M G 1 を対象として拡大エフェクト K E 1 5 の表示が行われる。尚、拡大エフェクト K E 1 5 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1、K E 6、K E 8、K E 9、K E 1 0、K E 1 1、K E 1 3、K E 1 4 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフ

50

エクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

#### 【 1 6 5 9 】

メッセージ画像 M G 1 を対象とした拡大エフェクト K E 1 5 の表示が終了すると、図 9 - 7 2 ( D ) ~ 図 9 - 7 2 ( H )、図 9 - 7 3 ( I ) に示すように、メッセージ画像 M G 1 に替えて、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 S S 3 ( プッシュボタン 3 1 B の画像 ) の表示が開始される。以降は、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の所定回数の操作や経時に応じて、ゲージ G の更新表示 ( 下部から上部に向けてゲージ G が貯まっていく表示 ) が実行される。尚、図 9 - 7 2 ( D ) ~ 図 9 - 7 2 ( F ) に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像 S S 3 及び該操作促進画像 S S 3 を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、V チャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像 S S 3 の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像 S S 2 が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像 S S 3 が表示されるときにスピーカ 8 L、8 R から出力される音の種類や遊技効果ランプ 9 の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像 S S 2 が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

#### 【 1 6 6 0 】

そして、実行中の大当たり遊技が大当たり B の大当たり遊技である場合は、図 9 - 7 3 ( I ) ~ 図 9 - 7 3 ( L ) に示すように、最終的にゲージ G が最終態様 ( ゲージ G が最上部まで貯まる ( 満タンになる ) 態様 ) で表示され、V チャレンジ成功演出が実行される。V チャレンジ演出としては、最終態様に变化したゲージ G を対象とした拡大エフェクト K H 1 6 と装飾エフェクト S E 8 の表示が同時に実行された後、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において第 2 大入賞口の開放制御が実行される旨 ( 図 9 - 7 3 ( K ) に示す「チャレンジ成功!!」の表示 ) が表示される。

#### 【 1 6 6 1 】

一方で、実行中の大当たり遊技が大当たり A の大当たり遊技である場合は、図 9 - 7 3 ( J ' ) ~ 図 9 - 7 3 ( L ' ) に示すように、最終的にゲージ G が最終態様で表示されず、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において第 2 大入賞口の開放制御が実行されない旨 ( 図 9 - 7 3 ( L ' ) に示す「失敗・・・」の表示 ) が表示される。

#### 【 1 6 6 2 】

尚、図 9 - 9 2 ( L ) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合のファンファーレ演出は、大当たりタイトル画像 B G 1 を対象とした拡大エフェクト K E 1 3 が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S が非表示となっているため、拡大エフェクト K E 1 3 は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

#### 【 1 6 6 3 】

また、図 9 - 9 2 ( L ) に示すように、V チャレンジ示唆演出は、メッセージ画像 M G 1 を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該 V チャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S が非表示となっているため、拡大エフェクト K E 1 5 は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該 V チャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されているが、拡大エフェクト K E 1 5 は、拡大表示の過程において該第

2 右打ち表示 M H 2 と重複しない拡大エフェクトでもある。

【 1 6 6 4 】

更に、図 9 - 9 3 ( M ) に示すように、V チャレンジ報知演出は、ゲージ G を対象として装飾エフェクト S E 8 が表示されるとともに、該ゲージ G を対象として拡大エフェクト K E 1 6 が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該 V チャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S が非表示となっているため、拡大エフェクト K E 1 6 は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、V チャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されているが、拡大エフェクト K E 1 6 は、拡大表示の過程において該第 2 右打ち表示 M H 2 と重複しない拡大エフェクトでもある。

10

【 1 6 6 5 】

( V 入賞時演出 )

大当り遊技中において V チャレンジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の 6 ラウンド目に第 2 大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわち V 入賞が発生することによって V 入賞時演出が実行される。まず、上記した V チャレンジ成功演出が終了すると、大当り遊技の 5 ラウンド目において、画像表示装置 5 にて次の 6 ラウンド目において第 2 大入賞口の開放制御が実行される旨 ( 図 9 - 7 4 ( A ) に示す「次のラウンドで V を狙え！」の表示 ) が表示される。次に、大当り遊技の 6 ラウンド目が開始されると、まず、画像表示装置 5 において開放制御が実行されている第 2 大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨 ( 図 9 - 7 4 ( B ) に示す「V を狙え！」の表示 ) が表示される。この状態において 6 ラウンド目中に遊技球が第 2 大入賞口に入賞すると、画像表示装置 5 において遊技球が第 2 大入賞口に入賞したことに応じた「V」の文字 V 1 が表示される。具体的には、図 9 - 7 4 ( C ) ~ 図 9 - 7 4 ( G ) に示すように、まず、「V」の文字 V 1 は、画像表示装置 5 の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置 5 の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「V」の文字 V 1 が一定の大きさまで縮小表示されると、該「V」の文字 V 1 を対象として拡大エフェクト K E 1 7 が表示される。

20

【 1 6 6 6 】

更に、図 9 - 9 3 ( N ) に示すように、V 入賞時演出は、「V」の文字 V 1 を対象として拡大エフェクト K E 1 7 が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該 V 入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S が非表示となっているため、拡大エフェクト K E 1 7 は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F、表示エリア 5 S のいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、V 入賞時演出の実行時は、画像表示装置 5 の表示領域の右上部において第 2 右打ち表示 M H 2 が表示されているが、拡大エフェクト K E 1 7 は、拡大表示の過程において該第 2 右打ち表示 M H 2 と重複しない拡大エフェクトでもある。

30

【 1 6 6 7 】

( エンディング演出 )

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図 9 - 7 5 ( A ) ~ 図 9 - 7 5 ( F ) に示すように、画像表示装置 5 において、「B A T T L E R U S H 突入!!」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像 Y H 1 が表示される。具体的には、図 9 - 7 5 ( B ) ~ 図 9 - 7 5 ( E ) に示すように、「B A T T L E R U S H 突入!!」等の遊技状態報知画像 Y H 1 は、画像表示装置 5 の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置 5 の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像 Y H 1 が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像 Y H 1 を対象として拡大エフェクト K E 1 8 が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置 5 では、高確高ベース状態や低確高ベース

40

50

状態に応じた背景画像が表示されている状態で第2特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。また、「大当りA」、「大当りB」、「大当りC」、後述する「大当りD」のいずれかの当り遊技の終了に伴い、画像表示装置5において遊技状態報知画像YH1を表示するようにしているが、これに限定されるものではなく、「大当りB」、「大当りC」、「大当りD」の当り遊技が終了したときには「BATTLE RUSH突入!!」の文字と拡大エフェクトKE18を表示し、「大当りA」の当り遊技が終了したときには「CHANCE TIME突入!!」の文字と装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

#### 【1668】

図9-94(O)に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像YH1を対象として拡大エフェクトKE18が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F、表示エリア5Sが非表示となっているため、拡大エフェクトKE18は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F、表示エリア5Sのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置5の表示領域の右上部において第2右打ち表示MH2が表示されているが、拡大エフェクトKE18は、拡大表示の過程において該第2右打ち表示MH2と重複しない拡大エフェクトでもある。

#### 【1669】

(第1左打ち表示演出)

高ベース状態において当り遊技状態に制御されることなく特定回数(100回)の可変表示が実行された場合は、第1左打ち表示演出が実行される。先ず、図9-76(A)~図9-76(F)に示すように、高ベース状態において当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨(図9-76(B)に示す「BATTLE RUSH終了」の表示)が表示される。このとき、「BATTLE RUSH終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「BATTLE RUSH突入!!」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第2特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示(1~4回の第2特別図柄の可変表示)が実行される。

#### 【1670】

これら低ベース状態における第2特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第1左打ち表示演出が実行される。第1左打ち表示演出としては、図9-76(D)~図9-76(F)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域2Lに向けて打ち出すように指示する第1左打ち表示LH1が画像表示装置5の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに1~2フレームかけて画像表示装置5の表示領域の中央部に表示される。第1左打ち表示LH1は、左向き矢印LY1と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

#### 【1671】

左向き矢印LY1は、画像表示装置5の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第1左打ち表示LH1の表示期間中においては、左向き矢印LY1の形状をした装飾エフェクトSE9が該左向き矢印LY1の移動表示に追従するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御された

こと、すなわち、遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第 1 左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（8 秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第 1 左打ち表示演出が実行されている一の変表示が終了し、次の変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、低ベース状態における第 2 特別図柄の変表示にもとづく飾り図柄の変表示中において第 1 左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第 2 特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変表示にもとづく飾り図柄の変表示が行われていない状況であっても第 1 左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置 5 において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第 1 左打ち表示演出が実行される。このとき、変表示が開始されても第 1 左打ち表示演出が中断されることはない。

10

#### 【1672】

（第 2 左打ち表示演出）

低ベース状態では、第 1 左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すように指示する第 2 左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図 9 - 77 (A) ~ 図 9 - 77 (D) に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ 2 1 にて検出されると、画像表示装置 5 の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに 1 ~ 2 フレームかけて画像表示装置 5 の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すように指示する第 2 左打ち表示 L H 2 が表示される。第 2 左打ち表示 L H 2 は、左向き矢印 L Y 2 と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

20

#### 【1673】

左向き矢印 L Y 2 は、画像表示装置 5 の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第 2 左打ち表示 L H 2 の表示期間中においては、左向き矢印 L Y 2 の形状をした装飾エフェクト S E 10 が該左向き矢印 L Y 2 の移動表示に追従するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第 2 左打ち表示演出における表示は、画像表示装置 5 の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第 1 左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

30

#### 【1674】

尚、第 2 左打ち表示演出としては、第 1 左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印 L Y 1）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印 L Y 2）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 左打ち表示演出と第 2 左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域 2 R に向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ 2 1 にて所定数（5 個）検出されるまでは、第 2 左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ 2 1 にて検出されたときには、第 2 左打ち表示演出を中断し、第 1 左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

40

#### 【1675】

（第 1 賞球数報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第 1 賞球数）を更新する第 1 賞球数報知演出を実行可能となっている。第 1 賞球数報知演出としては、図 9 - 78 (A) ~ 図 9 - 78 (E) に示すように、「

50

大当り A」～後述する「大当り D」の大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用 CPU 120 が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第 1 賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクト SE 11 の表示が実行される。これら装飾エフェクト SE 11 は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクト SE 11 の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

#### 【1676】

（第 2 賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、「大当り C」、後述する「大当り D」の大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第 1 賞球数）の値が特定値（例えば、図 9 - 78（F）、図 9 - 78（G）に示す例では「10000」）に達した場合には、第 2 賞球報知演出を実行可能となっている。第 2 賞球報知演出としては、図 9 - 78（F）、図 9 - 78（G）に示すように、第 1 賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置 5 において特定値に達した旨を示す特定値到達画像 TO1 を表示する。このとき、特定値到達画像 TO1 の周囲には、該特定値到達画像 TO1 を装飾するための複数の装飾エフェクト SE 12 が表示されるようになっており、これら装飾エフェクト SE 12 が特定値到達画像 TO1 とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

#### 【1677】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第 2 特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

#### 【1678】

保留連示唆演出としては、図 9 - 79（A）～図 9 - 79（F）、図 9 - 80（A）～図 9 - 80（F）に示すように、まず、画像表示装置 5 の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像 MG2（図 9 - 79（B）に示す「V を GET せよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置 5 の表示領域の中央において、メッセージ画像 MG2 に替えて、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進画像 SS4（プッシュボタン 31B の画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン 31B の操作受付期間となると、操作促進画像 SS4 の後方において該操作促進画像 SS4 を対象とした装飾エフェクト SE 13 が表示される。尚、図 9 - 79（C）～図 9 - 79（E）、図 9 - 80（C）～図 9 - 80（E）に示すように、画像表示装置 5 の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン 31B の操作を促す操作促進画像 SS4 及び該操作促進画像 SS4 を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演出では、まず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像 SS4 の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像 SS2 が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像 SS4 が表示されるときにスピーカ 8L、8R から出力される音の種類や遊技効果ランプ 9 の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像 SS2 が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン 31B の操作受付期間中において、プッシュボタン 31B の画像が突出する第 1 表示と陥没する第 2 表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第 1 表示により突出するプッシュボタン 31B の画像の表面には第 1 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第 2 表示により陥没するプッシュボタン 31B の画像の表面には該第

1 輝度よりも高い第 2 輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像 S S 4 のアニメーションは、第 1 セリフ予告演出、第 2 セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

#### 【 1 6 7 9 】

そして、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が有ることに応じた「 V 」の文字 V 2 が表示される。具体的には、図 9 - 7 9 ( G ) ~ 図 9 - 7 9 ( J ) に示すように、先ず、  
「 V 」の文字 V 2 は、画像表示装置 5 の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置 5 の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「 V 」の文字 V 2 が一定の大きさまで縮小表示されると、該「 V 」の文字 V 2 を対象として拡大エフェクト K E 1 9 が表示される。尚、拡大エフェクト K E 1 9 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1、K E 6、K E 8、K E 9、K E 1 0、K E 1 1、K E 1 3、K E 1 4、K E 1 5、K E 1 7、K E 1 8 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

#### 【 1 6 8 0 】

一方で、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が無い場合は、図 9 - 8 0 ( G )、図 9 - 8 0 ( H ) に示すように、遊技者によるプッシュボタン 3 1 B の操作、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置 5 の表示領域の全域の明度が低下し、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置 5 の表示領域が戻り大当たり遊技が継続される。

#### 【 1 6 8 1 】

尚、保留連報知演出では、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶が有る場合は、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「 V 」の文字 V 2 を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 特図保留記憶内に可変表示結果が大当たりとなる保留記憶数に応じて「 V 」の文字 V 2 の表示態様を異ならせてもよい。

#### 【 1 6 8 2 】

( デモ演出 )

また、パチンコ遊技機 1 では、上記したように大当たり遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置 5 においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。

#### 【 1 6 8 3 】

図 9 - 8 1 ( A )、( B ) に示すように、デモムービー表示 ( デモンストレーション演出 ) の開始条件が成立すると、第 1 シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第 1 シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第 1 シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示 0 0 3 S G 3 0 1 が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示 0 0 3 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 3 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 3 S G 3 0 2 が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率 ( 透明度 ) を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示 0 0 3 S G 3 0 2 が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表

示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【 1 6 8 4 】

また、第 1 シーンにおいて、遊技効果ランプ 9 は、例えば、企業名表示 0 0 3 S G 3 0 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示 0 0 3 S G 3 0 2 の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ 9 の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【 1 6 8 5 】

次に、第 2 シーンの「機種紹介 1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A ~ 0 0 3 S G 5 0 0 D 及び各キャラクタの名前を示す文字表示 0 0 3 S G 5 0 1 A ~ 0 0 3 S G 5 0 1 D が順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A ~ 0 0 3 S G 5 0 0 D に応じた装飾エフェクト S E 2 1 が表示される（図 9 - 8 1（C）～（F）参照）。尚、「機種紹介 1」パートにおいて遊技効果ランプ 9 は、画像表示装置 5 に表示される文字（文字表示 0 0 3 S G 5 0 1 A ~ 0 0 3 S G 5 0 1 D）に連動しない態様で点灯する。

【 1 6 8 6 】

次に、第 2 シーンの「機種紹介 2 - 1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ 0 0 3 S G 5 1 0 A がアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示 0 0 3 S G 5 1 1 A がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 9 - 8 1（G）、（H）参照）。次いで、「機種紹介 3 - 1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示 0 0 3 S G 5 0 3 と味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A とが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図 9 - 8 1（I）参照）。

【 1 6 8 7 】

次いで、再び第 2 シーンの「機種紹介 2 - 2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A と敵キャラクタ 0 0 3 S G 5 1 0 A 及び「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 3 S G 5 1 1 B がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 9 - 8 1（J）、（K）参照）。その後「機種紹介 3 - 2」の表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A が拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図 9 - 8 1（C）～図 9 - 8 1（F）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクト S E 2 1 が表示される（図 9 - 8 1（L）参照）。

【 1 6 8 8 】

次いで、再び第 2 シーンの「機種紹介 2 - 3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A と敵キャラクタ 0 0 3 S G 5 1 0 A とが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示 0 0 3 S G 5 1 1 C がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 9 - 8 2（M）～（N）参照）。その後、味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A ~ 0 0 3 S G 5 0 0 D 全員及び「全員集結！」なる文字表示 0 0 3 S G 5 1 1 D がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 9 - 8 2（O）参照）。

【 1 6 8 9 】

尚、第 2 シーンにおける味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A ~ 0 0 3 S G 5 0 0 D や敵キャラクタ 0 0 3 S G 5 1 0 A のアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示 0 0 3 S G 5 0 1 A ~ 0 0 3 S G 5 0 1 D、0 0 3 S G 5 1 1 A ~ 0 0 3 S G 5 1 1 D については、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A ~ 0 0 3 S G 5 0 0 D のような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【 1 6 9 0 】

また、第 2 シーンにおいて、遊技効果ランプ 9 は、「機種紹介 3 - 1」や「機種紹介 3

10

20

30

40

50



- 2」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示 0 0 3 S G 5 0 1 A ~ 0 0 3 S G 5 0 1 D、0 0 3 S G 5 1 1 A ~ 0 0 3 S G 5 1 1 D のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ 0 0 3 S G 5 0 0 A ~ 0 0 3 S G 5 0 0 D や敵キャラクタ 0 0 3 S G 5 1 0 A が走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第 2 シーンにおいて遊技効果ランプ 9 は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

#### 【 1 6 9 1 】

10

次に、第 3 シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクト S E 2 1 が表示されるとともに、「F E V E R P O W E R F U L」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A が、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図 9 - 8 2（P）～（R）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A を対象として、該機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A の周囲において複数の略十字形の装飾エフェクト S E 2 2 が表示される。

#### 【 1 6 9 2 】

20

次いで、「I I」なる文字からなる c が、機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A の右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図 9 - 8 2（S）～（T）参照）。尚、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B のフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B を対象として拡大エフェクト K E 2 1 が表示される。尚、拡大エフェクト K E 2 1 と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクト K E 1、K E 6、K E 8、K E 9、K E 1 0、K E 1 1、K E 1 3、K E 1 4、K E 1 5、K E 1 7、K E 1 8、K E 1 9 とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

30

#### 【 1 6 9 3 】

さらに、「全員集結 V e r .」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C が、機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A の手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「F E V E R P O W E R F U L」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図 9 - 8 2（U）～（V）参照）。

#### 【 1 6 9 4 】

尚、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C の移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C が画像表示装置 5 の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C を対象として、これら機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C の周囲において複数の略十字形の装飾エフェクト S E 2 2 が表示される。

40

#### 【 1 6 9 5 】

また、第 3 シーンにおいて、遊技効果ランプ 9 は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C、0 0 3 S G 5 2 0

50

Cのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示003SG520C、003SG520Cが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ9がフラッシュ（点滅）する。つまり、第2シーンにおいて遊技効果ランプ9は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

#### 【1696】

次に、第4シーンの「注意喚起1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示003SG311が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示003SG312がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図9-82（W）参照）。次いで、「注意喚起2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示003SG321に切り替え表示されるとともに、事故防止表示003SG322が表示される（図9-82（X）参照）。尚、のめり込み防止表示003SG312と事故防止表示003SG322とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

10

#### 【1697】

遊技効果ランプ9は、「注意喚起1」及び「注意喚起2」のパートにおいてのめり込み防止表示003SG312のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第4シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

#### 【1698】

また、第4シーンにおいて遊技効果ランプ9は、例えば、のめり込み防止表示003SG312のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示003SG312が企業名表示003SG302や機種メインタイトル名表示003SG520A及び機種サブタイトル名表示003SG520C、003SG520Cよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第2シーンにおいて遊技効果ランプ9は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

20

#### 【1699】

尚、図9-87（A）に示すように、デモ演出は、機種メインタイトル名表示003SG520A及び機種メインタイトル名表示003SG520Aを対象とした拡大エフェクトKE21が、画像表示装置5の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトKE21は、拡大表示されている過程において画像表示装置5の表示領域の左上部にて、表示エリア5Sと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトSE21、装飾エフェクトSE22の2種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトKE21の1種類である。

30

#### 【1700】

（演出毎のエフェクトの態様）

上記のように、各演出における拡大エフェクトは、図9-85及び図9-86に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図9-99に示すように、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。

40

#### 【1701】

（各演出のタイミングチャート）

次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第1セリフ予告演出、第2セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図9-109～図9-121に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。

50

## 【 1 7 0 2 】

( 可変表示開始時飾り図柄拡大演出 )

まず、図 9 - 1 0 9、図 9 - 1 1 8、図 9 - 1 2 1 に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間 A 1 に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間 A 1 は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

10

## 【 1 7 0 3 】

また、該期間 A 1 における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置 5 において、飾り図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間 A 2 に亘って実行される。更に、スピーカ 8 L、8 R からは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間 A 3 に亘って実行される。つまり、期間 A 2 は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間 A 3 は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。

## 【 1 7 0 4 】

ここで、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間 A 1 は期間 A 2 及び期間 A 3 よりも長い期間に設定されており、期間 A 2 は期間 A 3 よりも長い期間に設定されている (  $A 1 > A 2$ 、 $A 1 > A 3$ 、 $A 2 > A 3$  )。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。

20

## 【 1 7 0 5 】

更に、期間 A 1 から期間 A 2 を減算した期間は期間 A 2 よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

30

## 【 1 7 0 6 】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

## 【 1 7 0 7 】

また、遊技効果ランプ 9 は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間 A 4 1 に亘って、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間 A 4 2 に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト ( 第 1 エフェクト ) に応じた第 1 エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間 4 3 に亘って再度演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

40

## 【 1 7 0 8 】

( 第 1 セリフ予告演出 )

50

図 9 - 1 1 0、図 9 - 1 1 8、図 9 - 1 2 1 に示すように、第 1 セリフ予告演出においては、第 1 セリフ予告演出の開始タイミングから該第 1 セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間 B 1 に亘って、第 1 セリフ予告演出の演出パターンに応じた第 1 セリフ画像が表示される。つまり、第 1 セリフ予告演出開始タイミングから第 1 セリフ予告演出終了タイミングまでの期間 B 1 は、第 1 セリフ予告演出における第 1 セリフ画像の表示期間である。尚、第 1 セリフ画像は、第 1 セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置 5 の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。

【 1 7 0 9 】

第 1 セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第 1 セリフ画像を対象として期間 B 2 に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間 B 3 に亘って該第 1 セリフ画像に応じた第 1 セリフ対応音が出力され、更に、期間 B 4 に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間 B 2 は、第 1 セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間 B 3 は、第 1 セリフ予告演出における第 1 セリフ対応音の出力期間であり、期間 B 4 は、第 1 セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【 1 7 1 0 】

ここで、第 1 セリフ予告演出においては、期間 B 1 は期間 B 2、期間 B 3 及び期間 B 4 よりも長い期間に設定されており、期間 B 3 は期間 B 2 及び期間 B 4 よりも長い期間に設定されている ( B 1 > B 2、B 1 > B 3、B 1 > B 4、B 3 > B 2、B 3 > B 4 )。

【 1 7 1 1 】

つまり第 1 セリフ予告演出では、第 1 セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第 1 セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第 1 セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第 1 セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。

【 1 7 1 2 】

更に、期間 B 1 から期間 B 2 を減算した期間は期間 B 2 よりも長い期間に設定されている。つまり、第 1 セリフ予告演出では、第 1 セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第 1 セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【 1 7 1 3 】

尚、第 1 セリフ予告演出では、第 1 セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第 1 セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 セリフ予告演出では、第 1 セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第 1 セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【 1 7 1 4 】

また、遊技効果ランプ 9 は、第 1 セリフ予告演出の開始タイミングから第 1 セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間 B 5 1 に亘って、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間 ( 期間 B 2 ) と同一期間である期間 B 5 2 に亘って、第 1 セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データ A にもとづいて発光制御が実行される。そして、第 1 セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間 B 5 3 に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第 1 セリフ予告演出に応じた第 1 セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【 1 7 1 5 】

( 第 2 セリフ予告演出 )

図 9 - 1 1 1、図 9 - 1 1 8、図 9 - 1 2 1 に示すように、第 2 セリフ予告演出においては、第 2 セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置 5 の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第 2 セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間 C

10

20

30

40

50

1に亘って第2セリフ予告演出の演出パターンに応じた第2セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第2セリフ予告演出終了タイミングまでの期間C1は、第2セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。

【1716】

また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第2セリフ画像を対象として期間C2に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間C3に亘って装飾エフェクト対応音と第1セリフ画像に応じた第2セリフ対応音とが出力される。つまり、期間C2は、第2セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間C3は、第2セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第2セリフ対応音の出力期間である。

【1717】

ここで、第2セリフ予告演出においては、期間C1は期間C2及び期間C3よりも長い期間に設定されており、期間C2は期間C3よりも長い期間に設定されている(C1>C2、C1>C3、C2>C3)。

【1718】

つまり、第2セリフ予告演出では、第2セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第2セリフ対応音の出力が開始され、第2セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第2セリフ対応音の出力が終了する。

【1719】

また、遊技効果ランプ9は、第2セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間C41に亘って、画像表示装置5にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及び第2セリフ対応音の出力終了直前までの期間C42に亘って、第2セリフ画像を対象とした装飾エフェクト(第2エフェクト)に応じた第2エフェクト表示時発光制御データAにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第2セリフ予告演出終了タイミングまでの期間C43に亘って、画像表示装置5にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【1720】

(擬似連演出)

図9-112、図9-119、図9-121に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間D1に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置5において擬似連図柄の低速可変表示(通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示)が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態に維持させる。

【1721】

つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間D1は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。

【1722】

また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間D2に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間D3と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間D4とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 2 3 】

そして、期間 D 2 と同一の期間である期間 D 5 に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間 D 6 及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間 D 7 に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間 D 2 は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間 D 3 と期間 D 4 は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間 D 5 は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間 D 6 と期間 D 7 は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。

## 【 1 7 2 4 】

ここで、擬似連演出では、期間 D 1 は期間 D 2 ～ 期間 D 7 よりも長い期間に設定されており、期間 D 2 と期間 D 5、期間 D 3 と期間 D 4、期間 D 6 と期間 D 7 は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間 D 6 は期間 D 3 よりも長い期間に設定されており、期間 D 7 は期間 D 4 よりも長い期間に設定されている（ $D 1 > D 2$ 、 $D 1 > D 3$ 、 $D 1 > D 4$ 、 $D 1 > C D$ 、 $D 1 > C 6$ 、 $D 1 > C D 7$ 、 $D 3 = D 4$ 、 $D 6 = D 7$ 、 $D 6 > D 3$ 、 $D 7 > D 4$ ）。

## 【 1 7 2 5 】

つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。

## 【 1 7 2 6 】

更に、期間 D 1 から期間 D 2 を減算した期間は期間 D 2 よりも長い期間に設定されており、期間 D 1 から期間 D 3 を減算した期間は期間 D 3 よりも長い期間に設定されており、期間 D 1 から期間 D 4 を減算した期間は期間 D 4 よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

## 【 1 7 2 7 】

そして、期間 D 2 は、期間 D 3 や期間 D 4 よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

## 【 1 7 2 8 】

尚、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

## 【 1 7 2 9 】

また、遊技効果ランプ 9 は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間 D 8 1 に亘って、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示

10

20

30

40

50

開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間 D 8 2 に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間 D 8 3 に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間 D 8 4 に亘って、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

#### 【 1 7 3 0 】

( ノーマルリーチ演出 )

10

図 9 - 1 1 3、図 9 - 1 1 9、図 9 - 1 2 1 に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング(「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R において飾り図柄(左右の飾り図柄)が停止したタイミング)からノーマルリーチ演出の終了タイミング(「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止した飾り図柄(左右の飾り図柄)が画像表示装置 5 の表示領域の左右に移動開始したタイミング)までの期間 E 1 に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態に維持させる。

20

#### 【 1 7 3 1 】

つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間 E 1 は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間 E 1 1 は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。

#### 【 1 7 3 2 】

また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間 E 1 1 中の特定タイミングまでの期間 E 2 に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間 E 3 に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間 E 2 はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間 E 3 はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

30

#### 【 1 7 3 3 】

ここで、ノーマルリーチ演出では、期間 E 1 は期間 E 1 1、期間 E 2、期間 E 3 よりも長い期間に設定されており、期間 E 1 1 は期間 E 2、期間 E 3 よりも長い期間に設定されている。また、期間 E 3 は期間 E 2 よりも長い期間に設定されている( E 1 > E 1 1、E 1 > E 2、E 1 > E 3、E 1 1 > E 2、E 1 1 > E 3、E 3 > E 2 )。

40

#### 【 1 7 3 4 】

つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。

#### 【 1 7 3 5 】

更に、期間 E 1 から期間 E 2 を減算した期間は期間 E 2 よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

50

## 【 1 7 3 6 】

尚、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

## 【 1 7 3 7 】

また、遊技効果ランプ 9 は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間 E 4 1 に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データ B にもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間 E 4 2 に亘って、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

## 【 1 7 3 8 】

( 強スーパーリーチタイトル演出 )

図 9 - 1 1 4、図 9 - 1 1 5、図 9 - 1 2 0、図 9 - 1 2 1 に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間 F 1 中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像 ( リーチタイトル画像 ) の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間 F 1 1 に亘って、リーチタイトル画像 ( 白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像 ) を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態に表示した後、拡大表示期間 ( リーチタイトル画像拡大表示期間 ) を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。

## 【 1 7 3 9 】

つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間 F 1 は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間 F 1 1 は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。

## 【 1 7 4 0 】

また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間 F 2 に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間 F 3 に亘ってリーチタイトル画像の表示色 ( 白色または赤色 ) に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間 F 4 に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間 F 5 に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。

## 【 1 7 4 1 】

つまり、期間 F 2 は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間 F 3 は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間 F 4 は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間 F 5 は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

## 【 1 7 4 2 】

ここで、強スーパーリーチタイトル演出では、期間 F 1 は期間 F 1 1、期間 F 2 ~ 期間

10

20

30

40

50



F 5 のいずれよりも長い期間に設定されており、期間 F 5 は期間 F 3 よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。

【 1 7 4 3 】

更に、期間 F 1 から期間 F 2 を減算した期間は期間 F 2 よりも長い期間に設定されており、期間 F 1 から期間 F 3 を減算した期間は期間 F 3 よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

10

【 1 7 4 4 】

そして、期間 F 2 は、期間 F 3 よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【 1 7 4 5 】

尚、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

20

【 1 7 4 6 】

また、遊技効果ランプ 9 は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間 F 1 1 と同一の長さの期間である期間 F 6 1 に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間 F 1 1 の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間 F 6 2 に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時発光制御データ C にもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間 F 6 3 に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

30

【 1 7 4 7 】

（図柄揃い演出）

図 9 - 1 1 6、図 9 - 1 2 0、図 9 - 1 2 1 に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間 G 1 中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間 G 1 1 に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態に表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間 G 1 1 の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態が表示が維持される。

40

【 1 7 4 8 】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間

50

G 1 は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間 G 1 1 は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【 1 7 4 9 】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間 G 2 に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間 G 3 に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間 G 4 に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間 G 5 に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間 G 6 に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

10

【 1 7 5 0 】

つまり、期間 G 2 は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間 G 3 は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間 G 4 は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間 G 5 は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間 G 6 は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

20

【 1 7 5 1 】

ここで、図柄揃い演出では、期間 G 1 は、期間 G 1 1、期間 G 2 ~ 期間 G 6 のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間 G 2 は期間 G 4 よりも長い期間に設定されており、期間 G 5 は期間 G 3 よりも長い期間に設定されている（ $G 1 > G 1 1$ 、 $G 1 > G 2$ 、 $G 1 > G 3$ 、 $G 1 > G 4$ 、 $G 1 > G 5$ 、 $G 1 > G 6$ 、 $G 2 > G 4$ 、 $G 5 > G 3$ ）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

30

【 1 7 5 2 】

更に、期間 G 1 から期間 G 2 を減算した期間は期間 G 2 よりも長い期間に設定されており、期間 G 1 から期間 G 3 を減算した期間は期間 G 3 よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

40

【 1 7 5 3 】

そして、期間 G 2 は、期間 G 3 よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【 1 7 5 4 】

尚、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【 1 7 5 5 】

また、遊技効果ランプ 9 は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間 G 7 1 に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時発光制御データ B にもとづいて発光制御が実行され、

50

該期間 G 7 1 の終了タイミングから期間 G 1 1 の終了タイミングまでの期間 7 2 に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間 G 1 1 の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間 G 7 3 に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時発光制御データ D にもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

#### 【 1 7 5 6 】

( 予告ボタン演出 )

図 9 - 1 1 7 ( A )、図 9 - 1 2 0、図 9 - 1 2 1 に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間 X 1 に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間 X 1 中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後 ( 図 9 - 1 1 7 ( A ) に示す出現表示期間の終了後 ) は、同じく期間 X 1 中においてプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間となる。

10

#### 【 1 7 5 7 】

( 決めボタン演出 )

図 9 - 1 1 7 ( B )、図 9 - 1 2 0、図 9 - 1 2 1 に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間 Y 1 に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間 Y 1 中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後 ( 図 9 - 1 1 7 ( B ) に示す出現表示期間の終了後 ) は、同じく期間 Y 1 中においてプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間となる。

20

#### 【 1 7 5 8 】

ここで、予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間 Y 1 は期間 X 1 よりも長い期間に設定されている。

#### 【 1 7 5 9 】

尚、上記した図 9 - 1 2 1 には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。

#### 【 1 7 6 0 】

なお、各期間の長さは、次の通りである。

30

期間 A 1 ( 可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間 ) = 2 0 0 0 m s

期間 A 2 ( 装飾エフェクトの表示期間 ) = 1 0 0 0 m s

期間 A 3 ( 装飾エフェクト対応音の出力期間 ) = 8 0 0 m s

期間 B 1 ( セリフ画像の表示期間 ) = 4 0 0 0 m s

期間 B 2 ( 拡大エフェクトの表示期間 ) = 6 0 0 m s

期間 B 3 ( 第 1 セリフ対応音の出力期間 ) = 2 0 0 0 m s

期間 B 4 ( 拡大エフェクト対応音の出力期間 ) = 9 0 0 m s

期間 C 1 ( セリフ画像の表示期間 ) = 6 0 0 0 m s

期間 C 2 ( 装飾エフェクトの表示期間 ) = 5 0 0 0 m s

40

期間 C 3 ( 第 2 セリフ対応音の出力期間 ) = 4 5 0 0 m s

期間 D 1 ( 擬似連図柄の表示期間 ( 停止煽り ~ 仮停止まで ) ) = 7 0 0 0 m s

期間 D 2 ( 装飾エフェクトの表示期間 ) = 2 0 0 0 m s

期間 D 3 ( 擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクトの表示期間 ) = 9 0 0 m s

期間 D 4 ( 擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクトの表示期間 ) = 1 1 0 0 m s

期間 D 5 ( 装飾エフェクト対応音の出力期間 ) = 1 5 0 0 m s

期間 D 6 ( 擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクト対応音の出力期間 ) = 1 1 0 0 m s

期間 D 7 ( 擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクト対応音の出力期間 ) = 1 3 0 0 m s

50

期間 E 1 ( ノーマルリーチ演出の演出期間 ( リーチ態様の飾り図柄が所定サイズで可変表示を行う期間 ) ) = 8 0 0 0 m s

E 1 1 ( ノーマルリーチ演出における飾り図柄の拡大表示期間 ) = 1 0 0 0 m s

期間 E 2 ( 拡大エフェクトの表示期間 ) = 7 0 0 m s

E 3 ( 拡大エフェクト対応音の出力期間 ) = 9 0 0 m s

期間 F 1 ( タイトル画像の表示期間 ) = 5 0 0 0 m s

期間 F 1 1 ( タイトル画像の表示開始から拡大完了までの期間 ) = 7 5 0 m s

期間 F 2 ( 装飾エフェクトの表示期間 ) = 1 5 0 0 m s

期間 F 3 ( 拡大エフェクトの表示期間 ) = 6 5 0 m s

期間 F 4 ( 強リーチタイトル対応音の出力期間 ) = 2 5 0 0 m s

10

期間 F 5 ( 拡大エフェクト対応音の出力期間 ) = 1 0 0 0 m s

期間 G 1 ( 図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間 ) = 5 5 0 0 m s

期間 G 1 1 ( 飾り図柄の拡大・縮小表示期間 ) = 2 5 0 0 m s

期間 G 2 ( 装飾エフェクトの表示期間 ) = 1 0 0 0 m s

期間 G 3 ( 拡大エフェクトの表示期間 ) = 8 0 0 m s

期間 G 4 ( 装飾エフェクト対応音の出力期間 ) = 7 5 0 m s

期間 G 5 ( 拡大エフェクト対応音の出力期間 ) = 1 0 0 0 m s

期間 X 1 ( 予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間 ) = 7 0 0 m s

期間 Y 1 ( 決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間 ) = 1 0 0 0 m s

このように、演出に応じて拡大エフェクトまたは装飾エフェクトの表示期間がそれぞれ異なっており、多様なエフェクトの見せ方で飾り図柄等のオブジェクトを好適に目立たせることができる。

20

【 1 7 6 1 】

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

【 1 7 6 2 】

( 変形例 1 )

図 9 - 1 1 3 及び図 9 - 1 1 6 に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データ B によって遊技効果ランプ 9 の発光制御を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ 9 の発光制御を行う ( 例えば、図 9 - 1 2 9 に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ 9 の発光制御を行う ) ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。

30

【 1 7 6 3 】

( 変形例 2 )

また、第 2 左打ち表示演出では、左向き矢印 L Y 2 を対象として左向き矢印 L Y 1 を対象とした装飾エフェクト S E 9 を同一態様の装飾エフェクト S E 1 0 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 9 - 1 3 0 に示すように、第 2 左打ち表示演出では、左向き矢印 L Y 2 の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印 L Y 2 を対象として、左向き矢印 L Y 1 を対象とした装飾エフェクト S E 9 とは異なる装飾エフェクト S E 1 4 を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置 5 において左向き矢印 L Y 1 と左向き矢印 L Y 2 のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。

40

【 1 7 6 4 】

( 変形例 3 )

また、図柄揃い演出では、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において漸次拡大表示さ

50

れる飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクト S E 6 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクト S E 6 に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置 5 の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

10

## 【 1 7 6 5 】

## （変形例 4）

また、図柄揃い演出では、画像表示装置 5 の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクト K E 1 2 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクト K E 1 2 に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的特別

20

## 【 1 7 6 6 】

## （変形例 5）

また、図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクト S E 6 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。

## 【 1 7 6 7 】

## （変形例 6）

可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第 1 オブジェクトと該第 1 オブジェクトを対象とする第 1 エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第 2 オブジェクトと該第 2 オブジェクトを対象とする第 2 エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第 2 オブジェクトと第 2 エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第 1 オブジェクトと第 1 エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図 9 - 8 2（O）のシーンが実行された後であって図 9 - 8 2（P）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第 1 セリフ予告演出の表示であるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B、拡大エフェクト K E 1 とカットイン演出の表示である画像 K G 2、拡大エフェクト K E 1 1 がそれぞれ「D E M O」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第 1 セリフ予告演出の表示であるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B、拡

30

40

50

大エフェクト K E 1 とカットイン演出の表示である画像 K G 2、拡大エフェクト K E 1 1 を表示可能である一方で、図 9 - 8 2 ( P ) ~ 図 9 - 8 2 ( V ) に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C、拡大エフェクト K E 2 1、装飾エフェクト S E 2 2 を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第 1 セリフ予告演出の表示であるセリフ画像 C G 1 A、C G 1 B、拡大エフェクト K E 1 とカットイン演出の表示である画像 K G 2、拡大エフェクト K E 1 1 を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 A、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 B、機種サブタイトル名表示 0 0 3 S G 5 2 0 C、拡大エフェクト K E 2 1、装飾エフェクト S E 2 2 を表示することができる。

10

#### 【 1 7 6 8 】

##### ( 変形例 7 )

第 2 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として、ラウンド数が 1 0 ラウンド、大当たり遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で 1 0 0 回実行される大当たり C のみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別としては、ラウンド数、大当たり遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当たり ( 本変形例 7 では、図 9 - 1 3 1 に示す大当たり D ) を設けてもよい。また、このように、第 2 特別図柄の可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として大当たり C と大当たり D とを設ける場合については、大当たり D の大当たり遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出 ( デモムービー ) 中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当たり D の大当たり遊技中において実行される演出は、図 9 - 7 0、図 9 - 7 5、図 9 - 7 8、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0 の通りである。

20

#### 【 1 7 6 9 】

##### ( 各特徴の関連性 )

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

30

#### 【 1 7 7 0 】

##### ( 特徴 A と特徴 B の関係 )

特徴 A は、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 B は、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 A および特徴 B の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【 1 7 7 1 】

##### ( 特徴 A と特徴 B の関係 )

##### ( 一連の遊技の流れ )

特徴 A および特徴 B の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりまたは、はずれとなる変動は、特徴 B における種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当たりとなり、大当たりになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴 A および特徴 B における制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図 9 - 1 0 5 ~ 図 9 - 1 0 8、図 9 - 4 2 ~ 図 9 - 6 8 に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当たりした後、図 8 - 8 ~ 図 8 - 7 4 に示されるファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を

40

50

用いるようにする。また、図 9 - 69 ~ 図 9 - 76 に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いた見せ方をそのままとし、図 8 - 8 ~ 図 8 - 74 に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を組み込むようにしてもよい。

(効果) 特徴 A および特徴 B の双方の特徴を備えることで、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

10

#### 【1772】

(特徴 A と特徴 B の関係)

(ファンファーレ期間前に報知された左打ち報知をファンファーレ期間に移行した際に終了させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する)

特徴 A の図 8 - 19 のように、ファンファーレ期間に移行する前に異常右打ち検出をした場合、異常左打ち指示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、異常左打ち指示の表示を消し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴 B の図 9 - 69 のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

(効果) このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル 30 を操作してしまうことを防止でき、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

20

尚、異常左打ち指示を表示する際には、拡大エフェクトが付さないように表示することが好ましい。指示表示(指示画像)は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、指示表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示(図 8 - 13 における指示画像やシステム右打ち)については、拡大エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示(飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等)については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

30

#### 【1773】

(特徴 A と特徴 B の関係)

(ファンファーレ期間前に報知された玉切れエラーをファンファーレ期間に移行した際にも継続して表示させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する)

特徴 A の図 8 - 21 のように、ファンファーレ期間に移行する前に玉切れエラーをした場合、優先された表示レイヤにて玉切れエラー表示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、玉切れエラー表示を継続して表示し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴 B の図 9 - 69 のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

40

このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができ、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、玉切れエラー表示は、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されないように表示す

50

ることが好ましい。エラー表示は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、エラー表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図8-13における小図柄やエラー表示）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

また、エラー表示は、大当り名称表示を構成する複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳するように表示することが好ましい。このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示の複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

10

#### 【1774】

（特徴Aと特徴Bの関係）

（エラー表示と注意喚起表示に拡大エフェクトを付さない）

図8-65のように、注意喚起表示（のめり込み防止画像、取り忘れ防止画像）と、エラー表示と、の表示位置が被らないように表示するとともに、注意喚起表示およびエラー表示の双方については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さないようにするほうが好ましい。エフェクトを付してしまうことにより、双方の表示にエフェクトが被ってしまい、遊技者に伝えたい情報を伝えることができなくなってしまうことを防止するためである。

20

#### 【1775】

（特徴Aと特徴Bの関係）

図8-67に記載の獲得賞球更新演出のエフェクトについて、特徴Bに記載の装飾エフェクトの特徴を用いるようにしてもよい。

#### 【1776】

本遊技機の特徴Cを以下に説明する。尚、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動表示」や単に「変動」と表記する場合がある。

30

#### 【1777】

〔特徴C1〕

特徴C1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

40

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

50



次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。

対応図面：図 10 - 72 ~ 図 10 - 74

尚、

『有利状態』は『大当り遊技状態』に該当し、

『遊技制御手段』は『CPU 103』に該当し、

『演出実行手段』は『演出制御用 CPU 120』に該当し、

『保留記憶手段』は『第 1 特別図柄バッファ 001SG151』や『第 2 特別図柄バッファ 001SG151B』に該当し、

『所定数』は『第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 4 個であること』に該当し、

『開始態様』は『出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『完了態様』は『出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『途中態様』は『出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『保留シフト』は『シフトアニメーション』に該当し、

『特定期間』とは『シフトアニメーションの表示実行期間である 330ms』に該当し、

『所定期間』とは『出現アニメーションの表示実行期間である 660ms』に該当し、

『保留表示位置』とは『保留記憶表示エリア 5U』に該当する。

【1778】

[ 特徴 C 2 ]

特徴 C 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、 10

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、 20

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、 30  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。

対応図面：図10-72、図10-73、図10-75、図10-76 40

【1779】

[特徴C3]

特徴C3の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶が 50

ある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

対応図面：図10-72、図10-73、図10-81、図10-82

【1780】

[特徴C4]

特徴C4の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、

10

20

30

40

50

該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

10

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 81 ~ 図 10 - 84

尚、

『保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了するまで 33ms 未満のタイミング』に該当し、

20

『保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了してから 33ms 未満のタイミング』に該当する。

【1781】

[ 特徴 C5 ]

特徴 C5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

30

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に变化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

40

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで变化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングと

50

なることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的变化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図 10 - 56、図 10 - 72 ~ 図 10 - 74

#### 【 1 7 8 2 】

##### [ 特徴 C 6 ]

特徴 C 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次

10

20

30

40

50

の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

20

30

対応図面：図 10 - 56、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76  
【1783】

〔特徴 C7〕

特徴 C7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

40

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた

50

位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既にN数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、N数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表

10

20

30

40

50



示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図 10 - 56、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 81、図 10 - 82  
【 1 7 8 4 】

[ 特徴 C 8 ]

特徴 C 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

10

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

20

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

30

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

40

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記

50

憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的变化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図 10 - 56、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 81 ~ 図 10 - 84

#### 【1785】

##### [ 特徴 C9 ]

特徴 C9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶

10

20

30

40

50

することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図10-72～図10-74、図10-92

尚、

『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。

【1786】

10

20

30

40

50

## [ 特徴 C 1 0 ]

特徴 C 1 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可

10

20

30

40

50

変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。 10

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 92  
【 1787 】

[ 特徴 C 11 ]

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出実行手段と、  
保留記憶手段と、を備え、  
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、 20

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に变化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、 30

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで变化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、 40

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで 50

変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既に N 数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N 数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 81、図 10 - 82、図 10 - 92  
【1788】

[ 特徴 C 12 ]

特徴 C 12 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に变化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となつてゐる状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となつてゐる状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

20

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となつてゐる状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となつてゐる状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数0時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

40

前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数0時可変表示の実行中において、前記保留記憶数0時可変表示が終了す

50

るまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 81 ~ 図 10 - 84、図 10 - 92

【1789】

[ 特徴 C 13 ]

特徴 C 13 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて

10

20

30

40

50



前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の1つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新た

10

20

30

40

50

に記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 69、図 10 - 72 ~ 図 10 - 74

尚、

『通常保留表示』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、

『特殊保留表示』は『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、

『通常開始態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、

『通常完了態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『通常途中態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『特殊開始態様』は『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊完了態様』は『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊途中態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。

【 1790 】

[ 特徴 C 14 ]

特徴 C 14 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の 1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

10

20

30

40

50

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

20

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

30

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

40

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可

50

変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

10

対応図面：図 10 - 69、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76

【 1791 】

[ 特徴 C 15 ]

特徴 C 15 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出実行手段と、  
保留記憶手段と、を備え、  
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に变化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

30

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の 1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に变化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に变化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

40

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に变化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保

50

留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示し、

10

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に变化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に变化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示する、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、また、既に  $N$  数目に表示されていた保留表示が移動するときに、 $N$  数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される

40

50

保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 69、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 81、図 10 - 82  
【 1792 】

[ 特徴 C 16 ]

特徴 C 16 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の 1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保

10

20

30

40

50

留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数  $0$  時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数  $0$  時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

40

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数  $0$  時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異

50

なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 69、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 81 ~ 図 10 - 84

【 1793 】

[ 特徴 C 17 ]

特徴 C 17 の遊技機は、

10

20

30

40

50



可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出実行手段と、  
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、 10

保留記憶が記憶されたときに前記第1モードに対応する第1モード保留表示と、前記第2モードに対応する第2モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第1モード中に保留記憶が記憶されたときに、第1モード開始態様と、第1モード完了態様と、該第1モード完了態様の1つ前の態様である第1モード完了前態様を含む複数の第1モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第1モード保留表示を表示可能であり、

前記第2モード中に保留記憶が記憶されたときに、第2モード開始態様と、第2モード完了態様と、該第2モード完了態様の1つ前の態様である第2モード完了前態様を含む複数の第2モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第2モード保留表示を表示可能であり、 20

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、 30

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、 40

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中 50

態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に变化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に变化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 72 ~ 図 10 - 74、図 10 - 92

尚、

『第 1 モード』は『演出モード A』に該当し、

『第 2 モード』は『演出モード B』に該当し、

『第 1 モード保留表示』は『演出モード A での立方体の保留表示』に該当し、

『第 2 モード保留表示』は『演出モード B での正八面体の保留表示』に該当し、

『第 1 モード開始態様』は『演出モード A において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 1 モード完了態様』は『演出モード A において出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード途中態様』は『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード開始態様』は『演出モード B において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード完了態様』は『演出モード B において出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード途中態様』は『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。

【1794】

[ 特徴 C 18 ]

10

20

30

40

50

特徴 C 18 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留

10

20

30

40

50

記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 92  
【1795】

[ 特徴 C 19 ]

特徴 C 19 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出実行手段と、

10

20

30

40

50

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第1モードに対応する第1モード保留表示と、前記第2モードに対応する第2モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

10

前記第1モード中に保留記憶が記憶されたときに、第1モード開始態様と、第1モード完了態様と、該第1モード完了態様の1つ前の態様である第1モード完了前態様を含む複数の第1モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第1モード保留表示を表示可能であり、

前記第2モード中に保留記憶が記憶されたときに、第2モード開始態様と、第2モード完了態様と、該第2モード完了態様の1つ前の態様である第2モード完了前態様を含む複数の第2モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第2モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

20

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

30

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、

40

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様まで変化させ、該第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

50

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既に N 数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N 数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 81、図 10 - 82、図 10 - 92  
【1796】

[ 特徴 C 20 ]

特徴 C 20 の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出実行手段と、  
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、 10

保留記憶が記憶されたときに前記第1モードに対応する第1モード保留表示と、前記第2モードに対応する第2モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第1モード中に保留記憶が記憶されたときに、第1モード開始態様と、第1モード完了態様と、該第1モード完了態様の1つ前の態様である第1モード完了前態様を含む複数の第1モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第1モード保留表示を表示可能であり、

前記第2モード中に保留記憶が記憶されたときに、第2モード開始態様と、第2モード完了態様と、該第2モード完了態様の1つ前の態様である第2モード完了前態様を含む複数の第2モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第2モード保留表示を表示可能であり、 20

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、 30

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、 40

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表 50

示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様まで変化させ、該第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、

10

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、前記保留記憶数 $N$ 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に变化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

20

前記第2モード中であり、前記保留記憶数 $N$ 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に变化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

30

前記第1モード中であり、前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に变化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

前記第2モード中であり、前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に变化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

40

前記第1モード中であり、前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モー

50



ド完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でなくときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第 1 モード保留表示を前記第 1 モード完了態様から表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第 2 モード保留表示を前記第 2 モード完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留

表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 81  
～図 10 - 84、図 10 - 92

【 1797 】

[ 特徴 C 2 1 ]

特徴 C 2 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

10

20

30

40

50

とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

10

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

20

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その

40

50

際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-39、図10-72～図10-74

尚、

『演出制御手段』は『演出制御用CPU120』に該当し、

『記憶手段』は『RAM102、特に遊技制御用データ保持エリア001SG150』に該当し、

『特定識別情報』は『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する8つのLED』に該当し、 10

『遊技制御手段側発光手段』は『特図ユニット201を構成するLED、特に第1保留表示器25A、第2保留表示器25Bを構成するLED』に該当し、『演出制御手段側発光手段』は『第1サブ保留表示器151A、第2サブ保留表示器151Bを構成するLED』に該当し、

『当該可変表示記憶領域』は『第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bでの保留番号「0」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『第1保留記憶領域』は『第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bでの保留番号「1～4」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『始動領域』は『第1始動入賞口（入賞球装置6A）や第2始動入賞口（可変入賞球装置6B）』に該当する。 20

【1798】

[特徴C22]

特徴C22の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、 30

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、 40

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

10

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

20

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

30

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

40

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期

50

間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図 10 - 39、図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76  
【1799】

[ 特徴 C 2 3 ]

特徴 C 2 3 の遊技機は、

30

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

50

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

10

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

20

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

30

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

40

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が行われているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対

50

応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

20

30

対応図面：図10-39、図10-72、図10-73、図10-81、図10-82  
【1800】

[特徴C24]

特徴C24の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

50



と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が

10

20

30

40

50

記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数  $N$  時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数  $0$  時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数  $0$  時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数  $0$  時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $0$  時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数  $0$  時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図10-39、図10-72、図10-73、図10-75、図10-76、図10-81～図10-84

20

【1801】

[特徴C25]

特徴C25の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

30

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

40

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

50

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

10

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

20

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で

50

の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 72 ~ 図 10 - 74、図 10 - 88、図 10 - 89

尚、

『表示手段』は『画像表示装置 5』に該当し、

『保留球数表示』は『保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示』に該当する。

【 1802 】

[ 特徴 C 26 ]

特徴 C 26 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記

10

20

30

40

50

始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 88、図 10 - 89

【 1803 】

[ 特徴 C 27 ]

特徴 C 27 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、  
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-72、図10-73、図10-81、図10-82、図10-88、図10-89

【1804】

[特徴C28]

10

20

30

40

50



特徴 C 2 8 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

10

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

40

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応す

50

る保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数0時可変表示の次の特定識別情報の可変表示

10

20

30

40

50

に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-72、図10-73、図10-75、図10-76、図10-81  
～図10-84、図10-88、図10-89

【1805】

[特徴C29]

特徴C29の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初

10

20

30

40

50

期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに  
10

対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、  
前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目  
20

に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、  
前記保留記憶数N時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特  
定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所  
定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。  
30

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初  
40

期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-72～図10-74、図10-85

尚、

『遊技制御手段側発光手段』は『特図ユニット201を構成するLED、特に第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED』

『初期態様』は『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成するLEDのうち1個目のLEDが点灯した態様』に該当し、

『最終態様』は『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED  
50

Dのうち8個目のLEDが点灯した態様』に該当し、  
『特定表示』は『アクティブ表示』に該当する。

【1806】

[特徴C30]

特徴C30の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときに、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態

10

20

30

40

50

様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数  $N$  時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 85  
【 1807 】

[ 特徴 C 3 1 ]

特徴 C 3 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

10

20

30

40

50

と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

10

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときに、

30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$  数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

40

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行されているときに、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情

50

報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

20

対応図面：図10-72、図10-73、図10-81、図10-82、図10-85  
【1808】

[特徴C32]

特徴C32の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

30

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

40

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記演出制御手段は、

50



特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となつてから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに  
10

対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、  
前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行  
20

されているときに、  
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態  
20

様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、  
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であつて、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、  
30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であつて、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、  
30

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、  
40

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示が実行されているときに  
40

おいて、  
前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、  
40

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであつて、該保留記憶数0時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別  
50

情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

30

対応図面：図 10 - 72、図 10 - 73、図 10 - 75、図 10 - 76、図 10 - 81  
～図 10 - 85

#### 【1809】

##### [ 特徴 C 3 3 ]

特徴 C 3 3 の遊技機は、  
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出制御手段と、  
記憶手段と、  
複数の発光手段と、を備え、  
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、  
前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、  
前記記憶手段は、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、  
該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

50

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 85

尚、

『第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は『第 1 特別図柄バッファ 001SG151A と第 2 特別図柄バッファ 001SG151B』に該当する。

【1810】

[ 特徴 C34 ]

特徴 C34 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、か

10

20

30

40

50

つ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

10

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図 10 - 39

30

【 1 8 1 1 】

[ 特徴 C 3 5 ]

特徴 C 3 5 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

40

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶

50

されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図 10 - 83、図 10 - 85

【 1812 】

[ 特徴 C36 ]

特徴 C36 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、  
記憶手段と、を備え、  
前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、 10

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、 20

可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、 30

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、 40

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、 50

遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が 1 である表示から保留記憶数が 0 である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 100

【 1813 】

[ 特徴 C 37 ]

10

特徴 C 37 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている

50

ことに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 81、図 10 - 82

【 1814 】

10

[ 特徴 C38 ]

特徴 C38 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

20

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

30

前記遊技制御手段は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

40

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、か

50



つ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 88、図 10 - 89

【 1815 】

[ 特徴 C 39 ]

特徴 C 39 の遊技機は、  
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出制御手段と、  
表示手段と、  
記憶手段と、  
複数の発光手段と、を備え、

20

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

30

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

40

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定

50

表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 8 5

【 1 8 1 6 】

[ 特徴 C 4 0 ]

特徴 C 4 0 の遊技機は、  
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出制御手段と、  
表示手段と、  
記憶手段と、  
複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、  
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、  
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 8 6、図 10 - 8 7

【 1 8 1 7 】

[ 特徴 C 4 1 ]

特徴 C 4 1 の遊技機は、  
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、  
演出制御手段と、  
表示手段と、  
記憶手段と、  
複数の発光手段と、を備え、  
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、  
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、  
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

10

前記演出制御手段は、  
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、  
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

【1818】

[特徴C42]

特徴C42の遊技機は、  
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、  
遊技制御手段と、  
演出制御手段と、  
表示手段と、  
記憶手段と、  
複数の発光手段と、を備え、  
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、

40

前記記憶手段は、  
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、  
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

50

と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、  
前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、  
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 86、図 10 - 87

【 1819 】

[ 特徴 C 43 ]

特徴 C 43 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

、  
前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

10

20

30

40

50

、  
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記第1保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第1保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、

10

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで該当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図10-52、図10-81～図10-84

尚、

『切替周期』は『画像更新周期の33ms』に該当し、

『特別回数』は『シフトアニメーションのフレーム数(10フレーム)に対応する10回(シフトアニメーション対応回数)』に該当し、

『特定回数』は『終了アニメーションのフレーム数(5フレーム)に対応する5回(終了アニメーション対応回数)』に該当する。

【1820】

[特徴C44]

30

特徴C44の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

50

、  
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ、

10

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、該当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図10-52、図10-72、図10-73

尚、

『所定回数』は『出現アニメーションのフレーム数(20フレーム)に対応する20回(出現アニメーション対応回数)』に該当する。

【1821】

[特徴C45]

特徴C45の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

30

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

40

、  
前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、  
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を

50

遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ

該第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 52

【 1822 】

[ 特徴 C 46 ]

特徴 C 46 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従った  $N(N \geq 30)$  回数を 1 周期として切り替えて表示させ、

該第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って

10

20

30

40

50

N回数よりも少ない回数切り替えることで前記第1保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のN回数を1周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図10 - 52及び変形例

【1823】

[特徴C47]

特徴C47の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

20

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったN(N≧30)回数を1周期として切り替えて表示させ、

特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってN回数よりも少ない回数切り替えることで前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のN回数を1周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに

50



表示されていることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 52 及び変形例

【 1824 】

[ 特徴 C 48 ]

特徴 C 48 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

10

20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従った  $N$  ( $N \geq 30$ ) 回数を 1 周期として切り替えて表示させ、

30

特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って  $N$  回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の  $N$  回数を 1 周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えるこ

40

対応図面：図 10 - 52 及び変形例

【 1825 】

[ 特徴 C 49 ]

特徴 C 49 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

50

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第1保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-54、図10-55、図10-58、図10-59、図10-65  
【1826】

[特徴C50]

特徴C50の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

10

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、

前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、デモンストレーション表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-86、図10-87

尚、

『デモンストレーション表示』は『デモ表示演出』に該当する。

【1827】

[特徴C51]

30

特徴C51の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、

40

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を

50

を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内表示を表示させることが可能であり、

前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-90、図10-91

尚、

『案内表示』は『メニュー案内表示』に該当する。

【1828】

[特徴C52]

特徴C52の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-42、図10-72～図10-76

尚、『特定コマンド』は『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【1829】

10

20

30

40

50

## [ 特徴 C 5 3 ]

特徴 C 5 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 10 - 42、図 10 - 72 ~ 図 10 - 76

尚、『特定コマンド』は『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

## 【 1 8 3 0 】

## [ 特徴 C 5 4 ]

特徴 C 5 4 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

メイン状態表示灯と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

10

20

30

40

50

と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図10-42、図10-72～図10-76

【1831】

(対応関係)

尚、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『CPU103』は本発明の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用CPU120』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第1特別図柄パツファ001SG151』や『第2特別図柄パツファ001SG151B』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が4個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である330ms』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である660ms』は本発明の『所定期間』に該当する。

【1832】

また、『保留記憶数が0個の可変表示が終了するまで33ms未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数0時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が0個の可変表示が終了してから33ms未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数0時可変表示が終了した直後』に該当する。

【1833】

また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。

【1834】

また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留

変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。

【１８３５】

また、『演出モードＡ』は本発明の『第１モード』に該当し、『演出モードＢ』は本発明の『第２モード』に該当し、『演出モードＡでの立方体の保留表示』は本発明の『第１モード保留表示』に該当し、『演出モードＢでの正八面体の保留表示』は本発明の『第２モード保留表示』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード開始態様』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード開始態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当する。

【１８３６】

また、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第１保留記憶領域』に該当し、『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』は本発明の『始動領域』に該当する。

【１８３７】

また、『画像表示装置５』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。

【１８３８】

また、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。

【１８３９】

また、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ

『 1 5 1 B 』は本発明の『第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。

【 1 8 4 0 】

また、『画像更新周期の 3 3 m s 』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数 ( 1 0 フレーム ) 』に対応する 1 0 回 ( シフトアニメーション対応回数 ) 』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数 ( 5 フレーム ) 』に対応する 5 回 ( 終了アニメーション対応回数 ) 』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数 ( 2 0 フレーム ) 』に対応する 2 0 回 ( 出現アニメーション対応回数 ) 』は本発明の『所定回数』に該当する。

【 1 8 4 1 】

また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。

【 1 8 4 2 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

図 1 0 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 ( 遊技機 ) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 ( ゲージ盤 ) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 ( 台枠 ) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 1 8 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置 ( 図 1 0 - 1 に示す例では、遊技領域の左下方 ) には、特図ユニット 2 0 1 が設けられている。該特図ユニット 2 0 1 は、図 1 0 - 1 8 ( A ) に示すように、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B、第 1 保留表示器 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 0、普図保留表示器 2 5 C、ラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 から構成されている。

【 1 8 4 4 】

( 特別図柄表示装置 )

第 1 特別図柄表示装置 4 A は 8 つの L E D により構成され、第 2 特別図柄表示装置 4 B も 8 つの L E D により構成される。8 つの L E D 1 つ 1 つを特定識別情報 ( 特別図柄 ) と呼ぶ。また、8 つの L E D のまとまりを複数種類の特定識別情報 ( 複数種類の特別図柄 ) と呼ぶ。第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B は、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への入賞が発生 ( 始動条件が成立 ) することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ ( 8 つの L E D の点灯、消灯の組合せ ) が該パチンコ遊技機 1 であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

【 1 8 4 5 】

( 特別図柄の可変表示 )

特別図柄の「可変表示」とは、8 つの L E D をあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【 1 8 4 6 】

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

【 1 8 4 7 】

( 保留表示器 )

第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とは、それぞれ 2 つの L E D から構成されている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数や点灯態様によって、第 1 特図保

10

20

30

40

50



留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数や点灯態様によって、第2特図保留記憶数を表示する。例えば、第1保留表示器25Aや第2保留表示器25Bは、1個目のLEDのみを点灯させることによって特図保留記憶数が1個であることを示し、1個目と2個目のLEDを点灯させることによって特図保留記憶数が2個であることを示し、1個目のLEDを点滅させる一方で2個目のLEDを点灯させることによって特図保留記憶数が3個であることを示し、1個目のLEDと2個目のLEDの両方を点滅させることで特図保留記憶数が4個であることを示す。

#### 【1848】

(普通図柄表示器)

また、普通図柄表示器20は、4つのLEDから構成され、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

#### 【1849】

普図保留表示器25Cは、例えば2つのLEDから構成されており、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器25Cは、1個目のLEDのみを点灯させることによって普図保留記憶数が1個であることを示し、1個目と2個目のLEDを点灯させることによって普図保留記憶数が2個であることを示し、1個目のLEDを点滅させる一方で2個目のLEDを点灯させることによって普図保留記憶数が3個であることを示し、1個目のLEDと2個目のLEDの両方を点滅させることで普図保留記憶数が4個であることを示す。

#### 【1850】

(ラウンド数表示器)

ラウンド数表示器26は、5つのLEDから構成されており、これらLEDの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯27、右打ち表示灯28、状態表示灯29は、それぞれ1つのLEDである。当り表示灯27は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するLEDであり、右打ち表示灯28は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するLEDであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するLEDである。

#### 【1851】

(画像表示装置)

図10-1に示すように、遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)や有機EL(Electro Luminescence)等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

#### 【1852】

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

#### 【1853】

画像表示装置5の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア(保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F)が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第1特別図柄と第2特別図柄とに共通の保留記憶表示エリア5Uが設けられているが、第1特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第1保留表示が表示される第1特図保留記憶表示エリア

と、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、保留記憶表示エリア 5 U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5 F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

#### 【 1 8 5 4 】

( 入賞球装置 )

10

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

#### 【 1 8 5 5 】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 ( 例えば 3 個 ) の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。尚、入賞球装置 6 A は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置 5 の左側の領域 ( 左遊技領域 ) を流下する遊技球が入賞可能のように配置されている。

#### 【 1 8 5 6 】

可変入賞球装置 6 B ( 普通電動役物 ) は、ソレノイド 8 1 ( 図 1 0 - 2 参照 ) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる ( 第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。 ) 。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる ( 第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。 ) 。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 ( 例えば 3 個 ) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

20

#### 【 1 8 5 7 】

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

30

#### 【 1 8 5 8 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 ( 図 1 0 - 2 参照 ) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【 1 8 5 9 】

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

40

#### 【 1 8 6 0 】

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

50

## 【 1 8 6 1 】

普通入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。尚、可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置 5 の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置 5 の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難のように配置されている。

## 【 1 8 6 2 】

（通過ゲート）

画像表示装置 5 の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。 10

## 【 1 8 6 3 】

（アウト口）

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

## 【 1 8 6 4 】

（その他演出装置）

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。 20

## 【 1 8 6 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 0 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 1 0 - 2 参照）。また、各種ランプについては後述する。 30

## 【 1 8 6 6 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

## 【 1 8 6 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。 40

## 【 1 8 6 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 1 0 - 2 参照）により検出される。 50

## 【 1 8 6 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B ( 図 1 0 - 2 参照 ) により検出される。

## 【 1 8 7 0 】

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

## 【 1 8 7 1 】

( 遊技の進行の概略 )

10

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

## 【 1 8 7 2 】

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

20

## 【 1 8 7 3 】

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

## 【 1 8 7 4 】

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

## 【 1 8 7 5 】

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

30

## 【 1 8 7 6 】

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

## 【 1 8 7 7 】

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

40

## 【 1 8 7 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 ( 例えば 2 9 秒間 ) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 ( 例えば 9 個 ) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド ( ラウンド遊技 ) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 ( 1 5 回や 2 回等 ) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

50

## 【 1 8 7 9 】

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

## 【 1 8 8 0 】

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

10

## 【 1 8 8 1 】

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

## 【 1 8 8 2 】

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

20

## 【 1 8 8 3 】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。尚、詳細は後述するが、確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。

## 【 1 8 8 4 】

つまり、通常状態は、主に遊技者が画像表示装置5の左側の遊技領域（左遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第1特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置5の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第2特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置5の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。

30

## 【 1 8 8 5 】

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

40

## 【 1 8 8 6 】

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

## 【 1 8 8 7 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されてい

50

い状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【 1 8 8 8 】

尚、通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第 1 始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第 2 始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第 2 始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第 1 始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。

【 1 8 8 9 】

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

【 1 8 9 0 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 1 8 9 1 】

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

【 1 8 9 2 】

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

【 1 8 9 3 】

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

【 1 8 9 4 】

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

【 1 8 9 5 】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変

10

20

30

40

50

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

#### 【1896】

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

10

#### 【1897】

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

20

#### 【1898】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

#### 【1899】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

30

#### 【1900】

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

#### 【1901】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図10-2及び図10-3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

40

#### 【1902】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

#### 【1903】

50

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

【1904】

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

10

【1905】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【1906】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

20

【1907】

I/O 105 は、例えば、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23、普通入賞口スイッチ 24 や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路 110 を介して入力される入力ポート 105 a と、ソレノイド 81、82 や特図ユニット 201 を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路 111 を介して出力される（伝送される）出力ポート 105 b と、を含んで構成される。

30

【1908】

スイッチ回路 110 は、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23、普通入賞口スイッチ 24 からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで入力ポート 105 a に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【1909】

尚、ゲートスイッチ 21 は、遊技球が通過ゲート 41 を通過したことを検知するためのスイッチであり、第 1 始動口スイッチ 22 A は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第 2 始動口スイッチ 22 B は遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ 23 は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ 24 は、遊技球が普通入賞口 10 に入賞したことを検知するためのスイッチである。

40

【1910】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC

50



のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

#### 【1911】

出力回路 111 は、出力回路 111 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

#### 【1912】

シリアル通信回路 106 は、全二重方式、非同期方式および標準 NRZ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板 12）の CPU（演出制御基板 12 であれば演出制御用 CPU 120）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路 106 は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球 ACK コマンド）を受信する受信部とを含む。

#### 【1913】

また、主基板 11 上には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部 RAM 107 も設けられている。更に、主基板 11 には、特に図示しないが、パチンコ遊技機 1 の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠 3 の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機 1 の背面側に設けられている。

#### 【1914】

パチンコ遊技機 1 の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、10 球、15 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

#### 【1915】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル 30 を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。

#### 【1916】

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

10

20

30

40

50

記憶数、遊技状態)、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【1917】

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

【1918】

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

【1919】

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

【1920】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号(遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。また、プッシュボタン31B内には振動用モータ36が設けられている。該振動用モータ36は、演出制御基板12と接続されており、演出制御用CPU120から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、プッシュボタン31Bは、振動用モータ36の駆動によって振動することがある。

【1921】

更に、画像表示装置5の右下方位置には、演出用表示ユニット202が設けられている。該演出用表示ユニット202は、図10-18(C)に示すように、第1演出表示灯152A及び第2演出表示灯152B、第1サブ保留表示器151A及び第2サブ保留表示器151B、右打ちランプ153から構成されている。

【1922】

第1演出表示灯152Aは、第1特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第2演出表示灯152Bは、第2特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ1つのLEDから構成されている。

【1923】

第1サブ保留表示器151Aは、第1特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第2サブ保留表示器151Bは、第2特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ2つのLEDから構成されており、これらLEDの点灯個数や点灯態様によって第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第1サブ保留表示器151Aや第2サブ保留表示器151Bは、1個目のLEDのみを点灯させることによって特図保留記憶数が1個であることを示し、1個目と2個目のLEDを点灯させることによって特図保留記憶数が2個であることを示し、1個目のLEDを点滅させる一方で2個目のLEDを点灯させることによって特図保留記憶数が3個であることを示し、1個目のLEDと2個目のLEDの両方を点滅させることで特図保留記憶数が4個であることを示す。

【1924】

また、右打ちランプ153は、1つのLEDであって、が時短状態、確変状態、大当たり遊技状態の期間において点灯するLEDである。

【1925】

表示制御部123は、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)などを備え、演出制御用CPU1

10

20

30

40

50

20からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1926】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

10

【1927】

また、図10-4に示すように、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【1928】

20

特に、図10-5に示すように、VRAM領域には、アクティブ表示エリア5Fにけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fに向けて移動する1個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた1個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uの1個目の保留表示の表示位置に向けて移動する2個目の保留表示と、を描画・配置するための第1保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた2個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uの2個目の保留表示の表示位置に向けて移動する3個目の保留表示と、を描画・配置するための第2保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた3個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uの3個目の保留表示の表示位置に向けて移動する4個目の保留表示と、を描画・配置するための第3保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた4個目の保留表示を描画・配置するための第4保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

30

【1929】

アクティブ表示画像描画領域、第1保留表示画像描画領域～第4保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図10-5に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第1保留表示画像描画領域～第4保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第1保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第2保留表示画像描画領域に描画される画像は第1保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第3保留表示画像描画領域に描画される画像は第2保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第4保留表示画像描画領域に描画される画像は第3保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。

40

【1930】

つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、4個目の保留表示の表示位

50

置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像は、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。

10

#### 【１９３１】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

20

#### 【１９３２】

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

#### 【１９３３】

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

30

#### 【１９３４】

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

#### 【１９３５】

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

#### 【１９３６】

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

40

#### 【１９３７】

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

#### 【１９３８】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外

50

の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【1939】

図 10 - 6 (A) は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 10 - 6 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

10

【1940】

図 10 - 6 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始指定である。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始指定である。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄 (演出図柄ともいう) などの変動パターン (変動時間 (可変表示時間)) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

20

【1941】

コマンド 8CXXH は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 10 - 6 (B) に示すように、可変表示結果 (変動表示結果ともいう) が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当り種別決定結果) に応じて、異なる EXT データが設定される。

【1942】

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

30

40

【1943】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9500H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態 (低確低ベース状態、通常状態) に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9501H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態 (低確高ベース状態、時短状態) に対

50

応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【1944】

コマンドA0XXHは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【1945】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

20

【1946】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基つき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基つき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

30

【1947】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1特図保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2特図保留記憶数通知コマンドである。第1特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにもとづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1特図保留記憶数通知コマンドや第2特図保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

40

【1948】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチ

50

のリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか)の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。

【1949】

第1特図保留記憶数通知コマンドや第2特図保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【1950】

尚、図10-6(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【1951】

図10-7は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-7に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5、普図表示結果判定用の乱数値MR6、上記した乱数値MR1及び乱数値MR6の初期値決定用乱数値MR7のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1952】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR7の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、後述する遊技制御カウンタ設定部001SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR7の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【1953】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【1954】

はずれ演出判定用の乱数値MR3は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値MR4は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるかや、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【1955】

変動パターン判定用の乱数値MR5は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

【1956】

普図表示結果判定用の乱数値MR6は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける

10

20

30

40

50

可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値MR7は、上記した乱数値MR1や乱数値MR7の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「1」～「65536」の範囲の値をとる。

【1957】

図10-7は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1958】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【1959】

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

【1960】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで22は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1961】

図10-9(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【1962】

ここで、大当り種別について、図10-9(B)を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【1963】

10

20

30

40

50



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

10

#### 【1964】

確変大当り A ~ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

20

#### 【1965】

図 10 - 9 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」~「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにともづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

#### 【1966】

尚、図 10 - 9 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

#### 【1967】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割当

50

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

#### 【 1 9 6 8 】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

10

#### 【 1 9 6 9 】

図 1 0 - 1 0 は、ROM 1 0 1 に記憶されるはずれ演出判定テーブルの構成例を示している。はずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値 MR 3 に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値 MR 3 の値が 1 ~ 8 5 の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値 MR 3 の値が 8 6 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること）に決定する。

20

#### 【 1 9 7 0 】

図 1 0 - 1 1 ( A ) ~ 図 1 0 - 1 1 ( C ) は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてははずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれとするかを決定するためのテーブルである。遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。

#### 【 1 9 7 1 】

具体的には、図 1 0 - 1 1 ( A ) ~ 図 1 0 - 1 1 ( C ) に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブル A と乱数値 MR 4 の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブル B と乱数値 MR 4 の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブル C と乱数値 MR 4 の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することである。

30

40

#### 【 1 9 7 2 】

例えば、図 1 0 - 1 1 ( A ) に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値 MR 4 の値が 1 ~ 8 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値 MR 4 の値が 8 1 ~ 9 5 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定し、乱数値 MR 4 の値が 9 6 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定する。また、図 1 0 - 1 1 ( B ) に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値 MR 4 の値が 1 ~ 8 0

50

の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値MR4の値が81～100の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定する。また、図10-11(C)に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値MR4の値が1～100の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。

#### 【1973】

図10-12(A)～図10-12(C)は、変動パターンを示している。遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

#### 【1974】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

20

#### 【1975】

遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図10-12(A)に示すように、特図可変表示時間が12000msであって非リーチはずれとなる変動パターン(PA1-1)、特図可変表示時間が5750msであって非リーチはずれとなる変動パターン(PA1-2)、特図可変表示時間が3750msであって非リーチはずれとなる変動パターン(PA1-3)、特図可変表示時間が20000msであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン(PA2-1A)、特図可変表示時間が25000msであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン(PA2-1B)、特図可変表示時間が60000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-2A)、特図可変表示時間が65000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-2B)、特図可変表示時間が70000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-3A)、特図可変表示時間が75000msであって、擬似連演出が3回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-3B)、特図可変表示時間が20000msであってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-1A)、特図可変表示時間が25000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-1B)、特図可変表示時間が60000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-2A)、特図可変表示時間が65000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-2B)、特図可変表示時間が70000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-3A)、特図可変表示時間が75000msであって、擬似連演出が3回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-3B)が設けら

30

40

50

れている。

【1976】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図10-12（B）に示すように、特図可変表示時間が7000msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-4）、特図可変表示時間が2000msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-5）、特図可変表示時間が10000msであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（PA2-4A）、特図可変表示時間が10000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（PA2-4B）、特図可変表示時間が30000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン（PA2-5A）、特図可変表示時間が35000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン（PA2-5B）、特図可変表示時間が10000msであってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-4A）、特図可変表示時間が15000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-4B）、特図可変表示時間が30000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-5A）、特図可変表示時間が35000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-5B）が設けられている。

10

【1977】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図10-12（C）に示すように、特図可変表示時間が3000msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-6）、特図可変表示時間が500msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-7）、特図可変表示時間が5000msであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（PA2-6）、特図可変表示時間が5000msであってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-6）が設けられている。

20

【1978】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

30

【1979】

また、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR5に加えて、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値MR5を含む2個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値MR5を含む4個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【1980】

図10-13～図234は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

40

【1981】

具体的には、図10-13（A）～図10-13（F）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3

50

個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルEと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルFと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

#### 【1982】

また、図10-14(A)~図10-14(D)に示すように、遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルGと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルHと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルIと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルJと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

#### 【1983】

更に、図10-15(A)~図10-15(C)に示すように、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルKと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が2個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルLと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルMと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

#### 【1984】

そして、図10-16(A)~図10-16(C)に示すように、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

#### 【1985】

例えば、図10-13(A)~図10-13(F)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR5の値が1~997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR5の値が1~997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択した場合は、乱数値MR5の値が1~997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR5の値が1~900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1A)に決定し、乱数値MR5の値が901~997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1B)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルEを選択

10

20

30

40

50

した場合は、乱数値MR5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2A)に決定し、乱数値MR5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-2B)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルFを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3A)に決定し、乱数値MR5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-3B)に決定する。

#### 【1986】

また、図10-14(A)～図10-14(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-4)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルHを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-5)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルIを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～920の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-4A)に決定し、乱数値MR5の値が921～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-4B)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルJを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～950の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-5A)に決定し、乱数値MR5の値が951～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン(PA2-5B)に決定する。

#### 【1987】

また、図10-15(A)～図10-15(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-6)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルLを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-7)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルMを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-6)に決定する。

#### 【1988】

また、図10-16(A)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1A)に決定し、乱数値MR3の値が31～80の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1B)に決定し、乱数値MR3の値が81～170の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2A)に決定し、乱数値MR3の値が171～320の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-2B)に決定し、乱数値MR3の値が321～600の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3A)に決定し、乱数値MR3の値が601～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-3B)に決定する。

#### 【1989】

また、図10-16(B)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～90の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-4A)に決定し、乱数値MR3の値が91～280の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-4B)に決定し、乱数値MR3の値が281～580の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-5A)に決定し、乱数値MR3の値が581～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-5B)に決定する。

10

20

30

40

50

## 【 1 9 9 0 】

また、図 1 0 - 1 6 ( C ) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル C を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン ( P B 1 - 6 ) に決定する。

## 【 1 9 9 1 】

尚、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらず 1 の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

10

## 【 1 9 9 2 】

また、図 1 0 - 1 7 に示すように、通常状態は、主に第 1 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 ( 大当り確率 ) が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、時短状態は、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 ( 大当り確率 ) が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、確変状態は、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 ( 大当り確率 ) が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。

20

## 【 1 9 9 3 】

ここで、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示について説明する。図 1 0 - 1 8 ( B ) に示すように、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B には、前述したように 8 つの L E D が設けられており、これら L E D によって特別図柄が構成されている。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B においては、4 0 m s が経過する度に 1 個ずつ点灯させる L E D を切り替えていき、8 個目の L E D の点灯開始から 4 0 m s が経過することで再度 1 個目の L E D の点灯が開始されるようになっている。つまり、点灯対象の L E D が 1 個目、2 個目、3 個目... 8 個目と順に変遷していく過程を 1 周期とし、これら L E D の周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

30

## 【 1 9 9 4 】

また、図 1 0 - 1 8 ( D ) に示すように、第 1 演出表示灯 1 5 2 A、第 2 演出表示灯 1 5 2 B には、それぞれ 1 つの L E D が設けられており、これら L E D によってサブ図柄が構成されている。第 1 演出表示灯 1 5 2 A や第 2 演出表示灯 1 5 2 B においては、6 0 m s 毎に L E D の点灯と消灯を切り替える。つまり、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B においては、L E D の 2 4 0 m s に亘る点灯と 2 4 0 m s に亘る消灯を 1 周期とし、これら L E D の周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。

40

## 【 1 9 9 5 】

図 1 0 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 ( バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで ) は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ ( 特図プロセスフラグなど ) と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧さ

50

せるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【1996】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図10-19に示すような遊技制御用データ保持エリア001SG150が設けられている。図10-19に示す遊技制御用データ保持エリア001SG150は、第1特別図柄バッファ001SG151Aと、第2特別図柄バッファ001SG151Bと、普図保留記憶部001SG151Cと、遊技制御フラグ設定部001SG152と、遊技制御タイマ設定部001SG153と、遊技制御カウンタ設定部001SG154と、遊技制御バッファ設定部001SG155とを備えている。

10

【1997】

第1特別図柄バッファ001SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【1998】

第2特別図柄バッファ001SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

20

【1999】

一例として、第1特別図柄バッファ001SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【2000】

30

また、第2特別図柄バッファ001SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【2001】

尚、第1特別図柄バッファ001SG151A、第2特別図柄バッファ001SG151Bにおける保留番号0の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号1～4の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

40

【2002】

こうして第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【2003】

尚、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）した

50



ことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【2004】

普図保留記憶部001SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部001SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR6を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

10

【2005】

尚、普図保留記憶部001SG151Cにおける保留番号0の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号1~4の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ(保留データ)である。

【2006】

遊技制御フラグ設定部001SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部001SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【2007】

遊技制御タイマ設定部001SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部001SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【2008】

遊技制御カウンタ設定部001SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部001SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部001SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

30

【2009】

遊技制御カウンタ設定部001SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1~MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

40

【2010】

遊技制御バッファ設定部001SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部001SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2011】

尚、遊技制御バッファ設定部001SG155には、乱数値MR1の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、乱数値MR2の数値を一時的に記憶するための大当たり種別判定用乱数バッファ001SG155B、乱数値M

50

R 3 の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、乱数値 M R 4 の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、乱数値 M R 5 の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E が設けられている。

#### 【 2 0 1 2 】

図 1 0 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

10

#### 【 2 0 1 3 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

#### 【 2 0 1 4 】

図 1 0 - 2 0 は、入力ポート 1 0 5 a のビット割り当ての例を示す説明図である。図 1 0 - 2 0 に示すように、入力ポート 0 において、ビット 1 にはカウントスイッチ 2 3、ビット 2 には図示しない排出口スイッチ、ビット 3 には特定領域スイッチ、ビット 6 には普通入賞口スイッチ 2 4 からの信号が入力される。入力ポート 1 において、ビット 2 にはアウト確認スイッチ信号 1、ビット 3 にはアウト確認スイッチ信号 2、ビット 5 には磁石センサ信号、ビット 7 には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート 2 において、ビット 2 には盤面近接センサエラー信号、ビット 3 には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット 4 には設定キースイッチ、ビット 5 にはタッチスイッチ、ビット 6 には扉・枠開放スイッチ、ビット 7 にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート 3 において、ビット 1 には第 1 始動口スイッチ 2 2 A、ビット 2 には第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ビット 3 にはゲートスイッチ 2 1 からの信号が入力される。また、ビット 6 には電源確認信号、ビット 7 には賞球制御信号 R X 0 の信号が入力される。

20

30

#### 【 2 0 1 5 】

図 1 0 - 2 1 は、出力ポート 1 0 5 b のビット割り当ての例を示す説明図である。図 1 0 - 2 1 に示すように、出力ポート D G 1 においてビット 1 ~ ビット 8 からは、第 1 特別図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。出力ポート D G 2 においてビット 1 ~ ビット 8 からは、第 2 特別図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。

#### 【 2 0 1 6 】

また、出力ポート D G 3 において、ビット 1 からは第 1 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 2（第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のうち 2 個目の L E D）、ビット 2 からは第 2 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 2（第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のうち 2 個目の L E D）、ビット 3 からはゲート通過記憶数表示灯 2（普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D のうち 2 個目の L E D）、ビット 4 からは第 1 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 1（第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のうち 1 個目の L E D）、ビット 5 からは第 2 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 1（第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のうち 1 個目の L E D）、ビット 6 からはゲート通過記憶数表示灯 1（普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D のうち 1 個目の L E D）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポート D G 4 においてビット 1 ~ ビット 4 からは、普通図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。

40

#### 【 2 0 1 7 】

50

また、出力ポート D G 5 において、ビット 0 ~ ビット 4 からは、ラウンド数表示器 2 6 を構成する各 L E D に信号が出力され、ビット 5 からは当り表示灯 2 7 を構成する L E D に信号が出力され、ビット 6 からは右打ち表示灯 2 8 を構成する L E D に信号が出力され、ビット 7 からは状態表示灯 2 9 を構成する L E D に信号が出力される。

#### 【 2 0 1 8 】

図 1 0 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 - 2 2 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 - 2 2 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 とを備えている。

10

#### 【 2 0 1 9 】

演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【 2 0 2 0 】

演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

#### 【 2 0 2 1 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【 2 0 2 2 】

演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

#### 【 2 0 2 3 】

図 1 0 - 2 2 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」 ~ 「 1 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」 ~ 「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第 1 特図保留記憶数通知コマンドまたは第 2 特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドを対応付けて、第 1 特図保留

40

50

記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 2 0 2 4 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【 2 0 2 5 】

更に、始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされる入賞時フラッシュ演出フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【 2 0 2 6 】

尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色）または「2」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「1」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「2」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

【 2 0 2 7 】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。

【 2 0 2 8 】

図10 - 22（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10 - 22（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した

10

20

30

40

50

領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【2029】

遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「1-0」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「1-1」～「1-4」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア5Uに保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「2-0」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「2-1」～「2-4」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア5Uに保留表示が表示されるようになっている。

10

#### 【2030】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

#### 【2031】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図10-23は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

20

#### 【2032】

図10-23に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【2033】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップS3にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップRAMとなるRAM102に保存可能であればよい。ステップS3では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

30

#### 【2034】

復旧条件が成立した場合には（ステップS3；Yes）、遊技機用枠3が開放されているか否かや設定キースwitchの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップS4）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップS4；Yes）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップS5）。

40

#### 【2035】

そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップS4；No）には、復旧処理（ステップS6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS12）を実行する。ステップS8の復旧処理により、RAM102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM102に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であ

50

ればよい。

#### 【2036】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップS3；No）、遊技機用枠3が開放されているか否かや設定キースwitchの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップS7）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップS7；Yes）、設定値設定処理を実行する（ステップS8）。設定値設定処理では、例えば、タッチswitchの操作及び設定キースwitchの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。

#### 【2037】

設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には（ステップS7；No）、ステップS4及びステップS5と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップ9、ステップ10）。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合（ステップ9；No）は、初期化処理（ステップS11）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップS12）を実行する。

#### 【2038】

ステップS11の初期化処理は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【2039】

乱数回路設定処理（ステップS12）の実行後、CPU103は、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS13）、割込みを許可する（ステップS14）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば4ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

#### 【2040】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図10-24のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図10-24に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23、普通入賞口スイッチ24といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口2以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップS22）を実行した後に、第2始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口2異常入賞監視処理（ステップS23）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板12に対して送信するための入賞報知処理（ステップS24）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップS25）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップS26）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップS27）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップS28）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップS29）を実行することによりパチンコ遊技機1の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値MR1と普図表示結果判定用の乱数値MR6といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップS30）、乱数値MR1や乱数値MR6の初期値決定用の乱数値MR7を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップS31）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロ

10

20

30

40

50

セス処理（ステップS 3 2）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップS 3 3）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第2始動入賞口の開放制御としてソレノイド8 1、8 2の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップS 3 4）、パチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを入力する情報出力処理（ステップS 3 5）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップS 3 6）、第1保留表示器2 5 A、第2保留表示器2 5 B、普図保留表示器2 5 Cを構成するLEDを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップS 3 7）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップS 3 8）、出力ポート0のRAM領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップS 3 9）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップS 4 0）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップS 4 1）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板1 2に対して送信する枠状態出力処理（ステップS 4 2）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第1特別図柄表示装置4 A、第2特別図柄表示装置4 B、第1保留表示器2 5 A、第2保留表示器2 5 B、普通図柄表示器2 0、普図保留表示器2 5 C等を構成するLEDの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップS 4 3）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップS 4 4）、パチンコ遊技機1の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップS 4 5）を実行し、割込みを許可してから（ステップS 4 6）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【2 0 4 1】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップS 2 1）を説明する。入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図1 0 - 2 5は、スイッチ処理で使用されるRAM 1 0 2に形成される各2バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば4 m s前）のスイッチオン/オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート3の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが1に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが0に設定されるバッファである。

#### 【2 0 4 2】

図1 0 - 2 6は、ステップS 2 1のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、CPU 1 0 3は、まず、入力ポート3に入力されているデータを入力し（ステップS 5 1）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップS 5 2）。

#### 【2 0 4 3】

次いで、RAM 1 0 2に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップS 5 3）、ウェイトカウンタの値が0になるまで、ウェイトカウンタの値を1ずつ減算する（ステップS 5 4，S 5 5）。

#### 【2 0 4 4】

ウェイトカウンタの値が0になると、再度、入力ポート3のデータを入力し（ステップS 5 6）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップS 5 7）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップS 5 8）。ステップS 5 3～S 5 8の処理によって、ほぼ「ウェイト

トカウンタの初期値×(ステップS104, S105の処理時間)の時間間隔を置いて入力ポート0から入力した2回の入力データのうち、2回とも「1」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「1」になる。つまり、所定期間としての[ウェイトカウンタの初期値×(ステップS54, S55の処理時間)]だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「1」になる。

【2045】

さらに、CPU103は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる(ステップS59)。排他的論理和の演算結果において、前回(例えば4ms前)のスイッチオン/オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン/オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「1」になる。CPU103は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる(ステップS60)。この結果、前回のスイッチオン/オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン/オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット(排他的論理和演算結果による)のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット(論理積演算による)のみが「1」として残る。

10

【2046】

そして、CPU103は、ステップS60における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし(ステップS61)、ステップS108における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする(ステップS62)。

20

【2047】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回(例えば4ms前)のスイッチオン/オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「1」になっている。

【2048】

(乱数更新処理)

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理(ステップS30)を説明する。図10-27には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理においてCPU103は、まず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値(乱数値MR1の値)を特定し(ステップ71)、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する(ステップS72)。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合(ステップS72; N)は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を+1してステップS75に進み(ステップS73)、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合(ステップS72; Y)は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である1をセットしてステップS75に進む(ステップS74)。

30

【2049】

ステップS75においてCPU103は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する(ステップS75)。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する(ステップS76)。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合(ステップS76; Y)は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値MR1の初期値決定用の乱数である乱数値MR7値を抽出し(ステップS77)、該抽出した乱数値MR7の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに(ステップS78)、該抽出した乱数値MR7の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する(ステップS79)。

40

【2050】

ステップS79の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合(ステップS76; N)

50



、CPU103は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値MR6の値）を特定し（ステップ80）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップS81）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップS81；N）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を+1してステップS84に進み（ステップS82）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップS81；Y）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である1をセットしてステップS84に進む（ステップS83）。

#### 【2051】

ステップS84においてCPU103は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップS84）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップS85）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップS85；Y）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値MR6の初期値決定用の乱数である乱数値MR7値を抽出し（ステップS86）、該抽出した乱数値MR7の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップS87）、該抽出した乱数値MR7の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップS88）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップS85；N）は、ステップS86～ステップS88を実行せずに乱数更新処理を終了する。

#### 【2052】

尚、特図表示結果判定用の乱数値MR1と普図表示結果判定用の乱数値MR6とは共に1～65536の値をとるため、上記したステップS74では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を1、上記したステップS83では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を1にそれぞれセットする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果判定用の乱数値MR1と普図表示結果判定用の乱数値MR6との取り得る値の範囲を0～65535とし、上記したステップS74では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を0、上記したステップS83では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を0にそれぞれセットしてもよい。

#### 【2053】

（特別図柄プロセス処理）

図10-28は、特別図柄プロセス処理として、図10-24に示すステップS32にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、図10-20に示す入力ポート3を参照する等することで、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップS100）。第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップS100；Y）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS101）。

#### 【2054】

始動口スイッチ通過処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドの送信が行われる。

#### 【2055】

ステップS101にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第1始動入賞口と第2始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップS100；N）C

P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 6 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 6 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する処理が行われる。

【 2 0 5 6 】

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

10

【 2 0 5 7 】

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

20

【 2 0 5 8 】

また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。

【 2 0 5 9 】

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

30

【 2 0 6 0 】

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

40

【 2 0 6 1 】

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

50

## 【 2 0 6 2 】

ステップ S 1 1 3 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が " 4 " に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

## 【 2 0 6 3 】

10

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が " 5 " に更新され、大当たり開放中処理は終了する。

## 【 2 0 6 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が " 5 " のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が " 4 " に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が " 6 " に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

20

## 【 2 0 6 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が " 0 " に更新され、大当たり終了処理は終了する。

30

## 【 2 0 6 6 】

( 始動口スイッチ通過処理 )

図 1 0 - 2 9 は、図 1 0 - 2 8 に示す始動口スイッチ通過処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 1 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 1 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( 0 0 1 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタの格納値である第 1 特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 1 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 1 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する ( 0 0 1 S G S 1 0 3 )。

40

## 【 2 0 6 7 】

0 0 1 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 1 S G S

50

1 0 1 ; N )、0 0 1 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 0 0 1 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 0 0 1 S G S 1 0 4 )。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 0 0 1 S G S 1 0 4 ; Y )、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する ( 0 0 1 S G S 1 0 5 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられた第 2 特図保留記憶数カウンタの格納値である第 2 特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 1 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 1 S G S 1 0 5 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する ( 0 0 1 S G S 1 0 6 )。

#### 【2068】

0 0 1 S G S 1 0 3 , 0 0 1 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 0 0 1 S G S 1 0 7 )。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第 1 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第 2 特図保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 特図保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 特図保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 0 0 1 S G S 1 0 8 )。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

#### 【2069】

0 0 1 S G S 1 0 8 の処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 や遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2、はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 抽出し、抽出した乱数値 M R 1 を特図表示結果判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 A、抽出した乱数値 M R 2 を大当り種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 B、抽出した乱数値 M R 3 をはずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、抽出した乱数値 M R 4 を変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、抽出した乱数値 M R 5 を変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E にそれぞれ格納する ( 0 0 1 S G S 1 0 9 ~ 0 0 1 S G S 1 1 8 )。

#### 【2070】

また、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値から第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における乱数値 M R 1 ~ M R 5 の転送先をセットする ( 0 0 1 S G S 1 1 9 )。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 A、大当り種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 B、はずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E に格納されている乱数値 M R 1 ~ M R 5 をステップ 0 0 1 S G S 1 9 においてセットした転送先に転送する ( 0 0 1 S G S 1 2 0 )。

#### 【2071】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値

MR5は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、001SGS109～001SGS120の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

#### 【2072】

つまり、始動口スイッチ通過処理においては、図10-93(A)に示すように、CPU103は、第1始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値MR1～MR5の値を抽出し、これら抽出した乱数値MR1～MR5の値を一旦遊技制御バッファ設定部001SGS155内の特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納する。そして、CPU103は、図10-93(B)に示すように、第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「1」～「4」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納されている乱数値MR1～MR5の値を転送し、保留記憶として記憶する。

10

#### 【2073】

尚、図10-93の例では、第1始動口への入賞が発生した場合の乱数値MR1～MR5の値の格納・転送について説明したが、第2始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納されている乱数値MR1～MR5の値の転送先が第2特別図柄バッファ001SG151Bとなるのみであるので、説明を省略する。

20

#### 【2074】

図10-29においてCPU103は、入賞時演出処理(001SGS122)を実行した後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信する(001SGS123)。

30

#### 【2075】

次いで、CPU103は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(001SGS124)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(001SGS124;Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(001SGS126)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(001SGS124;N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(001SGS125)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

#### 【2076】

(入賞時演出処理)

図10-30(A)は、入賞時演出処理として、図10-29のステップ001SGS122にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に

50

規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU 103がステップ001SGS112の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

#### 【2077】

図10-30(A)に示す入賞時演出処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部001SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の設定されている設定値を特定する（ステップ001SGS131）。該ステップ001SGS131の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値（例えば「1」）がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

#### 【2078】

ステップ001SGS131の処理に続いて、CPU103は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ001SGS132）。その後、図10-29のステップ001SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ001SGS133）。大当り判定範囲には、ステップ001SGS132の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

20

30

#### 【2079】

ステップ001SGS133にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ001SGS133；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信を実行し（ステップ001SGS134）、図10-10に示すはずれ演出判定テーブルを選択する（ステップ001SGS135）。そして、図10-29のステップ001SGS113にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ001SGS136）。乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ001SGS136；Y）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図10-30(B)参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ001SGS144）、乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ001SGS136；N）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ001SGS137）。

40

#### 【2080】

確変フラグがセットされている場合（ステップ001SGS137；Y）は、図10-11(C)に示す変動パターン種別判定テーブルCをセットしてステップ001SGS142に進み（ステップ001SGS141）、確変フラグがセットされていない場合（ス

50

テップ 0 0 1 S G S 1 3 7 ; N ) は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 3 8 ）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 3 8 ; N ）は、図 1 0 - 1 1 ( A ) に示す変動パターン種別判定テーブル A をセットしてステップ 0 0 1 S G S 1 4 2 に進み（ステップ 0 0 1 S G S 1 3 9 ）、時短フラグがセットされている場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 3 8 ; Y ）は、図 1 0 - 1 1 ( B ) に示す変動パターン種別判定テーブル B をセットしてステップ 0 0 1 S G S 1 4 2 に進む（ステップ 0 0 1 S G S 1 4 0 ）。

#### 【 2 0 8 1 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 4 2 において C P U 1 0 3 は、上記ステップ 0 0 1 S G S 1 3 9 ~ ステップ 0 0 1 S G S 1 4 1 のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値 M R 4 の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 4 2 ）。そして、乱数値 M R 4 の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値 M R 4 の数値データがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図 1 0 - 3 0 ( B ) 参照）を演出制御基板 1 2 に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 4 3 ）。

#### 【 2 0 8 2 】

尚、ステップ 0 0 1 S G S 1 3 3 において乱数値 M R 1 の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 3 3 ; Y ）、C P U 1 0 3 は、乱数値 M R 2 の数値データと図 1 0 - 9 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ 0 0 1 S G S 1 4 5 ）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板 1 2 に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 4 6 ）。

#### 【 2 0 8 3 】

（特別図柄通常処理）

図 1 0 - 3 1 は、特別図柄通常処理として、図 1 0 - 2 8 の S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 0 - 3 1 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 1 ）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

#### 【 2 0 8 4 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 5 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 1 ; N ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新した後（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 3 ）、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 7 に進む。

#### 【 2 0 8 5 】

一方、第 2 特図保留記憶数が「 0 」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 1 ; Y ）は、更に、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 ）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 1 特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

#### 【 2 0 8 6 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 ; N ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新した後（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 6 ）、ステップ 0 0 1 S G S

10

20

30

40

50

157に進む。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【2087】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【2088】

ステップ001SGS157の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウンタ値を-1する。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合は第1特図保留記憶数カウンタ値を-1し、変動特図指定バッファ値が「2」である場合は第1特図保留記憶数カウンタ値を-1すればよい。

【2089】

そして、CPU103は、可変表示結果が大当たりとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ001SGS158）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ001SGS159）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ001SGS160）。

【2090】

尚、ステップ001SGS154において第1特図保留記憶数が0である場合（ステップ001SGS154；Y）、CPU103は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ001SGS161）。尚、ステップ001SGS61においてCPU103がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が0個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【2091】

（特別図柄判定処理）

図10-32は、図10-31に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理においてCPU103は、まず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ001SGS171）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図10-33に示すように、変動特図指定バッファ値が「1」であるか否か、つまり、これらから実行する可変表示が第1特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ001SGS181）。

【2092】

変動特図指定バッファ値が「1」である場合（ステップ001SGS181；Y）は、図10-19に示す第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「1」のエントリ内容を保留番号「0」のエントリの内容として上書きする（ステップ001SGS182）。更に、第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「2」のエントリの内容を保留番号「1」のエントリの内容として上書きし（ステップ001SGS183）、第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「3」のエントリの内容を保留番号「2」のエントリの内容として上書きし（ステップ001SGS184）、第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「4」のエントリの内容を保留番号「3」のエントリの内容として上書きし（ステップ001SGS185）、第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「4」のエントリの内容をクリアする（ステップ001SGS186）。

【2093】

このように、ステップ001SGS182～ステップ00SGS186の処理を実行す

10

20

30

40

50



ることで、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A において保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【 2 0 9 4 】

そして、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A において乱数値 M R 1 ~ M R 5 の数値データが格納されているエントリ数に応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 7 ）。

【 2 0 9 5 】

一方で、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1 ; N ）は、図 1 0 - 1 9 に示す第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「 1 」のエントリ内容を保留番号「 0 」のエントリの内容として上書きする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 8 ）。更に、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「 2 」のエントリの内容を保留番号「 1 」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 9 ）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「 3 」のエントリの内容を保留番号「 2 」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 0 ）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「 4 」のエントリの内容を保留番号「 3 」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 1 ）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「 4 」のエントリの内容をクリアする（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 2 ）。

【 2 0 9 6 】

このように、ステップ 0 0 1 S G S 1 8 8 ~ ステップ 0 0 S G S 1 9 2 の処理を実行することで、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B において保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【 2 0 9 7 】

そして、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B において乱数値 M R 1 ~ M R 5 の数値データが格納されているエントリ数に応じた第 2 特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 3 ）。

【 2 0 9 8 】

つまり、特別図柄バッファシフト処理では、図 1 0 - 9 4 ( A ) ~ 図 1 0 - 9 4 ( E ) 及び図 1 0 - 9 5 ( A ) ~ 図 1 0 - 9 5 ( F ) に示すように、C P U 1 0 3 は、特別図柄バッファ（図 1 0 - 9 4 、図 1 0 - 9 5 に示す例では第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A ）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「 1 」のエントリの記憶内容を保留番号「 0 」のエントリにコピーする処理を行う。次に、C P P U 1 0 3 は、保留番号「 2 」のエントリの記憶内容を保留番号「 1 」のエントリにコピーする処理、保留番号「 3 」のエントリの記憶内容を保留番号「 2 」のエントリにコピーする処理、保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を保留番号「 3 」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

【 2 0 9 9 】

尚、図 1 0 - 9 5 ( E ) に示すように、保留記憶数が 4 個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を保留番号「 3 」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「 3 」のエントリと保留番号「 4 」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「 3 」のエントリと保留番号「 4 」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「 4 」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【 2 1 0 0 】

更に尚、特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が 4 個である場合は図 1 0 - 9 5 ( E ) のように保留番号「 3 」のエントリと保留番号「 4 」のエントリとに同一のデー

10

20

30

40

50

タが存在する状況が発生するため、保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図10-94に示すように、保留記憶数が3個以下である場合は保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異ならせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまいうため、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「2」のエントリの記憶内容を保留番号「1」のエントリにコピーする処理、保留番号「3」のエントリの記憶内容を保留番号「2」のエントリにコピーする処理、保留番号「4」のエントリの記憶内容を保留番号「3」のエントリにコピーする処理及び保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

10

#### 【2101】

図10-32の特別図柄判定処理に戻り、CPU103は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「0」のエントリから、乱数値MR1~MR5を読み出す（ステップ001SGS172）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ001SGS173）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステップ001SGS174）、読み出した乱数値MR1が選択した表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ001SGS175）。尚、該ステップ001SGS175の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値MR1がこれら通常状態や時短状態における大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値MR1が確変状態における大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

20

#### 【2102】

乱数値MR1の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当たりであるとして、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ001SGS176）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図10-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ001SGS177）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、読み出した大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ001SGS178）。

30

#### 【2103】

ステップ001SGS178の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ001SGS179）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

40

#### 【2104】

また、ステップ001SGS179の実行後やステップ001SGS175にて乱数値MR1の値が大当たりの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」とであると判定された場合（ステップ001SGS175；N）、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定して特別図

50

柄判定処理を終了する（ステップ001SGS180）。ステップ001SGS180の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するLEDのうち左端部に配置された上下2個のLEDを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する8個のLEDを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

#### 【2105】

（変動パターン設定処理）

図10-34は、変動パターン設定処理として、図10-31のステップ001SGS159にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10-34に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ001SGS201）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ001SGS201；N）は、図10-10に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ001SGS202a）、図10-32のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR3と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ001SGS202b）。そして、リーチ演出を実行するか否かを判定する（ステップ001SGS202c）。

10

#### 【2106】

はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ001SGS202c；N）はステップ001SGS202fに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ001SGS202c；Y）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図10-11参照）を選択する（ステップ001SGS202d）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルBを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルCを選択すればよい。

20

#### 【2107】

そして、図10-32のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR4と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ001SGS202fに進む（ステップ001SGS202e）。

30

#### 【2108】

ステップ001SGS202fにおいてCPU103は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図10-13～図10-15参照）を選択してステップ001SGS203に進む（ステップ001SGS202f）。

#### 【2109】

一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ001SGS201；Y）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図10-16参照）を選択してステップ001SGS203に進む。

40

#### 【2110】

そして、ステップ001SGS203の処理においてCPU103は、図10-32のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR5と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。

#### 【2111】

ステップ001SGS203にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ001SGS204）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにお

50

る第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

#### 【2112】

ステップ001SGS204の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する(ステップ001SGS205)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1特図保留記憶数通知コマンドを順次送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2特図保留記憶数通知コマンドを順次送信する。

10

#### 【2113】

ステップ001SGS205の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する(ステップ001SGS206)。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果(特図表示結果)となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。

#### 【2114】

(特別図柄変動処理)

20

図10-35は、特別図柄変動処理として、図10-28のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、CPU103は、可変表示時間タイマ値を-1し(ステップ001SGS207)、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ001SGS208a)。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合(ステップ001SGS208a;N)は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合(ステップ001SGS208a;Y)は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する(ステップ001SGS08b)。

#### 【2115】

(特別図柄停止処理)

30

図10-36は、特別図柄停止処理として、図10-28のステップS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う(ステップ001SGS211)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する(ステップ001SGS212)。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ001SGS213)。

40

#### 【2116】

大当りフラグがオン状態にされている場合(ステップ001SGS213;Y)にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ001SGS214)、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド(確変大当りA)、当り開始2指定コマンド(確変大当りB)、当り開始3指定コマンド(確変大当りC)、当り開始4指定コマンド(非確変)のいずれかを送信する(ステップ001SGS215)。

#### 【2117】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップ001SGS216)。

50

## 【 2 1 1 8 】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 0 回、確変大当り B の場合には 5 回、確変大当り C の場合には 2 回）をセットする（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 1 1 3）に対応した値である"4"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 9）。

## 【 2 1 1 9 】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 3；N）、ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0 において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0）。時短フラグがオフである場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0；N）は、ステップ 0 0 1 S G S 2 5 に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0；Y）は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 1）。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 1；Y）には、ステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 に進む。

## 【 2 1 2 0 】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 1；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を - 1 する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 2）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 3）、「0」でない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 3；N）にはステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 3；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 に進む（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 4）。

## 【 2 1 2 1 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"0"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 6）。

## 【 2 1 2 2 】

（大当り終了処理）

図 1 0 - 3 7 は、大当り終了処理として、図 1 0 - 2 8 のステップ S 1 1 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 2 1 2 3 】

大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 1）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 1；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 2）、処理を終了する。

## 【 2 1 2 4 】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 1；Y）には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 3）。そして、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 4）。経過していなければ処理を終了する。

## 【 2 1 2 5 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 4；Y）、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 1

10

20

30

40

50

S G S 2 3 5 )。

【 2 1 2 6 】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合 ( ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5 ; N ) には、確変フラグと時短フラグとをオンにする ( ステップ 0 0 1 S G S 2 3 7、ステップ 0 0 1 S G S 2 3 8 )。また、時短回数カウンタに「 0 」をセットし ( ステップ 0 0 1 S G S 2 3 9 )、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 に進む。

【 2 1 2 7 】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には ( ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5 ; Y ) には、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 0 とステップ 0 0 1 S G S 2 4 1 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「 1 0 0 」をセットした後、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 に進む。

10

【 2 1 2 8 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う ( ステップ 0 0 1 S G S 2 4 3 )。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後 ( ステップ 0 0 1 S G S 2 4 4 )、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「 0 」に更新して大当り終了処理を終了する ( ステップ 0 0 1 S G S 2 4 5 )。

【 2 1 2 9 】

( 表示処理 )

20

図 1 0 - 3 8 は、表示処理として図 1 0 - 2 4 のステップ S 3 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示処理において C P U 1 0 3 は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する ( ステップ 0 0 1 S G S 2 5 1、ステップ 0 0 1 S G S 2 5 2 )。また、第 1 特図保留記憶数カウンタ値及び第 2 特図保留記憶数カウンタ値、つまり、第 1 特図保留菊数と第 2 特図保留記憶数とを特定する ( ステップ 0 0 1 S G S 2 5 3 )。そして、これら特定した内容に応じて第 1 保留表示器 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 5 B における L E D の点灯データをセットする。

【 2 1 3 0 】

例えば、図 1 0 - 3 9 ( A ) に示すように、始動口バッファ値が 1、第 2 特図保留記憶数が 0 個であるとき、特図プロセスフラグ値が 0、第 1 特図保留記憶数が 1 である場合は、仮に第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を保留記憶数 1 個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによって L E D の消灯が行われる ( 第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D 全てが消灯される ) ことから、第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が 0 ~ 6、第 1 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合は、仮に次の割込み時に 1 個目の第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させるようデータをセットする。

30

【 2 1 3 1 】

また、図 1 0 - 3 9 ( B ) に示すように、始動口バッファ値が 1、第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるときは、第 2 特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させるようデータをセットする。

40

【 2 1 3 2 】

また、図 1 0 - 3 9 ( C ) に示すように、始動口バッファ値が 2 であるときは、特図プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数 1 個である場合は、仮に第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を保留記憶数 1 個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによって L E D の消灯が行われる ( 第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D 全てが消灯される ) ことから、第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が 0 ~ 6、第 2 特図保留記憶数が 2

50

～ 4 個である場合は、仮に次の割込み時に 1 個目の第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を点灯させるようデータをセットする。

【 2 1 3 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器 2 5 C における L E D の点灯データをセットする（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 5 ）。

【 2 1 3 4 】

尚、上記した第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C の L E D を点灯させるためのデータの設定としては、図 1 0 - 2 1 に示す出力ポート D G 3 において、点灯させる L E D に対応するビットを「 1」、消灯させる L E D に対応するビットを「 0」にセットすればよい。

10

【 2 1 3 5 】

更に C P U 1 0 3 は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 6）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 における各 L E D の点灯データをセットして表示処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 7）。

【 2 1 3 6 】

尚、上記したラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 の L E D を点灯させるためのデータの設定としては、図 1 0 - 2 1 に示す出力ポート D G 5 において、点灯させる L E D に対応するビットを「 1」、消灯させる L E D に対応するビットを「 0」にセットすればよい。

20

【 2 1 3 7 】

（特別図柄表示制御処理）

図 1 0 - 4 0 は、特別図柄表示制御処理として図 1 0 - 2 4 のステップ S 4 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理において C P U 1 0 3 は、先ず、特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 6 1）。特別図柄プロセスフラグの値が 1 ではない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 6 1；N）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が 1 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 6 1；Y）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ 0 0 1 S G S 2 6 2）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 6 3）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B における L E D の点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 6 4）。

30

【 2 1 3 8 】

尚、上記した第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の L E D を点灯させるためのデータの設定としては、図 1 0 - 2 1 に示す出力ポート D G 1 や出力ポート D G 2 において、点灯させる L E D に対応するビットを「 1」、消灯させる L E D に対応するビットを「 0」にセットすればよい。

40

【 2 1 3 9 】

尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップ S 4 1）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器 2 0 における L E D の点灯データをセット（図 1 0 - 2 1 に示す出力ポート D G 4 において、点灯させる L E D に対応するビットを「 1」、消灯させる L E D に対応するビットを「 0」にセット）すればよい。

【 2 1 4 0 】

（表示制御処理）

50

図 10 - 41 は、表示制御処理として図 10 - 24 のステップ S 43 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図 10 - 21 に示す各出力ポート D G のビットにセットされた「1」または「0」）にもとづいて、特図ユニット 201 を構成する各 L E D を点灯させるための処理である。表示制御処理において C P U 103 は、まず、D G カウンタ値が最大値である 4 であるか否かを判定する（ステップ 001 S G S 271）。尚、D G カウンタは、図 10 - 21 に示す出力ポート D G 1、出力ポート D G 2、出力ポート D G 3、出力ポート D G 4 のいずれの出力ポートに応じた L E D を点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する L E D、第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する L E D、第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B と普図保留表示器 25 C を構成する L E D、普通図柄表示器 20 を構成する L E D のいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。

10

**【2141】**

D G カウンタ値が 4 である場合（ステップ 001 S G S 271；Y）は、D G カウンタ値を 1 にセットしてステップ 001 S G S 274 に進み（ステップ 001 S G S 272）、D G カウンタ値が 4 以外である場合（ステップ 001 S G S 271；N）は、D G カウンタ値を + 1 してステップ 001 S G S 274 に進む（ステップ 001 S G S 273）。

**【2142】**

ステップ 001 S G S 274 において C P U 103 は、D G カウンタ値が 1 であるか否かを判定する。D G カウンタ値が 1 である場合（ステップ 001 S G S 274；Y）は、出力ポート D G 5 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 001 S G S 275）、出力ポート D G 1 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ 001 S G S 276）。つまり、D G カウンタ値が 1 である場合は、出力ポート D G 1 からの駆動信号を出力することで、該出力ポート D G 1 の各ビットに応じた L E D（第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する L E D）の点灯制御を行う。

20

**【2143】**

また、D G カウンタ値が 1 ではない場合（ステップ 001 S G S 274；N）は、更に D G カウンタ値が 2 であるか否かを判定する（ステップ 001 S G S 277）。D G カウンタ値が 2 である場合（ステップ 001 S G S 277；Y）は、出力ポート D G 1 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 001 S G S 278）、出力ポート D G 2 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ 001 S G S 279）。つまり、D G カウンタ値が 2 である場合は、出力ポート D G 2 からの駆動信号を出力することで、該出力ポート D G 2 の各ビットに応じた L E D（第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する L E D）の点灯制御を行う。

30

**【2144】**

また、D G カウンタ値が 2 ではない場合（ステップ 001 S G S 277；N）は、更に D G カウンタ値が 3 であるか否かを判定する（ステップ 001 S G S 280）。D G カウンタ値が 3 である場合（ステップ 001 S G S 280；Y）は、出力ポート D G 2 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 001 S G S 281）、出力ポート D G 3 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ 001 S G S 282）。つまり、D G カウンタ値が 3 である場合は、出力ポート D G 3 からの駆動信号を出力することで、該出力ポート D G 3 の各ビットに応じた L E D（第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 C を構成する L E D）の点灯制御を行う。

40

**【2145】**

また、D G カウンタ値が 3 ではない場合（ステップ 001 S G S 280；N）は、更に D G カウンタ値が 4 であるか否かを判定する（ステップ 001 S G S 283）。D G カウンタ値が 4 である場合（ステップ 001 S G S 283；Y）は、出力ポート D G 3 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 001 S G S 284）、出力ポート D G 4 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ 001 S G S 285）。つまり、D G カウンタ値が 4 である場合は、出力ポート D G 4 からの駆動信号を出力

50



することで、該出力ポート D G 4 の各ビットに応じた L E D ( 普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D ) の点灯制御を行う。

【 2 1 4 6 】

また、D G カウンタ値が 4 ではない場合 ( ステップ 0 0 1 S G S 2 8 3 ; N ) は、D G カウンタ値が 5 であるとして、出力ポート D G 4 からの駆動信号の出力を停止するとともに ( ステップ 0 0 1 S G S 2 8 6 )、出力ポート D G 5 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する ( ステップ 0 0 1 S G S 2 8 7 )。つまり、D G カウンタ値が 5 である場合は、出力ポート D G 5 からの駆動信号を出力することで、該出力ポート D G 5 の各ビットに応じた L E D ( ラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 を構成する L E D ) の点灯制御を行う。

10

【 2 1 4 7 】

つまり、第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する L E D、第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する L E D、第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B と普図保留表示器 2 5 C を構成する L E D、普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D、ラウンド数表示器 2 6 と当り表示灯 2 7 と右打ち表示灯 2 8 と状態表示灯 2 9 を構成する L E D については、C P U 1 0 3 の割込み周期である 4 m s 毎に発光対象の L E D を変化させることによって、1 6 m s の消灯状態と 4 m s の点灯状態を周期的に繰り返すようになっている。

【 2 1 4 8 】

また、図 1 0 - 2 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図 1 0 - 4 2 ( A ) に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド ( 始動口入賞指定コマンド ) の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器 ( 第 1 保留表示器 2 5 A または第 2 保留表示器 2 5 B ) の発光制御が開始されるようになっている。

20

【 2 1 4 9 】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図 1 0 - 4 2 ( B ) に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。

30

【 2 1 5 0 】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図 1 0 - 4 2 ( C ) に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間 ( 可変表示時間タイマ ) の減算が開始されるようになっている。

【 2 1 5 1 】

尚、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにともづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド ( 例えば、保留記憶数増加通知コマンド ) を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信してもよい。尚、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにともづいて第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A や第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B を保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

40

【 2 1 5 2 】

更に、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド ( 例えば、保留記憶数減少通知コマンド ) を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信しても

50

よい。尚、演出制御用CPU120は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第1サブ保留表示器151Aや第2サブ保留表示器151Bを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

#### 【2153】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図10-43のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図10-43に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS151)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。

#### 【2154】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS153)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS153; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【2155】

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

#### 【2156】

ステップS153にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS153; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS154)、コマンド解析処理を実行する(ステップS155)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

#### 【2157】

ステップS155にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS156)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた

演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【2158】

ステップ S156 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S157）、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S157）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S158）と、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップ S158a）、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップ S159）と、が実行される。その後、ステップ S153 の処理に戻る。ステップ S73 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

【2159】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU120 は、CPU103 からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく 30 秒（3000ms）が経過したことを条件に画像表示装置 5 において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく 30 秒（3000ms）が経過したことを条件に画像表示装置 5 においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

20

【2160】

また、操作受付処理において演出制御用 CPU120 は、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 0 個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作を受け付けることによって、スピーカ 8L、8R から出力される音の音量や遊技効果ランプ 9 の輝度を変更する制御を実行すればよい。

【2161】

30

尚、背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置 5 において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【2162】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU120 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

40

【2163】

（演出制御プロセス処理）

図 10 - 44 は、演出制御プロセス処理として、図 10 - 43 のステップ S156 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 10 - 43 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU120 は、まず、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理（ステップ S160）、保留記憶表示エリア 5U に表示される保留表示やアクティブ表示エリア 5F にて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップ S161）、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ 9 の発光によって継続的に示唆する入

50

所時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理（ステップ 162）、ブッシュボタン 31B を振動用モータ 36 にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理（ステップ S163）、保留記憶表示エリア 5U において保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップ S164）、保留記憶表示エリア 5U における保留表示やアクティブ表示エリア 5F におけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップ S165）、保留記憶表示エリア 5U に表示される保留表示を該保留記憶表示エリア 5U 上の 1 つ前の表示位置やアクティブ表示エリア 5F に向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップ S166）、アクティブ表示エリア 5F におけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップ S167）、第 1 サブ保留表示器 151A や第 2 サブ保留表示器 151B を構成する LED を保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップ S168）を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域 5S において第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S170 ~ S175 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【2164】

ステップ S170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が "0"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を "1" に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【2165】

ステップ S171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が "1" のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を "2" に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

#### 【2166】

ステップ S172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が "2" のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。また、可変表示中演出処理では、第 1 演出表示灯 152A、第 2 演出表示灯 152B を構成する LED の点灯制御も実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が "3" に更新され、可変表示中演出処理は終了する。尚、ステップ 172 の処理は、後述する表示領域 5S において小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

## 【 2 1 6 7 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

## 【 2 1 6 8 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である " 5 " に更新し、大当り中演出処理を終了する。

## 【 2 1 6 9 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 5 " のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

## 【 2 1 7 0 】

( 演出モード )

図 1 0 - 4 5 に示すように、演出モード A ~ 演出モード D が設けられており、演出モード A と演出モード B は遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、演出モード C は遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モード D は遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

30

## 【 2 1 7 1 】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の 1 回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モード A に設定されるようになっている。また、通常状態における 2 回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モード A であれば、該演出モードが抽選によって演出モード B に設定され、設定されている演出モードが演出モード B であれば、該演出モードが抽選によって演出モード A に設定される。

## 【 2 1 7 2 】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、C P U 1 0 3 から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モード C に設定され、C P U 1 0 3 から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モード D に設定されるようになっている。

40

## 【 2 1 7 3 】

尚、詳細は後述するが、演出モード A ~ 演出モード D では、画像表示装置 5 に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

## 【 2 1 7 4 】

( 保留変化演出決定処理 )

図 1 0 - 4 6 は、図 1 0 - 4 4 に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクテ

50

ィブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、図10-22(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

#### 【2175】

例えば、図10-46に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、5%の割合で保留変化演出の非実行を決定し、25%の割合で保留変化演出の演出パターンAでの実行を決定し、70%の割合で保留変化演出の演出パターンBでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、95%の割合で保留変化演出の非実行を決定し、5%の割合で保留変化演出の演出パターンAでの実行を決定し、0%の割合で保留変化演出の演出パターンBでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、75%の割合で保留変化演出の非実行を決定し、20%の割合で保留変化演出の演出パターンAでの実行を決定し、5%の割合で保留変化演出の演出パターンBでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留変化演出の非実行を決定し、25%の割合で保留変化演出の演出パターンAでの実行を決定し、10%の割合で保留変化演出の演出パターンBでの実行を決定する。

#### 【2176】

上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「0」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンAでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「1」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンBでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「2」をセットする。

#### 【2177】

尚、保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当りA、確変大当りB、確変大当りC、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。

#### 【2178】

そして、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに0~2の値をセットした後に演出制御用CPU120が後述の出現アニメーション処理(ステップS164)、滞留アニメーション処理(ステップ165)、シフトアニメーション処理(ステップS166)を実行することで、保留表示フラグの値として「0」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「1」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「2」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。

10

20

30

40

50

## 【 2 1 7 9 】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターン A の青色や表示パターン B の赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターン B の赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターン A の青色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

## 【 2 1 8 0 】

10

（入賞時フラッシュ演出処理）

図 10 - 47 は、図 10 - 44 に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、図 10 - 22（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 001SG194A を参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ 001SGS301）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ 001SGS301；N）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ 001SGS302）。

20

## 【 2 1 8 1 】

入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ 001SGS303）。

## 【 2 1 8 2 】

例えば、図 10 - 48 に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 40% の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 60% の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 100% の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 0% の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 100% の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 0% の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 80% の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 20% の割合で決定する。

30

## 【 2 1 8 3 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 001SGS304）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ 001SGS304；Y）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「1」をセットしてステップ 007SGS307 に進み（ステップ 001SGS305）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ 001SGS304；N）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「0」をセットしてステップ 001SGS307 に進む（ステップ 001SGS306）。

40

## 【 2 1 8 4 】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ 001SGS301；N）やステップ 001SGS305、ステップ 001SGS306 の処理の実行後は、更に、図 10 - 22（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 001SG194A を参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」の保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ 001SGS307）。入賞時フラッシュ演出フラグが「1」の保留

50

記憶が有る場合（ステップ001SGS307；Y）は、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aのバッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリに格納されているか否かを判定する（ステップ001SGS308）。入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合（ステップ001SGS308；N）はステップ001SGS310に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合（ステップ001SGS308；Y）は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する（ステップ001SGS309）。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合（ステップ001SGS309；Y）は、ステップ001SGS310に進む。

#### 【2185】

そして、ステップ001SGS310の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ9の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する（ステップ00SGS310）。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」の保留記憶が無い場合（ステップ001SGS307；N）や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合（ステップ001SGS309；N）については、ステップ001SGS310の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

#### 【2186】

以上のように、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ9を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ9の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ9の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせるようにしてもよい。

#### 【2187】

また、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ9を発光させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ9とは異なるランプ（例えば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ）を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ9とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

#### 【2188】

（ボタン振動演出処理）

図10-49は、図10-44に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用CPU120は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ001SGS321）。ボタン振動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ001SGS321；N）は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ001SGS322）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ001SGS322；Y）は、更に、第1始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ001SGS323）。第1始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ001SGS323；N）はボタン振動演出処理を終了し、第1始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ001SGS323；Y）は、図10-22（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを参照して第1特図保留記憶数を特定する（ステップ001SGS324）。

#### 【2189】

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ001SGS322；N）、演出制御用CPU120は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（ステップ001SGS325）。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合（ステップ001SGS325；N）は、ボタン振



動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップ001SGS325；Y）は、更に、第2始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ001SGS326）。第2始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ001SGS326；N）はボタン振動演出処理を終了し、第2始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ001SGS326；Y）は、図10-22（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを参照して第2特図保留記憶数を特定する（ステップ001SGS327）。

#### 【2190】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ001SGS324またはステップ001SGS327において特定した保留記憶数が3個以上であるか否かを判定する（ステップ001SGS328）。つまり、ステップ001SGS328では、遊技状態が通常状態であれば、第1特図保留記憶数が3個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第2特図保留記憶数が3個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が2個以下である場合（ステップ001SGS328；N）はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が3個以上である場合（ステップ001SGS328；Y）は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに（ステップ001SGS39）、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ001SGS330）。

#### 【2191】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ001SGS321；Y）、演出制御用CPU120は、振動用モータ制御処理（ステップ001SGS331）を実行することによって振動用モータ36を駆動させる、つまり、該振動用モータ36の駆動によってプッシュボタン31Bを振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を-1し（ステップ001SGS332）、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ001SGS333）。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ001SGS323；N）はボタン振動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合（ステップ001SGS323；Y）は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ001SGS334）。つまり、ボタン振動演出は、通常状態であれば第1特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第2特図保留記憶数が3個となった場合に所定期間（例えば5秒間）に亘ってプッシュボタン31Bを振動させることによって保留記憶数が上限値である4個に近づいたことを報知するための演出である。

#### 【2192】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第2特図保留記憶数が3個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第2特図保留記憶数が上限値である4個に近づいたことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。

#### 【2193】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図10-50は、図10-44に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップS168）において、演出制御用CPU120が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第1サブ保留表示器151A、第2サブ保留表示器151Bの点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第1サブ保留表示器151A、第2サブ保留表示器151Bを構成するLEDを点灯させるか否かを異ならせている。

#### 【2194】

例えば、図10-50（A）に示すように、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときの第2特図保留記憶数が0個であるとき、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグ値が0である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実

10

20

30

40

50

行されておらず、且つ保留記憶が新たな第 1 始動入賞口への入賞にもとづく第 1 特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第 1 特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御（第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の L E D を 1 個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が 0、第 1 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第 1 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が 1 ~ 7 のいずれかであり、且つ第 1 特図保留記憶数が 1 ~ 4 個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御を実行する。 10

#### 【 2 1 9 5 】

また、図 1 0 - 5 0 ( B ) に示すように、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときの第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるとき、つまり、新たに第 1 始動入賞口へ遊技球が入賞し、且つ第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第 2 特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第 1 特図保留記憶数にかかわらず、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御を実行する。

#### 【 2 1 9 6 】

また、図 1 0 - 2 0 ( C ) に示すように、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、新たに第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞したとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数が 1 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第 2 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第 2 特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B において第 2 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御（第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を 1 個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第 2 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が 1 ~ 7 のいずれかであり、且つ第 2 特図保留記憶数が 1 ~ 4 個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B において第 2 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御を実行する。 20 30

#### 【 2 1 9 7 】

（可変表示開始設定処理）

図 1 0 - 5 1 は、図 1 0 - 4 4 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1）。第 1 可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」~「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 2）。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。 40

#### 【 2 1 9 8 】

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフ 50

トし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2199】

また、ステップ001SGS341において第1可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ001SGS341；N）、第2可変表示開始指定受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ001SGS343）。第2可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ001SGS343；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ001SGS343；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ001SGS344）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【2200】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【2201】

ステップ001SGS342またはステップ001SGS344の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ001SGS345）。

【2202】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ001SGS346）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

30

【2203】

尚、本特徴部001SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドや確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が不揃いとなる組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

40

【2204】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決

50

定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

#### 【 2 2 0 5 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 6 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 7 ）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 8 ）。

#### 【 2 2 0 6 】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 L E D の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n （ 1 ~ N 番まで ） に対応付けて時系列に順番配列されている。

#### 【 2 2 0 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1 ）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 、操作部（プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等））の制御を実行する（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 9 ）。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

#### 【 2 2 0 8 】

尚、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【 2 2 0 9 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 5 0 ）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 5 1 ）。尚、所定時間は例えば 3 3 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2 ）に対応した値にする（ステップ 0 0 1 S G S 3 5 2 ）。

#### 【 2 2 1 0 】

（ C P U 1 0 3 及び演出制御用 C P U 1 2 0 の処理に関する期間 ）

ここで、C P U 1 0 3 及び演出制御用 C P U 1 2 0 （及び表示制御部 1 2 3 ）が実行する処理に関する期間について説明する。まず、図 1 0 - 5 2 （ A ）に示すように、C P U 1 0 3 は、図 1 0 - 2 4 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を 4 m s 毎に実行する。つまり、C P U 1 0 3 は、4 m s 毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、C P U 1 0 3 は、特別図柄の可変表示後の 5 0 0 m s を図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、C P U 1 0 3 は、表示制御処理（ステップ S 4 3 ）における

10

20

30

40

50

周期的な 12ms の消灯状態と 4ms の点灯状態とは別に、1 周期 320ms として、40ms 間隔にて特別図柄を構成する LED の点灯・消灯制御を実行する（図 10 - 18（A）参照）。

#### 【2211】

一方、図 10 - 52（A）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、図 10 - 26 に示す演出制御メイン処理を 2ms 毎に実行する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、2ms 毎に CPU 103 からいずれのコマンドを受信したか否か（コマンド解析処理）や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用 CPU 120 は、1 周期 480ms として、240ms 間隔にて第 1 演出表示灯 152A や第 2 演出表示灯 152B を構成する LED の点灯と消灯とを切り替える制御を実行する（図 10 - 18（B）参照）。

10

#### 【2212】

また、表示制御部 123 では、画像を描画するために 33ms の期間（画像描画期間）を要しており、画像表示装置 5 に表示されている画像を新たな画像に更新する周期（画像更新周期）は 33ms となっている。つまり、画像表示装置 5 に表示される画像は、1 秒間に約 30 回（30FPS）更新されるようになっている。

#### 【2213】

（演出モード詳細）

次に、演出モード A ～演出モード D について説明する。上述したように、演出モード A 及び演出モード B は、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに設定可能な演出モードであり、演出モード C は、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときに設定される演出モードであり、演出モード D は、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときに設定される演出モードである。各演出モードでは、画像表示装置 5 に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

20

#### 【2214】

例えば、図 10 - 52（B）に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モード A 及び演出モード B においては 660ms（20 フレーム）に亘って実行され、演出モード C では 165ms（5 フレーム）に亘って実行され、演出モード D では 99ms（3 フレーム）に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

30

#### 【2215】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モード A 及び演出モード B においては 1 周期を 2970ms（90 フレーム）として繰り返し実行される一方で、演出モード C や演出モード D では実行されないようになっている。

#### 【2216】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モード A ～演出モード D において共通して 165ms（5 フレーム）で実行されるようになっている。

#### 【2217】

（各演出モードの表示態様）

図 10 - 53（A1）に示すように、演出モード A では、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 001SG081 が表示される。また、図 10 - 53（A2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 1 スクロール表示）にて実行される。

40

#### 【2218】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレーム

50

イン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

#### 【2219】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示領域 5 S には、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II（ローマ数字の 2）」）を内包する立方体として表示される（図 10 - 67（A）参照）。

#### 【2220】

20

尚、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字は P W F L II P W... と常に規則的に変化するようにになっている。例えば、保留記憶数が 0 個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が 4 個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「P」であれば、保留記憶表示エリア 5 U において、1 個目の保留表示の文字は「W」、2 個目の保留表示の文字は「F」、3 個目の保留表示の文字は「L」、4 個目の保留表示の文字は「II」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア 5 F に「W」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア 5 U において、「F」の文字を内包する保留表示が 1 個目の保留表示の表示位置にシフトし、「L」の文字を内包する保留表示が 2 個目の保留表示の表示位置にシフトし、「II」の文字を内包する保留表示が 3 個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶（4 個目の保留記憶）が発生する場合は、保留記憶表示エリア 5 U の 4 個目の保留表示の表示位置において「P」の文字を内包する保留表示が表示される。

30

#### 【2221】

尚、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「P」、「W」、「F」、「L」、「II」の文字を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 が電断状態から復旧した際に保留記憶が 1 個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「F」、「L」、「II」、「P」、「W」や「II」、「P」、「W」、「F」、「L」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「P」、「W」、「F」、「L」、「II」）で表示してもよい。尚、これら第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

40

#### 【2222】

図 10 - 53（B1）に示すように、演出モード B では、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 2 背景画像 001SG082 が表示される。また、図 10 - 53（B2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第 2 スクロール表示）にて可変

50

表示が実行される。

#### 【 2 2 2 3 】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺上部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺下部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア 5 C の画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

#### 【 2 2 2 4 】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「2」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R の上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

#### 【 2 2 2 5 】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する正八面体として表示される（図 10 - 67（A）参照）。

#### 【 2 2 2 6 】

図 10 - 53（C1）に示すように、演出モード C では、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第 3 背景画像 001SG083 が表示される。また、図 10 - 53（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

#### 【 2 2 2 7 】

詳しくは、演出モード C における飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第 1 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。

#### 【 2 2 2 8 】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第 1 面、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

#### 【 2 2 2 9 】

また、第 1 面が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第 2 面が表示されるとき、第 2 面には、第 1 面に表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第 2 面 5 b が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第 1 面が表示されるとき、第

10

20

30

40

50

1 面には、第 2 面 5 b に表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

【2230】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 001SG201 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 001SG202（本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 0 ~ 100）が表示される。

【2231】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5U、アクティブ表示エリア 5F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図 10 - 67（A）参照）。

10

【2232】

図 10 - 53（D1）に示すように、演出モード D では、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第 4 背景画像 002SG084 が表示される。また、図 10 - 53（D2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 3 スクロール表示）にて可変表示

20

【2233】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するとき、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

30

【2234】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 002SG201 が表示される。

【2235】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5U、アクティブ表示エリア 5F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モード C と同じく文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている（図 10 - 67（A）参照）。

40

【2236】

（出現アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、「アニメーション」は、例えば、1 コマ（1 フレーム）前の画像と比較して当該画像の少な

50



くとも一部の視認性を变化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。

【2237】

『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図10-54及び図10-67(B)に示すように、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留記憶表示エリア5Uの手前側下方の位置から保留記憶表示エリア5Uの上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア5Uの上方位置に達すると、該保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア5Uの手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。

【2238】

このとき、図10-56に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モードAにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【2239】

また、図10-56に示すように、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、1フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態（例えば、1フレーム目の画像の保留表示の透過度は90%）で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次80%、60%、40%等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの20フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が0%となり、保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【2240】

図10-55及び図10-67(B)に示すように、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア5Uに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア5Uに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア5Uに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【2241】

また、該演出モードAにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 4 2 】

尚、特に図示しないが、演出モード A における青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、演出モード A における青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

## 【 2 2 4 3 】

図 1 0 - 5 8 及び図 1 0 - 6 7 ( B ) に示すように、演出モード B において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア 5 U に向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から 5 フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば 1 5 フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。

## 【 2 2 4 4 】

尚、特に図示しないが、演出モード B における白色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モード B における白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

## 【 2 2 4 5 】

図 1 0 - 5 9 及び図 1 0 - 6 7 ( B ) に示すように、演出モード B において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モード A において保留変化演出の実行が決定された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア 5 U に向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。

## 【 2 2 4 6 】

また、該演出モード B において保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

## 【 2 2 4 7 】

尚、特に図示しないが、演出モード A における青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、演出モード A における青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

## 【 2 2 4 8 】

尚、図 1 0 - 5 5 及び図 1 0 - 5 9 に示すように、演出モード A、演出モード B におい

10

20

30

40

50

て青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの1フレーム目の画像として保留記憶表示エリア5Uの上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示が表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの9フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能のように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

#### 【2249】

10

また、図10-55及び図10-59に示すように、演出モードA、演出モードBにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして1～19フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モードAにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードAにおいて赤色の保留表示を表示する場合、演出モードBにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードBにおいて赤色の保留表示を表示する場合の計4通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モードAや演出モードBにおいて保留表示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

20

#### 【2250】

図10-60、図10-61及び図10-67に示すように、演出モードC及び演出モードDにおいて新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

#### 【2251】

尚、図10-60及び図10-61に示すように、演出モードCでの出現アニメーションと演出モードDでの出現アニメーションとにおいては、演出モードCでの出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

30

#### 【2252】

##### （滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中にアクティブ表示エリア5Fにおいてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードAなら回転、演出モードBなら回動、演出モードC及びDでは非動作）させるアニメーションと、保留記憶が1個以上存在する場合に保留記憶表示エリア5Uにおいて保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードAなら回転、演出モードBなら回動、演出モードC及びDでは非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

40

#### 【2253】

図10-62（A）及び図10-67（B）に示すように、演出モードAにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モードAにおける滞留アニメーションは、1周期を90フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モードAにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

#### 【2254】

50

また、図 10 - 62 ( B ) 及び図 10 - 67 ( B ) に示すように、演出モード B における滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回動させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、1 周期を 90 フレームとして、前半の 45 フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回動させ、後半の 45 フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回動させるようになっている。また、該演出モード B における滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回動に応じて回動する。

#### 【 2 2 5 5 】

尚、演出モード C 及び演出モード D、つまり、時短状態と確変状態は、演出モード A や演出モード B にて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して 1 回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モード C や演出モード D においても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

#### 【 2 2 5 6 】

尚、滞留アニメーションは、1 周期が 90 フレーム ( 2970 ms )、つまり、秒間約 30 フレーム ( フレームレートが約 30 FPS ) で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆったりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約 30 FPS で制作することで遊技機の開発を行い易いばかりが実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から滞留アニメーションはフレームレートが 30 FPS のアニメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは 30 FPS よりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。

#### 【 2 2 5 7 】

##### ( 終了アニメーション )

次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了 ( 停止 ) した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる ( アクティブ表示エリア 5 F からアクティブ表示を消失させる ) アニメーションである。図 10 - 63 ( A ) ~ 図 10 - 63 ( D ) 及び図 10 - 67 ( B ) に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア 5 F にて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、5 フレーム目でアクティブ表示エリア 5 F から完全に消失するアニメーションである。

#### 【 2 2 5 8 】

尚、終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。

#### 【 2 2 5 9 】

##### ( シフトアニメーション )

次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア 5 U において 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 2 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に向けて

10

20

30

40

50

移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 3 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 4 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【 2 2 6 0 】

図 1 0 - 6 4、図 1 0 - 6 6 及び図 1 0 - 6 7 ( B ) に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示が消失 ( 表示が終了 ) すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示 ( シフト ) が同時に実行される。

【 2 2 6 1 】

尚、図 1 0 - 6 5 に示すように、保留記憶数が 0 個且つ可変表示が実行されていない状態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示 ( 出現にメーションにおける最終態様での保留表示 ) が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア 5 F への移動表示 ( シフト ) のみが実行される。

【 2 2 6 2 】

尚、図 1 0 - 5 7 に示すように、アクティブ表示エリア 5 F と保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置は長さ L 1 にかけて離間しており、保留記憶表示エリア 5 U におおいて、1 個目の保留記憶に応じた位置と 2 個目の保留記憶に応じた位置、2 個目の保留記憶に応じた位置と 3 個目の保留記憶に応じた位置、3 個目の保留記憶に応じた位置と 4 個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さ L 1 よりも短い長さ L 2 (  $L 1 > L 2$  ) にかけて離間している。このため、シフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F にシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

【 2 2 6 3 】

尚、図 1 0 - 6 4、図 1 0 - 6 5、図 1 0 - 6 6 に示すように、演出モード A 及び演出モード B のシフトアニメーションについて説明したが、演出モード C 及び演出モード D におけるシフトアニメーションは演出モード A 及び演出モード B のシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図 1 0 - 6 5 は、演出モード A において保留記憶数が 1 個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モード B において保留記憶数が 1 個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

【 2 2 6 4 】

( 新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について )

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態 ( 低確低ベース状態 ) であるときの、第 2 特図保留記憶数が 0 個であり、第 2 特別図柄の可変表示が実行されていないときの第 1 特別図柄の可変表示の実行の有無、第 1 特図保留記

10

20

30

40

50

憶数、これら第1特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第2特別図柄の可変表示の実行の有無、第2特図保留記憶数、これら第2特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

#### 【2265】

(出現アニメーションの短縮詳細)

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮(以下、スキップと称する場合もある)について説明する。尚、以下は主に演出パターンAの出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターンB～演出パターンDの出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

#### 【2266】

図10-68(A)及び図10-68(B)に示すように、保留記憶数が1以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用CPU120が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部123による出現アニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

#### 【2267】

ここで、図10-68(A)に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が660ms以上である場合は、660ms(20フレーム)に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用CPU120が該可変表示の開始にもとづくコマンド(可変表示開始指定コマンド)を受信することで、表示制御部123によるシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5においてシフトアニメーションの表示が開始される。

#### 【2268】

一方で、図10-68(B)に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が660ms未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像(図10-68(B)の図では14フレーム目の画像)が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用CPU120が該可変表示の開始にもとづくコマンド(可変表示開始指定コマンド)を受信することで、表示制御部123によるシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

#### 【2269】

このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像(図10-68(B)の図では16～20フレームの画像)はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの1フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様(20フレーム目の画像として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示)と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認さ

10

20

30

40

50

れることとなる。

【 2 2 7 0 】

尚、図 1 0 - 6 8 ( A ) 及び図 1 0 - 6 8 ( B ) では、保留記憶数が 1 以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図 1 0 - 6 9 ( A ) 及び図 1 0 - 6 9 ( B ) に示すように、保留記憶数が 1 以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図 1 0 - 6 8 ( A ) 及び図 1 0 - 6 8 ( B ) と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが 6 6 0 m s に亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断 ( スキップ ) され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

10

【 2 2 7 1 】

また、図 1 0 - 7 0 ( A ) に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する 3 3 m s 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合 ( 保留記憶数が 0 個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合 ) は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部 1 2 3 による出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置 5 において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

20

【 2 2 7 2 】

しかしながら、図 1 0 - 7 0 ( A ) に示す例では、出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用 C P U 1 2 0 が該可変表示の開始にもとづくコマンド ( 可変表示開始指定コマンド ) を受信することで、表示制御部 1 2 3 によるシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置 5 においてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 2 7 3 】

このため、画像表示装置 5 においては、1 フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの 2 ~ 2 0 フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示 ( 出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示 ) が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【 2 2 7 4 】

また、図 1 0 - 7 0 ( B ) に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから 3 3 m s 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部 1 2 3 は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

40

【 2 2 7 5 】

このため、画像表示装置 5 においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示 ( 出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示 ) が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

50

## 【 2 2 7 6 】

また、図 1 0 - 7 1 に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから 3 3 m s 以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部 1 2 3 は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

## 【 2 2 7 7 】

このため、画像表示装置 5 においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示（出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

## 【 2 2 7 8 】

尚、従来のパチンコ遊技機 1 においては、保留記憶数が N 個（ 3 N 1 ）で特別図柄の可変表示終了間際に新たな保留記憶（ N + 1 個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア 5 U の N + 1 個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア 5 U において N 個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行することと（以下、第 1 案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第 2 案）が考えられる。

## 【 2 2 7 9 】

ここで、上記第 1 案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物になってしまうという問題がある。また、上記第 2 案では、保留記憶表示エリア 5 U において、既に移動表示が完了した保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が 4 個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア 5 U の 4 個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である 4 個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

## 【 2 2 8 0 】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア 5 U において表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

## 【 2 2 8 1 】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置 5 の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図 1 0 - 7 2 ~ 図 1 0 - 8 5 にもとづいて説明する。尚、図 1 0 - 7 2 ~ 図 1 0 - 8 5 は、遊技状態が通常状態、第 2 特図保留記憶数が 0 個且つ第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第 1 特図保留記憶数が 0 個且つ第 1 特別図柄の可変表示が実行されていない状態については可変表示の対象特別図柄が異なるのみで画像表示装置 5 の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信は同様であるため省略する。

10

20

30

40

50



## 【 2 2 8 2 】

（ 保留記憶数が 1 ～ 3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合 ）

先ず、図 1 0 - 7 2 に示すように、第 1 特図保留記憶数が  $N$  個（  $3 - N - 1$  ）且つ第 1 特別図柄の可変表示中に新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、CPU 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

## 【 2 2 8 3 】

そして、CPU 1 0 3 は、可変表示及び該可変表示にもとづく 5 0 0 m s の図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、CPU 1 0 3 は、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

## 【 2 2 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、CPU 1 0 3 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

## 【 2 2 8 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 1$  個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

## 【 2 2 8 6 】

ここで、図 1 0 - 7 2 に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで 6 6 0 m s 以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

## 【 2 2 8 7 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

## 【 2 2 8 8 】

（ 保留記憶数が 1 ～ 3 個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合 ）

次に、図 1 0 - 7 3 に示すように、第 1 特図保留記憶数が  $N$  個（  $3 - N - 1$  ）であると

10

20

30

40

50

きに新たな第 1 特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 660ms 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【2289】

例えば、第 1 特図保留記憶数が  $N$  個 ( $3 \leq N \leq 1$ ) の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU103 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を行う。また、CPU103 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 CPU120 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2290】

そして、CPU103 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行する。更に、CPU103 は、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2291】

演出制御用 CPU120 は、割込み制御の実行周期が 2ms であることから、CPU103 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2ms 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU120 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。

【2292】

また、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【2293】

ここで、演出制御用 CPU120 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2294】

つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始されることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されることによって、新たな保留記憶が発生してから 33ms に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数  $N$  個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【2295】

ここで、演出制御用 CPU120 は、出現アニメーションの表示期間中において第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用 CPU120 による第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御が実行されるとともに、表示制御部 123 によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該

10

20

30

40

50

シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 2 9 6 】

このとき、図 1 0 - 6 8 ( B ) に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア 5 U に表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【 2 2 9 7 】

( 保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生する場合 )

次に、図 1 0 - 7 4 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 ( 3 N 1 ) 且つ第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 2 9 8 】

先ず、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 2 9 9 】

そして、CPU 1 0 3 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、CPU 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング ( 新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理 ) において、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 3 0 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 3 0 1 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 N 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【 2 3 0 2 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図 1 0 - 6 8 ( A ) に示すように 6 6 0 m s の期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様

10

20

30

40

50

として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数 N 個に応じた位置に表示される。

【 2 3 0 3 】

( 保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後 3 3 m s 以内に新たな保留記憶が発生する場合 )

次に、図 1 0 - 7 5 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 ( 3 N 1 ) 且つ第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後 3 3 m s 以内に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 3 0 4 】

先ず、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【 2 3 0 5 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング ( 新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理 ) において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 3 0 6 】

20

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 3 0 7 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、新たな保留記憶の発生にもとづく第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 N 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

30

【 2 3 0 8 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図 1 0 - 6 8 ( A ) に示すように 6 6 0 m s の期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数 N 個に応じた位置に表示される。

40

【 2 3 0 9 】

( 保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生する場合 )

次に、図 1 0 - 7 6 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 ( 3 N 1 ) 且つ第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

50

## 【 2 3 1 0 】

先ず、図 1 0 - 7 6 に示すように、第 1 特図保留記憶数が  $N$  個 ( $3 - N - 1$ ) の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、CPU 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じの遊技制御用タイマ割込み処理) において、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

## 【 2 3 1 1 】

そして、CPU 1 0 3 は、新たな保留記憶の発生から 3 3 m s 未満で図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、CPU 1 0 3 は、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

## 【 2 3 1 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、CPU 1 0 3 が第 1 保留記憶通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

## 【 2 3 1 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

## 【 2 3 1 4 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

## 【 2 3 1 5 】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから 3 3 m s に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N$  個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

## 【 2 3 1 6 】

( 保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合 )

次に、図 1 0 - 7 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞 (第 1 始動入賞口への入賞) が発生した場合について説明する。

## 【 2 3 1 7 】

図 1 0 - 7 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第 1 特図保留記憶数が最大数である 4 個であるので新たな第 1 特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、CPU

10

20

30

40

50

103は、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数(3個)に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2318】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(3個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

10

【2319】

(保留記憶数が4個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合)

次に、図10-78に示すように、第1特図保留記憶数が4個の第1特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第1特図保留記憶が発生する場合について説明する。

20

【2320】

まず、CPU103は、図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数(3個)に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2321】

そして、CPU103は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

30

【2322】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(3個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

40

【2323】

ここで、演出制御用CPU120は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(4個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現ア

50

ニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 4 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【 2 3 2 4 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図 1 0 - 6 8 ( A ) に示すように 6 6 0 m s の期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数 4 個に応じた位置に表示される。

【 2 3 2 5 】

( 保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合 )

10

次に、図 1 0 - 7 9 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞 ( 第 1 始動入賞口への入賞 ) が発生した場合について説明する。

【 2 3 2 6 】

図 1 0 - 7 9 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間中は、第 1 特図保留記憶数が 4 個の状態が維持される。また、第 1 特図保留記憶数は 4 個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞 ( 第 1 始動入賞口への入賞 ) が発生しても、新たな第 1 特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 ( 3 個 ) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

20

【 2 3 2 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 ( 3 個 ) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 3 2 8 】

( 保留記憶数が 4 個の可変表示後、次の可変表示の開始 3 3 m s 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合 )

次に、図 1 0 - 8 0 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後 3 3 m s 以内に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 3 2 9 】

先ず、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 ( 3 個 ) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

40

【 2 3 3 0 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数 ( 4 個 ) に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング ( 新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理 ) において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

50

## 【 2 3 3 1 】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(3個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

## 【 2 3 3 2 】

ここで、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶の発生にもとづく第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(4個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数4個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

## 【 2 3 3 3 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図10-68(A)に示すように660msの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数4個に応じた位置に表示される。

## 【 2 3 3 4 】

(保留記憶数が0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合)

次に、図10-81に示すように、第1特図保留記憶数が0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで660ms以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

先ず、図10-81示すように、第1特図保留記憶数が0個可変表示中に新たな第1特図保留記憶が発生すると、CPU103は、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数(1個)に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

## 【 2 3 3 5 】

そして、CPU103は、可変表示及び該可変表示にもとづく500msの図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数(0個)に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、CPU103は、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

## 【 2 3 3 6 】

演出制御用CPU120は、割込み制御の実行周期が2msであることから、CPU103が第1保留記憶通知コマンドを送信してから最長で2ms後に該第1保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し

10

20

30

40

50



、該特定した第 1 特図保留記憶数 ( 1 個 ) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

【 2 3 3 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

10

【 2 3 3 8 】

ここで、図 1 0 - 8 1 に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで 6 6 0 m s 以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【 2 3 3 9 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 ( 0 個 ) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

20

【 2 3 4 0 】

( 保留記憶数が 0 個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合 )

次に、図 1 0 - 8 2 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個であるときに新たな第 1 特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

30

【 2 3 4 1 】

例えば、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数 ( 1 個 ) に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、CPU 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング ( 新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理 ) において、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 3 4 2 】

そして、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 ( 0 個 ) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、CPU 1 0 3 は、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

40

【 2 3 4 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、CPU 1 0 3 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 ( 1 個 ) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制

50

御を行う。

【 2 3 4 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【 2 3 4 5 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、出現アニメーションの表示期間中において第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用 CPU 1 2 0 による第 1 特図保留記憶数 ( 0 個 ) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御が実行されるとともに、表示制御部 1 2 3 によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

10

【 2 3 4 6 】

このとき、図 1 0 - 6 8 ( B ) に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア 5 U に表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【 2 3 4 7 】

( 保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 未満で新たな保留記憶が発生した場合 )

20

次に、図 1 0 - 8 3 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 未満で新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 3 4 8 】

先ず、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間後の 3 3 m s 未満のタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行することなく、第 1 特図保留記憶数を 1 加算した後に該第 1 特図保留記憶数を 1 減算するとともに、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始し、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

30

【 2 3 4 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を実行せずに、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 3 5 0 】

40

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示 ( 出現アニメーション ) が実行されることなく、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動表示 ( シフト ) される。

【 2 3 5 1 】

( 保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満で新たな保留記憶が発生した場合 )

次に、図 1 0 - 8 4 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満で新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合につい

50

て説明する。

【 2 3 5 2 】

先ず、図 1 0 - 8 4 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数 ( 1 個 ) に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング ( 新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じの遊技制御用タイマ割込み処理 ) において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 3 5 3 】

そして、C P U 1 0 3 は、新たな保留記憶の発生から 3 3 m s 未満で図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 ( 0 個 ) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、C P U 1 0 3 は、新たな特別図柄 ( 第 1 特別図柄 ) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【 2 3 5 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、C P U 1 0 3 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 ( 1 個 ) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

20

【 2 3 5 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【 2 3 5 6 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 3 5 7 】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから 3 3 m s に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトされる。

40

【 2 3 5 8 】

( 保留記憶数が 0 個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合 )

次に、図 1 0 - 8 5 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上経過したタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。先ず、図 1 0 - 8 5 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上が経過したタイミングにおいて新たな

50

第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU 103 は、第 1 特図保留記憶数を 1 加算した後に該第 1 特図保留記憶数を 1 減算するとともに、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数（1 個）に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2359】

尚、前述したように、第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 特別図柄表示装置 4A を構成する 8 つの LED のうち 1 の LED を 40ms 点灯させた後、40ms 間隔で点灯対象の LED を変化させていき、8 つの LED の点灯が終了するまでを 1 周期（320ms）として繰り返し実行するものである。

10

【2360】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を実行せずに、表示制御部 123 制御することによって、表示制御部 123 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

20

【2361】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 1 個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【2362】

尚、前述したように、サブ図柄の可変表示は、第 1 演出表示灯 152A を構成する LED を 240ms 間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する（1 周期：480ms）ものである。

【2363】

つまり、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図 10 - 86（A）～図 10 - 86（C）に示すように、遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、先ず、第 1 特別図柄の可変表示が開始される。このとき、CPU 103 は、始動口スイッチ通過処理において第 1 特図保留記憶数のカウント値を 0 から 1 に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第 1 特図保留記憶数のカウント値を 1 から 0 に更新するため、第 1 保留表示器 25A を構成する LED が点灯する（第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯する）ことがない。

30

【2364】

また、CPU 103 は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第 1 特図保留記憶数が 0 個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用 CPU 120 はこれら第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第 1 特図保留記憶数が 0 個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第 1 サブ保留表示器 151A を構成する LED が点灯する（第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯する）ことがなく、更に、表示領域 5S における第 1 特図保留記憶数の表示も更新されない。

40

【2365】

50

そして、図 10 - 86 (C) に示すように、CPU 103 が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する (図 10 - 21 に示す出力ポート DG 1 の各ビットに「1」または「0」をセットする) ことで、特別図柄の可変表示が開始される。

#### 【2366】

次に、図 10 - 87 (D) ~ 図 10 - 87 (F) に示すように、演出制御用 CPU 120 が変動パターン指定コマンドや第 1 可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第 1 演出表示灯 152 A を構成する LED の点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第 1 可変表示開始指定は、CPU 103 が変動パターン設定処理において演出制御用 CPU 120 に対して送信するコマンドである。

10

#### 【2367】

演出制御用 CPU 120 が変動パターン指定コマンドや第 1 可変表示開始指定を受信してから 33 ms ~ 66 ms が経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア 5 U に、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される (図 10 - 87 (E) 参照)。

#### 【2368】

次いで、図 10 - 87 (F) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U にて、シフトアニメーションとして該保留表示のアクティブ表示エリア 5 F への移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。

20

#### 【2369】

尚、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション (図示略) が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動表示する前に一旦上方に移動するといったプレ動作であればよい。

30

#### 【2370】

そして、図 10 - 88 (G) ~ 図 10 - 88 (I) に示すように、図 10 - 86、図 10 - 87 に引き続き第 1 特別図柄の可変表示中に遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、CPU 103 が始動口スイッチ通過処理において第 1 特図保留記憶数カウンタ値を 1 に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、CPU 103 が第 1 特図保留記憶数カウンタ値を 0 に更新することはないので、CPU 103 は、表示処理において図 10 - 21 に示す出力ポート DG 3 のビット 0 に 0、ビット 3 に 1 をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第 1 保留表示器 25 A を構成する LED の点灯 (第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯) が開始される。また、このとき、CPU 103 は、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 特図保留記憶数が 1 個であることに応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを送信する。

40

#### 【2371】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から第 1 特図保留記憶数が 1 個であることに応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 サブ保留表示器 151 A を構成する LED を、第 1 特図保留記憶数が 1 であることに対応した態様にて点灯させる。更に、演出制御用 CPU 120 は、表示領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示を「1」に更新する。つまり、新たな保留記憶が発生した場合は第 1 保留表示器 25 A の LED の点灯タイミングよりも後のタイミングから表示領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表

50

示領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。

【 2 3 7 2 】

そして、図 1 0 - 8 9 ( J ) ~ ( L ) に示すように、画像表示装置 5 においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。

【 2 3 7 3 】

また、以上のように図 1 0 - 9 2 に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、3 0 0 0 m s ）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で 6 0 0 m s に亘って実行される演出である。

【 2 3 7 4 】

これら各演出については、演出モードが演出モード A ~ 演出モード D のいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定を受信したとしても中断されることがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。

【 2 3 7 5 】

つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数が N ( 3 N 1 ) 個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s 以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s 未満であるタイミング、及び、保留記憶数が N 個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である 3 3 0 m s 以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後まで実行される演出である。

【 2 3 7 6 】

尚、上記では、図 1 0 - 8 6 ( B ) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図 1 0 - 9 0 ( A ) ~ 図 1 0 - 9 0 ( C ) 及び図 1 0 - 9 1 ( D ) ~ 図 1 0 - 9 1 ( E ) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。

【 2 3 7 7 】

（保留表示の重畳表示の態様）

次に、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図 1 0 - 9 6 に基づいて説明する。

【 2 3 7 8 】

図 1 0 - 9 6 ( A ) に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア 5 U における 1 ~ 4 個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図 1 0 - 9 6 ( B ) に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

## 【 2 3 7 9 】

次いで、図 1 0 - 9 6 ( C ) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に、それぞれ移動表示 ( シフト ) するシフトアニメーション表示が開始される。

10

## 【 2 3 8 0 】

ここで、図 1 0 - 9 6 ( D ) に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから 3 3 m s が経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。

## 【 2 3 8 1 】

ここで、保留記憶表示エリア 5 U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 4 個目の保留表示のシフトアニメーションは、第 3 保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第 3 保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第 4 保留表示画像描画領域にて描画される。

20

## 【 2 3 8 2 】

つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に既に表示されていて 3 個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が 4 個目の表示位置から 3 個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

## 【 2 3 8 3 】

そして、図 1 0 - 9 6 ( E ) に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が 4 個目の表示位置から 3 個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。

30

## 【 2 3 8 4 】

尚、図 1 0 - 9 6 においては、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図 1 0 - 9 7 に示すように、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 3 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

40

## 【 2 3 8 5 】

また、特に図示しないが、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 1 個または 2 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

## 【 2 3 8 6 】

次に、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 3 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな第

50

1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図 10 - 98 に基づいて説明する。

【2387】

図 10 - 98 (A) に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア 5 U における 1 ~ 3 個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図 10 - 98 (B) に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【2388】

ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで 33ms 未満となったタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生した場合、該新たな第 1 特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。

10

【2389】

そして、図 10 - 98 (C) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

20

【2390】

ここで、保留記憶表示エリア 5 U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 3 個目の保留表示のシフトアニメーションは、第 2 保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第 2 保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第 3 保留表示画像描画領域にて描画される。

【2391】

つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に既に表示されていて 2 個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに表示される保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が 3 個目の表示位置から 2 個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

30

【2392】

そして、図 10 - 98 (D)、(E) に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が 3 個目の表示位置から 2 個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。

40

【2393】

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

【2394】

保留記憶数が  $N(3 - N - 1)$  で可変表示が実行されているときに 1 の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 10 - 99 に示すように、2 球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについては、1 個目及び 2 個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで 600ms 未満のタイミングから開始する場合は

50



、 1 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 1$  個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、2 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 2$  個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【 2 3 9 5 】

また、1 個目及び 2 個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで 6 0 0 m s 以上前のタイミングから開始する場合は、1 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 1$  個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、2 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 2$  個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

10

【 2 3 9 6 】

また、1 個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで 6 0 0 m s 未満のタイミングから開始し、2 個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、1 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 1$  個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用 CPU 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、2 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数  $N + 1$  個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

20

【 2 3 9 7 】

また、保留記憶数が 0 個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア 5 U に表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア 5 F にシフト（始動）させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 1 0 - 1 0 0 ( A ) 及び図 1 0 - 1 0 0 ( B ) に示すように、保留記憶数が 0 個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア 5 F に表示指定もよい。

30

【 2 3 9 8 】

また、図 1 0 - 5 2 ( B ) に示すように、保留表示の滞留アニメーションの 1 周期の表示期間を 2 9 7 0 m s 、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を 3 3 0 m s 、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を 1 6 5 m s とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、保留表示の滞留アニメーションの 1 周期の表示期間は整数秒（例えば、3 0 0 0 m s や 6 0 0 0 m s 等）としてもよい。

40

【 2 3 9 9 】

また、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に 1 0 0 0 m s 未満とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を 1 0 0 0 m s 以上としてもよい。

【 2 4 0 0 】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々

50

の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【 2 4 0 1 】

( 特徴 A と特徴 C の関係 )

特徴 A は、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 C は、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 A および特徴 C の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【 2 4 0 2 】

( 特徴 A と特徴 C の関係 )

( 一連の遊技の流れ )

特徴 A および特徴 C の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりとなる始動入賞に基づく当該変動表示 ( アクティブ表示 ) または、保留表示について、特徴 C のような表示制御を用い、その後、大当たりとなり、大当たりになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴 A における制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図 1 0 - 2 2 ~ 図 1 0 - 1 0 0 に示される当該変動表示 ( アクティブ表示 ) または、保留表示の表示制御を行い、大当たりした後、図 8 - 8 ~ 図 8 - 7 4 に示されるファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。

( 効果 ) 特徴 A および特徴 C の双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【 2 4 0 3 】

( 特徴 A と特徴 C の関係 )

( リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の始動入賞による保留出現アニメーション ) ( 図 1 0 - 1 0 1 )

図 1 0 - 1 0 1 ( A ) は、確変状態である「パワフルラッシュ」が終了するときの図である。「パワフルラッシュ」終了時には、図 1 0 - 1 0 1 のようにリザルト画面が表示され、第 1 期間 ( 図では 1 フレーム ) 経過後に、図 1 0 - 1 0 1 ( B ) のように通常時の画面へと切り替わる。このとき、図 1 0 - 1 0 1 ( A ) のリザルト画面が表示されている最中に第 1 始動入賞口 ( 特図 1 ) に遊技球が入賞し、かつ遊技球が入賞してから図 1 0 - 1 0 1 ( B ) に切り替わるまでの期間が、保留出現アニメーションを実行する期間 ( 例えば、2 0 フレーム ) よりも短い場合、図 1 0 - 1 0 1 ( B ) のように、保留出現アニメーションは最終態様で表示される。前述した通り、本来は第 1 始動入賞口に球技球が入賞した場合は、所定の期間 ( 例えば、2 0 フレーム ) 保留出現アニメーションを実行し、所定の期間の最中に次変動開始となる場合は、保留出現アニメーションの最終態様にスキップする。しかし、例外として、次変動開始などの条件が成立する以外にも図 1 0 - 1 0 1 の場合のように、確変状態のリザルト画面から通常時の画面に切り替わる場合などに、第 1 始動入賞口に入賞してからまだ保留出現アニメーションの実行期間であっても、通常時画面に切り替わった際は、保留出現アニメーションを最終態様までスキップする。

なお、図 1 0 - 1 0 1 ( A ) よりも優先度の低いレイヤで図 1 0 - 1 0 1 ( B ) のような通常時の画面をすでに表示 ( 遊技者からは見えない ) しておき、図 1 0 - 1 0 1 ( A ) で第 1 始動入賞口に遊技球が入賞して保留出現アニメーションを実行し、図 1 0 - 1 0 1 ( A ) を表示しているレイヤを非表示とするタイミングで保留出現アニメーションを最終態様までスキップさせてもよいし、図 1 0 - 1 0 1 ( A ) の時点では図 1 0 - 1 0 1 ( B

10

20

30

40

50

）の画面を優先度の低いレイヤで表示せず、単に図 10 - 101 (A) のタイミングで第 1 始動入賞口に遊技球が入賞した場合は、入賞してから保留出現アニメーションの実行期間分（例えば、20 フレーム分）経過していないタイミングで図 10 - 101 (B) に切り替わったとしても、保留出現アニメーションを実行せずに、保留を表示する（保留出現アニメーションの最終態様）ようにしてもよい。

また、図 10 - 101 (B) (C) は確変状態である「パワフルラッシュ」中に第 2 始動口に入賞した保留が未だ残っている状態であるため、図 10 - 101 (C) のとおり、第 2 始動口に入賞した保留に対応する可変表示が実行されている。ここで、図 10 - 101 (C) のように操作促進表示として「左打ち」という表示を確変状態のリザルトが終了して、通常時における可変表示開始タイミングで表示しているように例示しているが、図 10 - 101 (B) のタイミングで「左打ち」という操作促進表示を表示してもよい。

このようにすることで、例えば確変状態のリザルトで第 1 始動入賞口に入賞した遊技球に対応する保留の保留出現アニメーションを図 10 - 101 (B) の通常時画面に切り替える際に、保留出現アニメーションを最終態様から開始することで、左打ち報知などの遊技者にとって損益に関わる重要な報知により注目させることができる。

#### 【2404】

（特徴 A と特徴 C の関係）

（リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の保留滞在アニメーション）（図 10 - 102）

図 10 - 102 は、保留滞在アニメーションについての図である。図 10 - 102 (A) (B) はそれぞれ、2 図柄が揃って大当り表示がされている図、および、2 図柄が揃って図柄確定期間となっている図である。この際、図 10 - 102 (B) のとおり、それぞれ保留 1、保留 2、保留 3 の保留滞在アニメーションは図の通りであり、この映像から図 10 - 102 (C) のとおりファンファーレ演出に突入して保留表示が消えている。図 10 - 102 (D) は、大当りが終了したときのリザルト画面が表示されている図である。図 10 - 102 の一連の流れでは、大当りを經由して確変状態や時短状態とならずに再度通常状態に制御される一例をあげている。図 10 - 102 (E) は、リザルト画面から再度通常状態に制御されたときの図である。図 10 - 102 (E) では、保留 1、保留 2、保留 3 とともに、図 10 - 102 (B) で保留表示が消える前の滞在アニメーションの続きではなく、新たに滞在アニメーションを開始している。図 10 - 102 (E) では、保留 1、保留 2、保留 3 とともに、立方体の保留表示が正面視した状態から開始されているが、開始の保留滞在アニメーションは、あらかじめ定められた角度（正面視や少し横に動いている状態）からであればいずれの角度からでもよい。

このようにすることで、大当り状態が終了し、再び通常状態に制御されたときであっても、大当り状態に制御される前に、残っていた保留の保留滞在アニメーションが統一されるため、遊技者が違和感を覚えることなく、遊技を行うことができる。

また、図 10 - 102 では、大当り状態に制御される前の通常状態ですでに保留が 3 つ溜まっている状態で例示したが、例えば、図 10 - 102 (C) からの大当り状態中に第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したときなど、保留の数は 4 つとなり、図 10 - 102 (E) では、保留 1 ~ 保留 4 まであらかじめ定められた位置での保留滞在アニメーションとなるようにしてもよい。また、図では大当り状態から確変状態や時短状態に制御されずに通常状態に制御される例を挙げたが、大当り状態から確変状態や時短状態に制御され、制御された確変状態や時短状態が終了し、通常状態に制御されるときでも保留滞在アニメーションの開始角度はあらかじめ定められた角度であってもよい。さらに、大当り状態に制御されてから再び通常状態に制御されたときの保留 1 ~ 保留 3 に関して、すべて同じ角度で保留滞在アニメーションを開始しているが、保留 1 ~ 保留 4 まで各々角度が違っていてもよい。この場合は、保留 1 ~ 保留 4 まで各々異なるあらかじめ定められた角度であればよい。

#### 【2405】

（特徴 A と特徴 C の関係）

10

20

30

40

50

(ファンファーレ期間移行手前での始動入賞)

変動が終了に差し掛かり、ファンファーレ期間に移行する前に始動入賞が発生した場合、保留記憶はするが保留表示を表示しないようにしてもよい。このように構成することで、大当たりした図柄等に注目させることができる。

【2406】

(特徴Aと特徴Cの関係)

(大当たりラウンド中の始動入賞)

大当たりラウンド中に始動入賞が発生した場合、保留記憶はするが保留表示を表示しないようにしてもよい。このように構成することで、大当たりラウンド中の演出に注目させることができる。

【2407】

(特徴Aと特徴Cの関係)

(アクティブ表示、保留表示の表示終了タイミング)

飾り図柄がリーチを形成し、スーパーリーチに移行するまでの期間に、保留表示を表示しないようにしてもよい。スーパーリーチ中は当該変動に対応する特定表示(アクティブ表示)のみとし、当該変動に対応する特定表示(アクティブ表示)も飾り図柄揃いが報知されるタイミングで表示を終了するようにしてもよい。このように構成することで、保留表示、当該変動に対応する特定表示(アクティブ表示)を段階的に消去し、スーパーリーチや飾り図柄揃いに注目させることができる。

【2408】

(特徴Bと特徴Cの関係)

特徴Bは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Cは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Bおよび特徴Cの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【2409】

(特徴Bと特徴Cの関係)

(一連の遊技の流れ)

特徴Bおよび特徴Cの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりとなる始動入賞に基づく当該変動表示(アクティブ表示)または、保留表示について、特徴Cのような表示制御を用い、大当たりまたは、はずれとなる変動は、特徴Bにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当たりとなり、大当たりになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等についても特徴Bにおける種々のエフェクトを用いることにより、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図10-22~図10-100に示される当該変動表示(アクティブ表示)または、保留表示の表示制御を行い、その後、図9-105~図9-108、図9-42~図9-68に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当たりした後、図9-69~図9-80に示されるファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いるようにする。

(効果)特徴Bおよび特徴Cの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、変動中、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間の興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【2410】

(特徴Bと特徴Cの関係)

10

20

30

40

50

(出現アニメーションと拡大エフェクトの関係)

保留の出現アニメーションについて、拡大エフェクトを付さないようにする。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト(例えば文字表示やキャラクタ表示)について、出現アニメーションを表示している最中においては、拡大エフェクトを付すことをせずに、出現アニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、拡大エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

【2411】

(特徴Bと特徴Cの関係)

(シフトアニメーションと拡大エフェクトの関係)

保留のシフトアニメーションについて、拡大エフェクトを付さないようにする。このように構成することで、保留のシフトアニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト(例えば文字表示やキャラクタ表示)について、シフトアニメーションを表示している最中においては、拡大エフェクトを付すことをせずに、シフトアニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、拡大エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。

【2412】

(特徴Bと特徴Cの関係)

(出現アニメーションと装飾エフェクトの関係)

保留の出現アニメーションについて、装飾エフェクトを付す場合、該装飾エフェクトが他の保留表示に重ならないように表示する。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト(例えば文字表示やキャラクタ表示)について、出現アニメーションを表示している最中においては、装飾エフェクトを付すことをせずに、出現アニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、装飾エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

【2413】

(特徴Bと特徴Cの関係)

(シフトアニメーションと装飾エフェクトの関係)

保留のシフトアニメーションについて、装飾エフェクトを付す場合、該装飾エフェクトが他の保留表示に重ならないように表示する。このように構成することで、保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。

なお、他の対象オブジェクト(例えば文字表示やキャラクタ表示)について、シフトアニメーションを表示している最中においては、装飾エフェクトを付すことをせずに、シフトアニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、装飾エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。

【2414】

(特徴Bと特徴Cの関係)

(特図の変動の1周期と飾り図柄に対する装飾エフェクトの関係)

特図の変動の1周期(320ms)が経過してから、飾り図柄に対する装飾エフェクトを発生させるようにする。このようにすることで、特図を確認している遊技者においても飾り図柄の装飾エフェクトを確認させることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

また、特図の変動の1周期よりも長い時間のエフェクトを変動中に発生させるほうが好ましい。また、特図の変動の1周期よりも長い時間のエフェクトを変動中に複数回発生させるほうが好ましい。このようにすることで、特図が変動しているかを確認した遊技者が1

10

20

30

40

50

周期分の特図の変動を見てから、液晶に目を向けた場合でもエフェクトの表示がされている可能性が高く、エフェクトを確認させることで興味を高めさせることができる。

【 2 4 1 5 】

本遊技機の特徴 D を以下に説明する。

【 2 4 1 6 】

[ 特徴 D 1 - 1 ]

特徴 D 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートが実行される前と、第 2 所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6、図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 2、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

【 2 4 1 7 】

[ 特徴 D 1 - 2 ]

特徴 D 1 - 2 の遊技機は、

一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興味を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 1 8 】

## [ 特徴 D 1 - 3 ]

特徴 D 1 - 3 の遊技機は、

背景画像は、第 1 背景画像と、該第 1 背景画像よりも有利な第 2 背景画像と、を含み、  
第 1 背景画像を表示しているときに第 1 所定パートを実行可能であり、

第 2 所定パートの実行中に第 2 背景画像が表示され、

第 2 背景画像は、所定演出とは異なる第 2 背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、

所定演出により第 2 背景画像が表示されたときの方が、第 2 背景煽り演出により第 2 背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 1 - 3 0 参照）

10

、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と第 2 背景煽り演出とのいずれにより第 2 背景画像が表示されるかに注目させ、興味を高めることができる。

## 【 2 4 1 9 】

## [ 特徴 D 1 - 4 - 1 ]

特徴 D 1 - 4 - 1 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

20

特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興味を高めることができる。

## 【 2 4 2 0 】

## [ 特徴 D 1 - 4 - 2 ]

特徴 D 1 - 4 - 2 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

30

背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第 1 背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第 1 背景画像よりも有利な第 2 背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第 3 背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第 3 背景画像よりも有利な第 4 背景画像と、を含み、

第 2 所定パートにおける破片画像は、第 2 背景画像とともに表示され、

特定演出における破片画像は、第 4 背景画像とともに表示される（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 2、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興味を高めることができる。

40

## 【 2 4 2 1 】

## [ 特徴 D 1 - 4 - 3 ]

特徴 D 1 - 4 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第 2 背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある第 4 背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 7 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

50

## 【 2 4 2 2 】

## [ 特徴 D 1 - 4 - 4 ]

特徴 D 1 - 4 - 4 の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により破片画像が第 1 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第 2 背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第 2 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第 2 背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 2 4 2 3 】

## [ 特徴 D 1 - 4 - 5 ]

特徴 D 1 - 4 - 5 の遊技機は、

複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は第 2 の角度となる（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 2 4 2 4 】

## [ 特徴 D 1 - 5 ]

20

特徴 D 1 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 1 1 - 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 2 4 2 5 】

## [ 特徴 D 1 - 6 ]

30

特徴 D 1 - 6 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

## 【 2 4 2 6 】

## [ 特徴 D 1 - 7 - 1 ]

40

特徴 D 1 - 7 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 8 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

## 【 2 4 2 7 】

## [ 特徴 D 1 - 7 - 2 ]

50



特徴 D 1 - 7 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 8 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 2 8 】

[ 特徴 D 1 - 7 - 3 ]

特徴 D 1 - 7 - 3 の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 1 1 - 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【 2 4 2 9 】

[ 特徴 D 1 - 8 ]

特徴 D 1 - 8 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 2 4 3 0 】

[ 特徴 D 2 - 1 ]

特徴 D 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

表示手段は、第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第 2 タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 2、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 8 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときとの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。

【 2 4 3 1 】

10

[ 特徴 D 2 - 2 ]

特徴 D 2 - 2 の遊技機は、

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 8 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 2 4 3 2 】

[ 特徴 D 2 - 3 ]

特徴 D 2 - 3 の遊技機は、

第 1 所定パートの実行期間は、第 2 所定パートの実行期間よりも長く、エフェクト画像の表示期間は、第 1 所定パートの実行期間および第 2 所定パートの実行期間よりも短い（図 1 1 - 6 3 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。

【 2 4 3 3 】

[ 特徴 D 2 - 4 ]

特徴 D 2 - 4 の遊技機は、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 2 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 2 4 3 4 】

[ 特徴 D 3 - 1 ]

特徴 D 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

40

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

50

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示される（図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 5 5、図 1 1 - 6 5、図 1 1 - 7 0、図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 2 4 3 5 】

[ 特徴 D 3 - 2 ]

特徴 D 3 - 2 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、

所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

#### 【 2 4 3 6 】

[ 特徴 D 3 - 3 ]

特徴 D 3 - 3 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 1 - 4 8（C）、図 1 1 - 5 5（C）参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

#### 【 2 4 3 7 】

[ 特徴 D 3 - 4 - 1 ]

特徴 D 3 - 4 - 1 の遊技機は、

特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第 1 期間に亘って第 1 の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第 2 期間に亘って第 2 の速度により移動する態様で表示され、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 3 8 】

## [ 特徴 D 3 - 4 - 2 ]

特徴 D 3 - 4 - 2 の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 1 1 - 7 0、図 1 1 - 7 2、図 1 1 - 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

## 【 2 4 3 9 】

## [ 特徴 D 3 - 5 ]

特徴 D 3 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 2 4 4 0 】

## [ 特徴 D 4 - 1 ]

特徴 D 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 5 5、図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 6 5、図 1 1 - 7 0、図 1 1 - 8 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であ

10

20

30

40

50

ることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 2 4 4 1 】

[ 特徴 D 4 - 2 ]

特徴 D 4 - 2 の遊技機は、

特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、

特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、

特定演出における複数の破片画像のうち第 1 の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第 3 の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 8 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【 2 4 4 2 】

[ 特徴 D 4 - 3 - 1 ]

特徴 D 4 - 3 - 1 の遊技機は、

特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により第 1 の破片画像が第 1 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により第 1 の破片画像が第 2 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 4 3 】

[ 特徴 D 4 - 3 - 2 ]

特徴 D 4 - 3 - 2 の遊技機は、

特定演出において、複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は第 2 の角度となる（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 4 4 】

[ 特徴 D 5 - 1 ]

特徴 D 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ

10

20

30

40

50

り、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも 10  
も所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 5 5、図 1 1 - 6 5、図 1 1 - 7 0 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え 20  
、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 2 4 4 5 】

##### [ 特徴 D 5 - 2 ]

特徴 D 5 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 1 1 - 7 7、図 1 1 - 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

#### 【 2 4 4 6 】

30

##### [ 特徴 D 5 - 3 ]

特徴 D 5 - 3 の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 1 1 - 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

#### 【 2 4 4 7 】

##### [ 特徴 D 5 - 4 ]

40

特徴 D 5 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図 1 1 - 8 3（A）参照）、

特定演出における破片画像のうち第 1 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

特定演出における破片画像のうち第 1 の破片画像とは異なる第 2 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図 1 1 - 8 3（B）参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 4 8 】

[ 特徴 D 6 - 1 ]

特徴 D 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

10

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

20

所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第 1 ヒビ態様から第 2 ヒビ態様に变化させる第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートが実行された後に、第 3 所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

30

所定演出において第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、

第 3 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 1 1 - 4 9 ~ 図 1 1 - 5 1、図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 6 6、図 1 1 - 6 7 参照）、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

【 2 4 4 9 】

[ 特徴 D 6 - 2 ]

特徴 D 6 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートの方が、第 1 所定パートよりも実行期間が長い（図 1 1 - 5 9、図 1 1

50

- 60、図11-65、図11-70参照)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【2450】

[特徴D6-3]

特徴D6-3の遊技機は、

第2所定パートが実行され、その後、第3所定パートが実行されなかったときに、第3所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第2ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第4所定パートを実行可能である(図11-66参照)、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第3所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【2451】

[特徴D6-4-1]

特徴D6-4-1の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第1パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第2パターンと、があり、

第1パターンにより可変表示が行われるときの方が、第2パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い(図11-66参照)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【2452】

[特徴D6-4-2]

特徴D6-4-2の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

特定演出は、第3所定パートが実行された後に実行可能であり、

特定演出の実行前に、第3所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い(図11-33~図11-36参照)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出における第3所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【2453】

[特徴D6-5]

特徴D6-5の遊技機は、

第2所定パートから第3所定パートに移行するときの第1タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる(図11-49(G)、図11-51(D)参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【2454】

[特徴D6-6]

特徴D6-6の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

第3所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、

第3所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破

50



片画像の表示期間よりも長い（図 1 1 - 5 0（I）～図 1 1 - 5 0（K）参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【 2 4 5 5 】

[ 特徴 D 6 - 7 - 1 ]

特徴 D 6 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、

ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図 1 1 - 4 9（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に变化させることができる。

【 2 4 5 6 】

[ 特徴 D 6 - 7 - 2 ]

特徴 D 6 - 7 - 2 の遊技機は、

動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図 1 1 - 4 9（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に变化したことを好適に示すことができる。

【 2 4 5 7 】

[ 特徴 D 6 - 7 - 3 ]

特徴 D 6 - 7 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図 1 1 - 4 9（H）、図 1 1 - 6 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定パート第 2 所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【 2 4 5 8 】

[ 特徴 D 6 - 7 - 4 ]

特徴 D 6 - 7 - 4 の遊技機は、

第 1 所定パートにおける小破片画像と、第 3 所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図 1 1 - 6 6）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定パートと第 3 所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 5 9 】

[ 特徴 D 6 - 8 ]

特徴 D 6 - 8 の遊技機は、

第 3 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 7 3 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興味

10

20

30

40

50

を高めることができる。

【 2 4 6 0 】

[ 特徴 D 6 - 9 ]

特徴 D 6 - 9 の遊技機は、

第 3 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

10

【 2 4 6 1 】

[ 特徴 D 6 - 1 0 ]

特徴 D 6 - 1 0 の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第 3 所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図 1 1 - 6 6、図 1 1 - 6 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

20

【 2 4 6 2 】

[ 特徴 D 7 - 1 ]

特徴 D 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

30

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

40

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、

動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、

50

特定演出を実行可能であり、

特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、

特定演出における破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図 11 - 45、図 11 - 46、図 11 - 55、図 11 - 63、図 11 - 70 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

#### 【 2 4 6 3 】

##### [ 特徴 D 8 - 1 ]

特徴 D 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

20

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

30

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 1 所定パートが実行される前と、第 2 所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 3 所定パートが実行される前と、第 4 所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 11 - 45、図 11 - 46、図 11 - 48、図 11 - 63、図 11 - 65 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

40

#### 【 2 4 6 4 】

##### [ 特徴 D 8 - 2 ]

特徴 D 8 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に变化させ

50

て表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

#### 【 2 4 6 5 】

[ 特徴 D 9 - 1 ]

特徴 D 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

表示手段は、第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されときの違和感を軽減して好適に第 1 所定演出および第 2 所定演出を実行することができる。

#### 【 2 4 6 6 】

[ 特徴 D 9 - 2 ]

特徴 D 9 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 6 7 】

[ 特徴 D 1 0 - 1 ]

特徴 D 1 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第 4 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示される（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 3、図 1 1 - 5 4、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 9、図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 2 4 6 8 】

[ 特徴 D 1 0 - 2 ]

特徴 D 1 0 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パート移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 1 - 4 5（G）、図 1 1 - 5 3（H）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 2 4 6 9 】

[ 特徴 D 1 0 - 3 - 1 ]

特徴 D 1 0 - 3 - 1 の遊技機は、

第 4 所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第 1 期間に亘って第 1 の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となる

10

20

30

40

50

までの第 2 期間に亘って第 2 の速度により移動する態様で表示され、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 7 0 】

[ 特徴 D 1 0 - 3 - 2 ]

特徴 D 1 0 - 3 - 2 の遊技機は、

第 4 所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 1 1 - 5 3、図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 2 4 7 1 】

[ 特徴 D 1 0 - 4 ]

特徴 D 1 0 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図 1 1 - 8 3（A）参照）、

第 4 所定パートにおける破片画像のうち第 1 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

第 4 所定パートにおける破片画像のうち第 1 の破片画像とは異なる第 2 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図 1 1 - 8 3（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 7 2 】

[ 特徴 D 1 0 - 5 ]

特徴 D 1 0 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 7 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 7 3 】

[ 特徴 D 1 0 - 6 - 1 ]

特徴 D 1 0 - 6 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と第 4 所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 4 所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第 2 所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 7 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 7 4 】

[ 特徴 D 1 0 - 6 - 2 ]

特徴 D 1 0 - 6 - 2 の遊技機は、

10

20

30

40

50

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 7 6 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 7 5 】

[ 特徴 D 1 0 - 7 - 1 ]

特徴 D 1 0 - 7 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および第 4 所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第 4 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 7 6 】

[ 特徴 D 1 0 - 7 - 2 ]

特徴 D 1 0 - 7 - 2 の遊技機は、

回転動作により破片画像が第 1 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第 2 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 7 7 】

[ 特徴 D 1 0 - 7 - 3 ]

特徴 D 1 0 - 7 - 3 の遊技機は、

第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は第 2 の角度となる（図 1 1 - 8 3、図 1 1 - 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 7 8 】

[ 特徴 D 1 0 - 8 ]

特徴 D 1 0 - 8 の遊技機は、

一の可変表示において、第 1 所定演出と第 2 所定演出との両方を実行可能であり、

第 1 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

第 2 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

第 2 所定演出の実行前に、第 1 所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【 2 4 7 9 】

[ 特徴 D 1 0 - 9 ]

特徴 D 1 0 - 9 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

10

20

30

40

50

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 9 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 2 4 8 0 】

[ 特徴 D 1 1 - 1 ]

特徴 D 1 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

20

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、

第 4 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、

30

図 1 1 - 6 5、図 1 1 - 6 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 2 4 8 1 】

[ 特徴 D 1 2 - 1 ]

特徴 D 1 2 - 1 の遊技機は、

40

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

50



報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像と第 4 所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、 10

第 4 所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第 2 所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 3、図 1 1 - 5 4、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。 20

【 2 4 8 2 】

[ 特徴 D 1 3 - 1 ]

特徴 D 1 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、 30

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第 1 ヒビ態様から第 2 ヒビ態様に変化させる第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、 40

第 2 所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 3 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 4 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 5 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 4 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートが実行された後に、第 3 所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

第 2 所定パートを開始してから第 3 所定パートに移行するまでの期間の方が、第 4 所定 50

パートを開始してから第 5 所定パートに移行するまでの期間よりも長く、

第 3 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

第 5 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 11 - 45、図 11 - 46、図 11 - 49、図 11 - 50、図 11 - 66、図 11 - 63 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

#### 【 2 4 8 3 】

[ 特徴 D 1 3 - 2 ]

特徴 D 1 3 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様にて表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 3 ヒビ前段態様から第 3 ヒビ態様に变化させて表示可能である（図 11 - 49、図 11 - 45 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

#### 【 2 4 8 4 】

[ 特徴 D 1 4 - 1 ]

特徴 D 1 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

30

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

40

第 2 所定演出は、第 1 所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第 1 所定演出の後に第 2 所定演出を実行する場合に、第 2 所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第 3 所定パートを開始する（図 11 - 42、図 11 - 43、図 11 - 61 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、

50

さらに、第 3 所定パートは第 2 所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【 2 4 8 5 】

[ 特徴 D 1 4 - 2 ]

特徴 D 1 4 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と第 4 所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図 1 1 - 4 2、図 1 1 - 4 3、図 1 1 - 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 8 6 】

[ 特徴 D 1 4 - 3 ]

特徴 D 1 4 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、

第 2 所定パートにおける特殊画像は、第 1 態様にて表示され、

第 4 所定パートにおける特殊画像は、第 1 態様とは異なる第 2 態様にて表示される（図 1 1 - 4 2（F）、図 1 1 - 4 3（F）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 8 7 】

[ 特徴 D 1 4 - 4 ]

特徴 D 1 4 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図 1 1 - 6 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 4 8 8 】

[ 特徴 D 1 4 - 5 ]

特徴 D 1 4 - 5 の遊技機は、

第 1 所定演出の実行後に第 2 所定演出を実行する第 1 パターンと、第 1 所定演出の実行後に第 2 所定演出を実行しない第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンにより遊技が進行する方が、第 2 パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図 1 1 - 2 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【 2 4 8 9 】

[ 特徴 D 1 4 - 6 ]

特徴 D 1 4 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第 4 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 1 - 7 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とに関連性を高め、興味を高めることができる。

【 2 4 9 0 】

[ 特徴 D 1 4 - 7 - 1 ]

特徴 D 1 4 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パート移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図 1 1 - 4 2 ( C )、図 1 1 - 4 3 ( C )、図 1 1 - 6 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 2 4 9 1 】

[ 特徴 D 1 4 - 7 - 2 ]

特徴 D 1 4 - 7 - 2 の遊技機は、

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 1 1 - 6 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 2 4 9 2 】

[ 特徴 D 1 5 - 1 ]

特徴 D 1 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、

第 2 所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 7 1 ( B ) 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 4 9 3 】

## [ 特徴 D 1 5 - 2 ]

特徴 D 1 5 - 2 の遊技機は、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第 1 所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図 1 1 - 6 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。

## 【 2 4 9 4 】

## [ 特徴 D 1 5 - 3 ]

特徴 D 1 5 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第 1 の破片画像があり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第 2 の破片画像があり、

第 1 の破片画像の方が、第 2 の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図 1 1 - 4 6（J）、図 1 1 - 5 8（D）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

## 【 2 4 9 5 】

## [ 特徴 D 1 5 - 4 ]

特徴 D 1 5 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 7 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

## 【 2 4 9 6 】

## [ 特徴 D 1 5 - 5 ]

特徴 D 1 5 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 7 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。

## 【 2 4 9 7 】

## [ 特徴 D 1 5 - 6 ]

特徴 D 1 5 - 6 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 1 - 4 5（G）、図 1 1 - 5 8（C）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

## 【 2 4 9 8 】

## [ 特徴 D 1 6 - 1 ]

特徴 D 1 6 - 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、 10

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第1発光パターンにより発光手段が発光し、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第2発光パターンにより発光手段が発光し、 20

第1発光パターンによる発光手段の発光は、第2所定パートが実行されるまで継続し、

第2発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図11-45、図11-46、図11-58、図11-63、図11-71（B）参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第2発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。 30

#### 【2499】

[ 特徴D17-1 ]

特徴D17-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、 40

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第1所定パートが実行される前と、第2所定パートにおける破片画像が表示されたとき 50

とで、背景画像の種類が異なり（図 1 1 - 4 5（A）～図 1 1 - 4 5（F）、図 1 1 - 4 6（I）～図 1 1 - 4 6（K）参照）、

報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図 1 1 - 5 8（A）、図 1 1 - 5 8（B）、図 1 1 - 5 8（D）、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 7 1（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

10

#### 【2500】

[ 特徴 D 1 8 - 1 ]

特徴 D 1 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

20

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

30

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 4 所定パートと、可動体の第 1 動作を開始する第 5 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 6 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 6 所定パートにおいて、可動体は、第 1 動作とは異なる第 2 動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第 2 動作が終了する（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 8、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

40

#### 【2501】

[ 特徴 D 1 8 - 2 ]

特徴 D 1 8 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

50

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 5 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 2 5 0 2 】

[ 特徴 D 1 8 - 3 - 1 ]

特徴 D 1 8 - 3 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートから第 3 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 5 所定パートから第 6 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 1 - 4 5（G）、図 1 1 - 4 8（C）参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 2 5 0 3 】

[ 特徴 D 1 8 - 3 - 2 ]

特徴 D 1 8 - 3 - 2 の遊技機は、

第 1 動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図 1 1 - 4 8（C）参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 2 5 0 4 】

[ 特徴 D 1 8 - 3 - 3 ]

特徴 D 1 8 - 3 - 3 の遊技機は、

可動体の第 1 動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、第 6 所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第 1 動作の期間よりも長い（図 1 1 - 6 5 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 2 5 0 5 】

[ 特徴 D 1 8 - 4 ]

特徴 D 1 8 - 4 の遊技機は、

第 2 所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第 5 所定パートにおける可動体の第 1 動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図 1 1 - 6 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第 2 所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 2 5 0 6 】

[ 特徴 D 1 9 - 1 ]

特徴 D 1 9 - 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50



可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可動体と、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、  
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能  
であり、

10

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ  
り、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情  
報を表示可能であり、

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像  
の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画  
像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、可動体の第1動作とともに第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第  
4所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第5所定パートと、  
を含む演出であり、

20

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第5所定パートにおいて、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を開始し、破片画像  
が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第2動作が終了する  
(図11-45、図11-46、図11-56、図11-57、図11-63、図11-  
71(A)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演  
出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊  
技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示するこ  
とにより、迫力がある演出を提供することができる。

30

#### 【2507】

[特徴D19-2]

特徴D19-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化させ  
て表示可能であり、

第4所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させ  
て表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化する  
までの期間と、第4所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態  
様に变化するまでの期間とで、長さが異なる(図11-63、図11-71参照)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めること  
ができる。

#### 【2508】

[特徴D19-3-1]

特徴D19-3-1の遊技機は、

第2所定パートから第3所定パートに移行するときの第1タイミングと、第4所定パート  
から第5所定パートに移行するときの第2タイミングと、において、共通に、特定色の  
エフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる(図1

50

1 - 4 5 ( G )、図 1 1 - 5 6 ( E ) 参照)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 2 5 0 9 】

[ 特徴 D 1 9 - 3 - 2 ]

特徴 D 1 9 - 3 - 2 の遊技機は、

第 2 動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、

第 2 動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される ( 図 1 1 - 5 6 ( F ) 参照 )、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 2 5 1 0 】

[ 特徴 D 1 9 - 3 - 3 ]

特徴 D 1 9 - 3 - 3 の遊技機は、

可動体の第 2 動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第 5 所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第 2 動作の期間よりも長い ( 図 1 1 - 7 1 参照 )、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 2 5 1 1 】

[ 特徴 D 1 9 - 4 ]

特徴 D 1 9 - 4 の遊技機は、

第 2 所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第 4 所定パートにおける可動体の第 1 動作に伴って可動体強調画像が表示されない ( 図 1 1 - 7 1 参照 )、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第 2 所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 2 5 1 2 】

[ 特徴 D 2 0 - 1 ]

特徴 D 2 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ

10

20

30

40

50

り、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、可動体の第1動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

特定演出において、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第2動作を開始する（図11-45、図11-46、図11-52、図11-63、図11-68参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

#### 【2513】

[特徴D20-2-1]

特徴D20-2-1の遊技機は、

第1動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

第1動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図11-52（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2514】

[特徴D20-2-2]

特徴D20-2-2の遊技機は、

エフェクト画像は、第1表示期間と第2表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、

可動体の第1動作期間の長さとはエフェクト画像の第1表示期間との長さが略共通であり、

特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第1動作の期間よりも長い（図11-68参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2515】

[特徴D20-3]

特徴D20-3の遊技機は、

特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第1動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図11-68参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 5 1 6 】

## [ 特徴 D 2 1 - 1 ]

特徴 D 2 1 - 1 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、  
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

10

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 ヒビ態様または第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、

第 1 ヒビ態様または第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第 1 の視認性により表示され、

20

第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第 1 の視認性よりも視認性が低い第 2 の視認性により表示され、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第 2 の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第 1 の視認性により表示される（図 1 1 - 4 5（E）、（F）、図 1 1 - 4 7（C）、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 4 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

30

## 【 2 5 1 7 】

## [ 特徴 D 2 1 - 2 ]

特徴 D 2 1 - 2 の遊技機は、

所定範囲と特定範囲との境界を第 1 の視認性および第 2 の視認性よりも視認性が高い第 3 の視認性により表示可能である（図 1 1 - 4 7（C）拡大図参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

## 【 2 5 1 8 】

40

## [ 特徴 D 2 1 - 3 ]

特徴 D 2 1 - 3 の遊技機は、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

第 2 ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図 1 1 - 4 7（C）参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

## 【 2 5 1 9 】

50

## 〔特徴 D 2 1 - 4〕

特徴 D 2 1 - 4 の遊技機は、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図 1 1 - 6 4 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

## 【2 5 2 0】

## 〔特徴 D 2 2 - 1〕

特徴 D 2 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、

第 1 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第 2 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図 1 1 - 4 4 ~ 図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 6 2、図 1 1 - 6 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

## 【2 5 2 1】

## 〔特徴 D 2 2 - 2〕

特徴 D 2 2 - 2 の遊技機は、

第 1 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第 2 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

## 【2 5 2 2】

## 〔特徴 D 2 2 - 3〕

特徴 D 2 2 - 3 の遊技機は、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

、

10

20

30

40

50

第 1 所定演出と第 2 タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 4 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 2 5 2 3 】

[ 特徴 D 2 3 - 1 ]

特徴 D 2 3 - 1 の遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、  
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、  
所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、  
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い第 1 所定表示レイヤにおいて第 1 割れ前兆画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が低い第 2 所定表示レイヤにおいて第 2 割れ前兆画像を表示可能であり、

第 1 所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、

第 2 割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、

第 1 所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第 2 所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図 1 1 - 4 5 ~ 図 1 1 - 4 7、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 4、図 1 1 - 9 1 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 割れ前兆画像を表示する第 1 所定演出と第 2 割れ前兆画像を表示する第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 2 5 2 4 】

[ 特徴 D 2 3 - 2 - 1 ]

特徴 D 2 3 - 2 - 1 の遊技機は、

変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、

所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図 1 1 - 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【 2 5 2 5 】

[ 特徴 D 2 3 - 2 - 2 ]

特徴 D 2 3 - 2 - 2 の遊技機は、

10

20

30

40

50

所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図 1 1 - 9 1 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

#### 【 2 5 2 6 】

##### [ 特徴 D 2 4 - 1 ]

特徴 D 2 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出を実行可能であり、

第 2 所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定演出における破片画像と第 2 所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、

第 2 所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、

第 2 所定演出における破片画像の表示期間の方が、第 1 所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 8、図 1 1 - 9 2、図 1 1 - 9 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第 2 所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 2 5 2 7 】

##### [ 特徴 D 2 4 - 2 ]

特徴 D 2 4 - 2 の遊技機は、

特別演出は、第 1 特別演出と、第 2 特別演出と、があり、

第 2 特別演出が実行されたときの方が、第 1 特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

示唆態様は、第 1 特別演出が実行されることを示唆する第 1 示唆態様と、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 2 示唆態様と、を含む（図 1 1 - 9 2、図 1 1 - 9 3、図 1 1 - 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【2528】

[特徴D24-3-1]

特徴D24-3-1の遊技機は、

第2所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、

透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される(図11-94参照)、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第2所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【2529】

[特徴D24-3-2]

特徴D24-3-2の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第2所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い(図11-94参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

20

【2530】

[特徴D24-4]

特徴D24-4の遊技機は、

第2所定演出は、第1所定パートと第2所定パートとを含み、

第1所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、

第2所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される(図11-93参照)、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、第2所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【2531】

[特徴D25]

特徴D25の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

40

所定演出が実行される前に、前段演出(図11-52(C))を実行可能であり、表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に(図11-80(B1))、該割れ画像を該第1態様から第2態様に变化させる(図11-80(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

前段演出の実行期間の方が、第1態様の割れ画像の表示期間よりも長い(図11-68、図11-80参照)、

50



ことを特徴としている。

この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第 1 態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【 2 5 3 2 】

[ 特徴 D 2 6 ]

特徴 D 2 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出（図 1 1 - 5 2（C））を実行可能であり、  
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報  
を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 1 1 - 8 0（B 1））、該割れ画像  
を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 1 1 - 8 0（B 2）～（B 5））ことを含  
む演出であり、

割れ画像を第 1 態様にて表示する期間と第 2 態様にて表示する期間とを合算した期間の  
方が、前段演出の実行期間よりも長い（図 1 1 - 6 8、図 1 1 - 8 0 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が第 1 態様および第 2 態様である期間を前段演出の実行期  
間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【 2 5 3 3 】

[ 特徴 D 2 7 ]

特徴 D 2 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であ  
り、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情  
報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って割れ画像を視認することが困難で  
あり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 1 1 - 6 1～図 1 1 - 7 1、図 1 1 - 7 5～  
図 1 1 - 8 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役  
割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止す  
る。

【 2 5 3 4 】

[ 特徴 D 2 8 ]

特徴 D 2 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

10

20

30

40

50

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させることを含む演出であり、

表示手段は、第 1 態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第 2 態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 11 - 61 ~ 図 11 - 71、図 11 - 75 ~ 図 11 - 81 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

#### 【 2 5 3 5 】

[ 特徴 D 2 9 ]

特徴 D 2 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 11 - 79（B 1））、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 11 - 79（B 2）～（B 5））ことを含む演出であり、

第 2 態様の割れ画像の表示期間における第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、該第 2 態様の該割れ画像の透過率が異なる（図 11 - 67、図 11 - 79 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

#### 【 2 5 3 6 】

[ 特徴 D 3 0 ]

特徴 D 3 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 11 - 75（B 1））、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 11 - 75（B 2）～（B 5））ことを含

10

20

30

40

50

む演出であり、

特定演出は、第3態様の割れ画像を表示した後に(図11-79(B1))、該割れ画像を該第3態様から第4態様に变化させる(図11-79(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

第2態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第4態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる(図11-63、図11-67、図11-75、図11-79、図11-83(A)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2態様の割れ画像が表示されたときと第4態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。 10

#### 【2537】

##### [特徴D31]

特徴D31の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、 20

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第1態様の割れ画像を表示した後に(図11-75(B1))、該割れ画像を該第1態様から第2態様に变化させる(図11-75(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第3態様の割れ画像を表示した後に(図11-79(B1))、該割れ画像を該第3態様から第4態様に变化させる(図11-79(B2)~(B5))ことを含む演出であり、 30

第2態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第4態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる(図11-30~図11-32、図11-63、図11-67、図11-75、図11-79、図11-83(A)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2態様の割れ画像が表示されたときと第4態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

#### 【2538】

##### [特徴D32]

特徴D32の遊技機は、 40

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

発光制御手段は、 50

割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、

割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 6 3、図 1 1 - 6 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されるときに発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【 2 5 3 9 】

10

[ 特徴 D 3 3 ]

特徴 D 3 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 6 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 2 5 4 0 】

[ 特徴 D 3 4 ]

特徴 D 3 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

音出力手段は、第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図 1 1 - 6 1 参照）、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図 1 1 - 6 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【 2 5 4 1 】

[ 特徴 D 3 5 ]

特徴 D 3 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

50

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図11-61参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図11-71参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

10

【2542】

[特徴D36]

特徴D36の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

20

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

割れ前兆画像は、割れ画像が第1パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図11-61参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図11-68参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

30

【2543】

[特徴D37]

特徴D37の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

40

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、

割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、

音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図11-88参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

50

## 【 2 5 4 4 】

## [ 特徴 D 3 8 ]

特徴 D 3 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり

、  
割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図 1 1 - 8 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

## 【 2 5 4 5 】

## [ 特徴 D 3 9 ]

特徴 D 3 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像との動作速度が異なり

、  
第 2 パターンは、変動量が 0 となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像との動作速度が共通である（図 1 1 - 7 3、図 1 1 - 7 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第 2 パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

## 【 2 5 4 6 】

## [ 特徴 D 4 0 ]

特徴 D 4 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

10

20

30

40

50

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図11-73、図11-74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

#### 【2547】

[特徴D41]

特徴D41の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されときの進行方向が異なる（図11-73、図11-74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

#### 【2548】

[特徴D42]

特徴D42の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する第2パラメータと、を含んで構成され、

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、第2パラメータの値が異なる（図11-73、図11-74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第2パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

#### 【2549】

[特徴D43]

特徴D43の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する第2パラメータと、を含んで構成され、

10

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、第2パラメータの値が異なり、

第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が異なり、第2パラメータの値が共通である（図11-73、図11-74参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

20

#### 【2550】

[特徴D44]

特徴D44の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

30

第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第1パターンにより割れ画像が表示される前と、第1パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第2パターンにより割れ画像が表示される前と、第2パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図11-30、図11-32、図11-45～図11-47参照）、  
ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興味を高めることができる。

#### 【2551】

[特徴D45]

特徴D45の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、  
表示手段は、

50



第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させることを含む演出であり、

表示手段は、

通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、

第 1 態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第 2 態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 11 - 30、図 11 - 32、図 11 - 45、図 11 - 46 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

#### 【 2 5 5 2 】

##### [ 特徴 D 4 6 ]

特徴 D 4 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第 1 パターンにより表示された割れ画像と、第 2 パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 1 パターンにより表示された割れ画像と、第 2 パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図 11 - 30、図 11 - 32、図 11 - 45 ~ 図 11 - 47 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。

#### 【 2 5 5 3 】

##### [ 特徴 D 4 7 ]

特徴 D 4 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であ

10

20

30

40

50

り、

第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図 1 1 - 2 7、図 1 1 - 2 9（C）、図 1 1 - 3 0、図 1 1 - 3 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。

【 2 5 5 4 】

[ 特徴 D 4 8 ]

特徴 D 4 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第 1 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 種類の破片画像の表示期間と第 2 種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

第 1 種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、

第 2 種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図 1 1 - 8 0、図 1 1 - 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる 2 種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 2 5 5 5 】

[ 特徴 D 4 9 ]

特徴 D 4 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第 1 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 種類の破片画像の表示期間と第 2 種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

第 1 種類の破片画像と第 2 種類の破片画像とで、表示態様が異なり、

第 1 種類の破片画像の表示期間は、第 2 種類の破片画像の表示期間よりも長い（図 1 1 - 8 0、図 1 1 - 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる 2 種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 2 5 5 6 】

[ 特徴 D 5 0 ]

特徴 D 5 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、  
表示手段と、を備え、  
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

可動体が重畳しない表示領域である第1領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第2領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図11-80、図11-94参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【2557】

[特徴D51]

特徴D51の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

複数の破片画像のうちの第1破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第1領域から該可動体が重畳する表示領域である第2領域に進入するように移動する態様で表示され、

複数の破片画像のうちの第2破片画像は、第2領域に進入しないように第1領域を移動する態様で表示される（図11-80、図11-94参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【2558】

[特徴D52]

特徴D52の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図11-80、図11-94参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。

【 2 5 5 9 】

[ 特徴 D 5 3 ]

特徴 D 5 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第 1 種類の破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

第 2 種類の破片画像は、第 1 種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図 1 1 - 4 9、図 1 1 - 5 0 参照）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。

【 2 5 6 0 】

[ 特徴 D 5 4 ]

特徴 D 5 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【 2 5 6 1 】

10

20

30

40

50

## [ 特徴 D 5 5 ]

特徴 D 5 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 2 表示レイヤよりも優先度が低い第 3 表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 4 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタが動作したときに第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタが動作したときに第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

表示手段は、

第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 1 種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、

第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 2 種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

## 【 2 5 6 2 】

## [ 特徴 D 5 6 ]

特徴 D 5 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第 1 種類の破片画像は、該第 1 種類の破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示され、

第 2 種類の破片画像は、該第 2 種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を

10

20

30

40

50

変えて演出効果を高めることができる。

【 2 5 6 3 】

[ 特徴 D 5 7 ]

特徴 D 5 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

10

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときと、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 9、図 1 1 - 5 0 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興味を向上する。

【 2 5 6 4 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

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

30

【 2 5 6 5 】

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

40

【 2 5 6 6 】

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

【 2 5 6 7 】

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

50

ーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

#### 【 2 5 6 8 】

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

#### 【 2 5 6 9 】

また、画像表示装置 5 の表示画面（表示領域）左上には、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 5 S が設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

10

#### 【 2 5 7 0 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

20

#### 【 2 5 7 1 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

30

#### 【 2 5 7 2 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア 5 U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5 F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

40

#### 【 2 5 7 3 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第

50

２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【２５７４】

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

【２５７５】

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

10

【２５７６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

20

【２５７７】

遊技盤２の所定位置（図１１－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【２５７８】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１１－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

30

【２５７９】

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

【２５８０】

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

40

【２５８１】

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

【２５８２】

遊技盤２の所定位置（図１１－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示

50



を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

#### 【２５８３】

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

#### 【２５８４】

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

10

#### 【２５８５】

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

#### 【２５８６】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

20

#### 【２５８７】

遊技盤２の所定位置（図１１－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１１－３６参照）。また、各種ランプについては後述する。

30

#### 【２５８８】

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

#### 【２５８９】

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

40

#### 【２５９０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１１－２参照）により検出される。

#### 【２５９１】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに

50

対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B ( 図 1 1 - 2 参照 ) により検出される。

【 2 5 9 2 】

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

【 2 5 9 3 】

( 遊技の進行の概略 )

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

10

【 2 5 9 4 】

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

【 2 5 9 5 】

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

20

【 2 5 9 6 】

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

【 2 5 9 7 】

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

30

【 2 5 9 8 】

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

【 2 5 9 9 】

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

【 2 6 0 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 ( 例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間 ) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 ( 例えば 9 個 ) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド ( ラウンド遊技 ) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 ( 1 5 回や 2 回等 ) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【 2 6 0 1 】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当

50

り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【2602】

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

【2603】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。 10

【2604】

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

【2605】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。 20

【2606】

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

【2607】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。 30

【2608】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。 40

【2609】

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

【2610】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表 50

示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

#### 【2611】

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

10

#### 【2612】

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

#### 【2613】

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

20

#### 【2614】

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

#### 【2615】

30

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

#### 【2616】

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

40

#### 【2617】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

50

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

【2618】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【2619】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【2620】

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

【2621】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図11-2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【2622】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【2623】

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

【2624】

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

【2625】

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

10

20

30

40

50

して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【2626】

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

【2627】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【2628】

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

【2629】

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

20

【2630】

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

30

【2631】

払出制御基板006SG030には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3球、5球、10球、15球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置006SG031と、払出装置006SG031にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ006SG032と、が接続されており、該遊技球検出センサ006SG032から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置006SG031の駆動を停止することが可能となっている。

【2632】

また、払出制御基板006SG030には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ006SG034と、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング006SG035（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板006SG030は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置006SG033を制御する。また、タッチリング006SG035が検出されているか否かを示す信号、発射装置006SG033により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板006SG030から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。

40

【2633】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

50

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

#### 【2634】

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

10

#### 【2635】

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

#### 【2636】

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

20

#### 【2637】

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

#### 【2638】

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

#### 【2639】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Vブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

30

#### 【2640】

また、図11-3に示すように、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳(合成)することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳(合成)して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

40

#### 【2641】

図11-4に示すように、VRAM領域にはレイヤ1の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描

50

画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 等）を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 及び該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れたことにより生じる破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を描画・配置するためのレイヤ 5 画像描画領域、レイヤ 6 の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域、レイヤ 7 の画像として後述するホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 10 の画像として小図柄（第 4 図柄）や第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ 10 画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ 11 画像描画領域が更に配置されてもよい。

10

20

30

40

50

#### 【2642】

レイヤ 4 画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 は、キャラクタや可動体 32 の作用によって画像表示装置 5 の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ 5 画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A は、画像表示装置 5 の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、キャラクタや可動体 32 の作用によって画像表示装置 5 の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部が変化して表示される画像である。

#### 【2643】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 は、後述する第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A は、後述する第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミング）においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。

#### 【2644】

更に、後述するように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、ヒビが表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を遊技者に気付かれることなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に切り替えることができるので、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

#### 【2645】

これらレイヤ 1 画像描画領域～レイヤ 10 画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置 5 の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図 11 - 4 及び図 11 - 5 に示すように、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも表



示優先度が高く設定されており、レイヤ4画像描画領域に描画される画像はレイヤ3画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ5画像描画領域に描画される画像はレイヤ4画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ6画像描画領域に描画される画像はレイヤ5画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ7画像描画領域に描画される画像はレイヤ6画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ8画像描画領域に描画される画像はレイヤ7画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ9画像描画領域に描画される画像はレイヤ8画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ10画像描画領域に描画される画像はレイヤ9画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、VRAM領域にレイヤ11画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ11画像描画領域に描画される画像はレイヤ10画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

10

#### 【2646】

つまり、レイヤ1画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5において最も下層に表示される画像であり、レイヤ2画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ3画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ2画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ4画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ3画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ5画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ4画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ6画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ5画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ7画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ6画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ8画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ7画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ9画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ8画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ10画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ9画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、VRAM領域にレイヤ11画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ11画像描画領域に描画される画像は画像表示装置5においてレイヤ10画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ1画像描画領域の代わりとして、レイヤ1-1画像描画領域、レイヤ1-2画像描画領域、レイヤ1-3画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ1-1画像描画領域には、後述する通常背景画像（第1背景画像006SG081、第6背景画像）を描画可能であり、レイヤ1-2画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第2背景画像006SG082、第7背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチ背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）、スーパーリーチ背景画像（第4背景画像006SG084）を描画可能であり、レイヤ1-3画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像006SG322）、大当り報知背景画像（第5背景画像006SG085）を描画可能であり、レイヤ1-3画像描画領域にて描画された画像はレイヤ2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1-2画像描画領域にて描画された画像はレイヤ1-3画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像であり、レイヤ1-1画像描画領域にて描画された画像はレイヤ1-2画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置5における表示優先度が低い画像である。

20

30

40

50

## 【 2 6 4 7 】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

## 【 2 6 4 8 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御

10

## 【 2 6 4 9 】

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

## 【 2 6 5 0 】

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

20

## 【 2 6 5 1 】

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

## 【 2 6 5 2 】

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

30

## 【 2 6 5 3 】

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

## 【 2 6 5 4 】

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

## 【 2 6 5 5 】

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

40

## 【 2 6 5 6 】

図 1 1 - 6 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特

50

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

#### 【2657】

コマンド8CXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図11-6(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【2658】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図11-6(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

#### 【2659】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド9200Hは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

#### 【2660】

10

20

30

40

50

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 2 6 6 1 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 2 6 6 2 】

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

20

【 2 6 6 3 】

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

30

【 2 6 6 4 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

40

【 2 6 6 5 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記

50

憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【2666】

尚、図11-6(A)に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

10

【2667】

図11-7は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図11-7に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【2668】

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

20

【2669】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「100」の範囲の値をとる。

30

【2670】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【2671】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【2672】

図11-8は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【2673】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【2674】

50

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

#### 【 2 6 7 5 】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで 2 2 は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊 r r は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（約 1 / 3 0 0 ）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約 1 / 3 0 ）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

10

#### 【 2 6 7 6 】

図 1 1 - 9 ( A ) は、R O M 1 0 1 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A 」、「確変大当たり B 」、「確変大当たり C」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

20

#### 【 2 6 7 7 】

ここで、大当たり種別について、図 1 1 - 9 ( B ) を用いて説明すると、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たり A 」、「確変大当たり B 」、「確変大当たり C」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

30

#### 【 2 6 7 8 】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 1 0 回（いわゆる 1 0 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たり C」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。よって、「確変大当たり A」を 1 0 ラウンド（1 0 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当たりと呼称する場合がある。

40

#### 【 2 6 7 9 】

確変大当たり A ~ 確変大当たり C の大当たり遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当たり遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当たりの大当たり遊技状態の終了後において開始される時短制御は、1 0 0 回の可変表示が終了

50

すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

#### 【2680】

図 11 - 9 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

#### 【2681】

尚、図 11 - 9 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

#### 【2682】

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

#### 【2683】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

#### 【2684】

図 11 - 10 (A) 及び図 11 - 10 (B) は、変動パターンを示している。遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状

10

20

30

40

50

態または高確高ベース状態)である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

#### 【2685】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

#### 【2686】

遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン(PA2-2、PB1-2)、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン(PA2-3、PB1-3)、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチのリーチ演出を経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン(PA2-4、PB1-4)が設けられている。尚、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する弱Sリーチ演出が該当し、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する強Sリーチ演出Aと強Sリーチ演出Bとが該当する。

20

#### 【2687】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態(低確高ベース状態または高確高ベース状態)である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン(PA2-6、PB1-6)、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン(PA2-7、PB1-7)が設けられている。尚、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する弱Sリーチ演出が該当し、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する強Sリーチ演出Aと強Sリーチ演出Bとが該当する。

30

#### 【2688】

図11-10に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

40

#### 【2689】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

#### 【2690】

また、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してか

50



ら、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【2691】

図11-11は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【2692】

具体的には、図11-11(A)～図11-11(D)に示すように、遊技状態が通常状態(低ベース状態)且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が1個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態(高ベース状態)且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルDと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図11-11(E)及び図11-11(F)に示すように、遊技状態が通常状態(低ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態(高ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定する。

10

20

【2693】

例えば、図11-11(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～660の範囲内であれば変動パターンを短縮無し(non-reach)の変動パターン(PA1-1)に決定し、乱数値MR3の値が661～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ(non-reach)の変動パターン(PA2-1)に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、疑似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ(supers)となる変動パターン(PA2-2)に決定し、乱数値MR3の値が971～990の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ(supers)となる変動パターン(PA2-3)に決定し、乱数値MR3の値が991～997の範囲内であれば変動パターンを、疑似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ(supers)を経由してスーパーリーチ(supers)となる変動パターン(PA2-4)に決定する。

30

【2694】

また、図11-11(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～700の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチ(non-reach)の変動パターン(PA1-2)に決定し、乱数値MR3の値が701～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ(non-reach)の変動パターン(PA2-1)に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、疑似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ(supers)となる変動パターン(PA2-2)に決定し、乱数値MR3の値が971～990の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ(supers)となる変動パターン(PA2-3)に決定し、乱数値MR3の値が991～997の範囲内であれば変動パターンを、疑似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ(supers)を経由してスーパーリーチ(supers)となる変動パターン(PA2-4)に決定する。

40

【2695】

また、図11-11(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～750の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチ(non-reach)の変動パターン(PA1-3)に決定し、乱数値MR3の値が751～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ(non-reach)の変動パターン(PA2-1)に決

50

定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン(PA2-2)に決定し、乱数値MR3の値が971～990の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン(PA2-3)に決定し、乱数値MR3の値が991～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン(PA2-4)に決定する。

【2696】

また、図11-11(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～300の範囲内であれば変動パターンを短非リーチ はずれの変動パターン(PA1-4)に決定し、乱数値MR3の値が301～550の範囲内であれば変動パターンを非リーチ はずれの変動パターン(PA2-5)に決定し、乱数値MR3の値が551～750の範囲内であれば変動パターンを、非リーチ はずれの変動パターン(PA1-6)に決定し、乱数値MR3の値が751～900の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチ はずれの変動パターン(PA2-5)に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン(PA2-6)に決定し、乱数値MR3の値が971～997の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン(PA2-7)に決定する。

【2697】

また、図11-11(E)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン(PB1-1)に決定し、乱数値MR3の値が31～200の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン(PB1-2)に決定し、乱数値MR3の値が201～500の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン(PB1-3)に決定し、乱数値MR3の値が501～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン(PB1-4)に決定する。

【2698】

また、図11-11(F)に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～100の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン(PB1-5)に決定し、乱数値MR3の値が101～400の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン(PB1-6)に決定し、乱数値MR3の値が401～997の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン(PB1-7)に決定する。

【2699】

尚、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらず1の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【2700】

図11-2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM102の一部または全部の内容は

10

20

30

40

50

保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

#### 【2701】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図11-12に示すような遊技制御用データ保持エリア006SG150が設けられている。図11-12に示す遊技制御用データ保持エリア006SG150は、第1特図保留記憶部006SG151Aと、第2特図保留記憶部006SG151Bと、普図保留記憶部006SG151Cと、遊技制御フラグ設定部006SG152と、遊技制御タイマ設定部006SG153と、遊技制御カウンタ設定部006SG154と、遊技制御バッファ設定部006SG155とを備えている。

10

#### 【2702】

第1特図保留記憶部006SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

20

#### 【2703】

第2特図保留記憶部006SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

#### 【2704】

一例として、第1特図保留記憶部006SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部006SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

#### 【2705】

こうして第1特図保留記憶部006SG151Aや第2特図保留記憶部006SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

#### 【2706】

尚、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

#### 【2707】

普図保留記憶部006SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出され

50

たにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 006SG151C は、遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

#### 【2708】

遊技制御フラグ設定部 006SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 006SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

#### 【2709】

遊技制御タイマ設定部 006SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 006SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

#### 【2710】

遊技制御カウンタ設定部 006SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 006SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 006SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

#### 【2711】

遊技制御カウンタ設定部 006SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR1 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

30

#### 【2712】

遊技制御バッファ設定部 006SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 006SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

#### 【2713】

図 11 - 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

40

#### 【2714】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8L, 8R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演

50

出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【 2 7 1 5 】

図 1 1 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 1 - 1 3 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 6 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 3 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 6 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 とを備えている。

【 2 7 1 6 】

演出制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 2 7 1 7 】

演出制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 2 7 1 8 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 2 7 1 9 】

演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 2 7 2 0 】

図 1 1 - 1 3 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 2 7 2 1 】

10

20

30

40

50

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときの実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【2722】

更に、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

10

#### 【2723】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば白抜きの丸形（ ）、保留表示フラグの値が「1」であれば四角形（ ）、保留表示フラグの値が「2」であれば星（ ））が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図11 - 26参照）においてセットされるようになっている。

20

#### 【2724】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

30

#### 【2725】

図11 - 13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図11 - 13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留

40

50

記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【 2 7 2 6 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 2 7 2 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

10

【 2 7 2 8 】

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

【 2 7 2 9 】

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

20

【 2 7 3 0 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

30

【 2 7 3 1 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3；N o）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【 2 7 3 2 】

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

40

【 2 7 3 3 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 1 - 1 5 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 1 - 1 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路

50

1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【2 7 3 4】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【2 7 3 5】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【2 7 3 6】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【2 7 3 7】

（特別図柄プロセス処理）

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

#### 【2 7 3 8】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 1 - 1 5 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【2 7 3 9】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための

10

20

30

40

50



送信設定が行われる。

【 2 7 4 0 】

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

10

【 2 7 4 1 】

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

20

【 2 7 4 2 】

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

【 2 7 4 3 】

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

30

【 2 7 4 4 】

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

40

【 2 7 4 5 】

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

【 2 7 4 6 】

50

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

#### 【 2 7 4 7 】

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

#### 【 2 7 4 8 】

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

#### 【 2 7 4 9 】

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

#### 【 2 7 5 0 】

##### ( 始動入賞判定処理 )

図 1 1 - 1 7 は、図 1 1 - 1 6 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 6 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( 0 0 6 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 6 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 6 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する ( 0 0 6 S G S 1 0 3 )。

#### 【 2 7 5 1 】

0 0 6 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 6 S G S 1 0 1 ; N )、0 0 6 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときに

は(006SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(006SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(006SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(006SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。006SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(006SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(006SGS106)。

10

#### 【2752】

006SGS103,006SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(006SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(006SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

20

#### 【2753】

006SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部006SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(006SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(006SGS110)。

30

#### 【2754】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、006SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

40

#### 【2755】

006SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(006SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマン

50

ドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 11 - 15 に示す S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【2756】

CPU103 は、006SGS111 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ006SGS112）、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（006SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 11 - 15 に示す S 27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

10

【2757】

006SGS113 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する（006SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば（006SGS114でY）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（006SGS115）、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（006SGS114でN）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（006SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

20

【2758】

（入賞時乱数値判定処理）

図 11 - 18（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図 11 - 17 のステップ006SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部006SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ006SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

30

40

【2759】

図 11 - 18（A）に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部006SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ006SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【2760】

50

ステップ 006SGS121 の処理に続いて、図 11-8 に示す特図表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする（ステップ 006SGS122）。その後、図 11-17 のステップ 006SGS109 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 MR1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ 006SGS123）。大当り判定範囲には、ステップ 006SGS122 の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103 が乱数値 MR1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 MR1 と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103 が乱数値 MR1 と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値 MR1 が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値 MR1 が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値 MR1 を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

10

#### 【2761】

ステップ 006SGS123 にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ 006SGS123；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第 1 図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ 006SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ 006SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ 006SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ 006SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択してセットする（ステップ 006SGS131）。

20

#### 【2762】

尚、これらのはずれ用変動パターン判定テーブル A やはずれ用変動パターン判定テーブル D に加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブル B とはずれ用変動パターン判定テーブル C が予め用意されているが、図 11-11 に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブル A～C のうち、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 1～660 までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブル B、C では、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうちそれぞれ 1～700、1～750 までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブル A～C では、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値 MR3 がとりうる範囲のうち 901～997 までの判定値が割り当てられている。

30

#### 【2763】

このため、ステップ 006SGS126 においてははずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて判定するようになっている。

40

#### 【2764】

また、ステップ 006SGS123 にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ 006SGS123；Y）、図 11-18（A）に示すように、大当り種別判定用の乱数値 MR2 に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ 006SGS132）。このとき、CPU103 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第 1 特図」または「2」に対応する「第 2 特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるか

50

を判定する。

【2765】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS133）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ006SGS135）、ステップ006SGS138に進む。尚、ステップ006SGS135の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

10

【2766】

ステップ006SGS138の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ006SGS138）。図11-18（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

20

【2767】

その後、ステップ006SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ006SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【2768】

（特別図柄通常処理）

図11-19は、特別図柄通常処理として、図11-16のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図11-19に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

30

【2769】

ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す（ステップ006SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

40

【2770】

ステップ006SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS143）。

【2771】

50

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

【2772】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部に第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ006SGS145の処理は、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【2773】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

20

【2774】

ステップ006SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS145；N）、第1特図保留記憶部に保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【2775】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部に保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

30

【2776】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

【2777】

ステップ006SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図11-8に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150）。尚、このステップ006SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

50

## 【 2 7 7 8 】

このように、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 9 で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

## 【 2 7 7 9 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 にて「大当たり」と判定された場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 ; Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 1 - 9 (A) に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 3）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 4）。

## 【 2 7 8 0 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 4 の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 5）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たり A に対応する「確変 A」であれば「0」とし、確変大当たり B に対応する「確変 B」であれば「2」とし、確変大当たり C に対応する「確変 C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 5 の処理後はステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 に進む。

## 【 2 7 8 1 】

また、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 にて「はずれ」と判定された場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 ; N）、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 2 ~ 0 0 6 S G S 1 5 5 の処理を実行することなくステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 の処理を実行する。

## 【 2 7 8 2 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 では、C P U 1 0 3 は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当たり」と判定された場合には、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 4 における大当たり種別が「確変大当たり A」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たり B」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たり C」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。



## 【 2 7 8 3 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である" 1 "に更新してから（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 7）、特別図柄通常処理を終了する。

## 【 2 7 8 4 】

尚、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 ; Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 8）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

## 【 2 7 8 5 】

（変動パターン設定処理）

図 1 1 - 2 0 は、変動パターン設定処理として、図 1 1 - 1 6 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 0 に示す変動パターン設定処理において、C P U 1 0 3 は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 1）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択する。

## 【 2 7 8 6 】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 2）。

## 【 2 7 8 7 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 2 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 3）。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

## 【 2 7 8 8 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 3 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 4）。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 に設けられた送

10

20

30

40

50

信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

#### 【2789】

ステップ006SGS164の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ006SGS165）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ006SGS166）、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【2790】

ステップ006SGS166でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図11-15に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

#### 【2791】

（特別図柄停止処理）

図11-21は、特別図柄停止処理として、図11-16のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ006SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ006SGS181）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ006SGS182）。

#### 【2792】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ006SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ006SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当りA）、当り開始2指定コマンド（確変大当りB）、当り開始3指定コマンド（確変大当りC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ006SGS185）。

#### 【2793】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信

10

20

30

40

50

するための設定を行う（ステップ006SGS186）。

【2794】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ006SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ006SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応した値である"4"に更新する（ステップ006SGS189）。

【2795】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ006SGS182；N）、ステップ006SGS191において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ006SGS191）。時短フラグがオフである場合（ステップ006SGS191；N）は、ステップ006SGS196に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ006SGS191；Y）は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS192；Y）には、ステップ006SGS196に進む。

【2796】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ006SGS192；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ006SGS193）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ006SGS194）、「0」でない場合（ステップ006SGS194；N）にはステップ006SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ006SGS194；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ006SGS195）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ006SGS195）、ステップ006SGS196に進む。

【2797】

ステップ006SGS196では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"0"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ006SGS197）。

【2798】

（大当り終了処理）

図11-22は、大当り終了処理として、図11-16のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【2799】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ006SGS201）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ006SGS201；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ006SGS202）、処理を終了する。

【2800】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ006SGS201；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ006SGS203）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ006SGS204）。経過していなければ処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 0 1 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4 ; Y）、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5）。

## 【 2 8 0 2 】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5 ; N）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 7、ステップ 0 0 6 S G S 2 0 8）。また、時短回数カウンタに「 0 」をセットし（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 9）、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 に進む。

## 【 2 8 0 3 】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5 ; Y）には、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 1 とステップ 0 0 6 S G S 2 1 2 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「 1 0 0 」をセットした後、ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 に進む。

## 【 2 8 0 4 】

ステップ 0 0 6 S G S 2 1 3 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 2 1 4）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ 0 0 6 S G S 2 1 5）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「 0 」に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ 0 0 6 S G S 2 1 6）。

## 【 2 8 0 5 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

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

## 【 2 8 0 6 】

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

## 【 2 8 0 7 】

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

## 【 2 8 0 8 】

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

10

#### 【 2 8 0 9 】

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

#### 【 2 8 1 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップ S 7 9）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

#### 【 2 8 1 1 】

尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置 5 において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

30

#### 【 2 8 1 2 】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置 5 にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン 3 1 B の操作等に応じて、スピーカ 8 L、8 R から出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ 9 の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

#### 【 2 8 1 3 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

40

#### 【 2 8 1 4 】

（演出制御プロセス処理）

図 1 1 - 2 4 は、演出制御プロセス処理として、図 1 1 - 2 3 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 1 - 2 4 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示やアクティブ表示エリア 5 F にて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップ S 1 6 0）。また、特図保留記憶表示

50

エリア 5 U における保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップ S 1 6 1）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 2 8 1 5 】

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

10

【 2 8 1 6 】

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

20

【 2 8 1 7 】

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

30

【 2 8 1 8 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 2 8 1 9 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行

50

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

#### 【2820】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"5"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当たり遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"0"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

#### 【2821】

( 保留表示演出決定処理 )

図11-25は、図11-24に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用CPU120は、先ず、図11-13(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ006SGS194Aを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

20

#### 【2822】

例えば、図11-25に示すように、可変表示結果が大当たりの場合は、5%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定し、70%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、95%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、5%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定し、0%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他(ノーマルリーチ)である場合は、75%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、20%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定し、5%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、65%の割合で保留表示演出の非実行を決定し、25%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定し、10%の割合で保留表示演出の演出パターンでの実行を決定する。

30

#### 【2823】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用CPU120は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「0」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「1」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「2」をセットする。

40

#### 【2824】

そして、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに0~2の値をセットした後に演出制御用CPU120が保留表示更新処理(ステップS61)を実行することで、保留表示フラグの値として「0」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形( )で表示され、保留表示フラグの値として「1」がセットされた場合は

50

、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（ ）で表示され、保留表示フラグの値として「2」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（ ）で表示される。

#### 【2825】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンAの白色の四角形や表示パターンB白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンB白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンAの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

10

#### 【2826】

（可変表示開始設定処理）

図11-26は、図11-24に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

#### 【2827】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

#### 【2828】

また、ステップ006SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

#### 【2829】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマ

50



ンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【2830】

ステップ006SGS272またはステップ006SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ006SGS275）。

【2831】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ006SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【2832】

尚、本特徴部006SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドや確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が不揃いとなる組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【2833】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【2834】

ステップ006SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ006SGS277）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ006SGS278）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ006SGS279）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ006SGS280）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ006SGS281）を実行する。

【2835】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ006SGS282）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ006SGS283）。

【2836】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出

10

20

30

40

50

力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n ( 1 ~ N 番まで ) に対応付けて時系列に順番配列されている。

#### 【 2 8 3 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容 ( 表示制御実行データ 1 、ランプ制御実行データ 1 、音制御実行データ 1 、操作部制御実行データ 1 ) に従って演出装置 ( 演出用部品としての画像表示装置 5 、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R 、操作部 ( プッシュボタン 3 1 B 、スティックコントローラ 3 1 A 等 ) ) の制御を実行する ( ステップ 0 0 6 S G S 2 8 4 ) 。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令

10

#### 【 2 8 3 8 】

尚、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

#### 【 2 8 3 9 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する ( ステップ 0 0 6 S G S 2 8 5 ) 。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する ( ステップ 0 0 6 S G S 2 8 6 ) 。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示 ( 変動 ) が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 ( ステップ S 1 7 2 ) に対応した値にする ( ステップ 0 0 6 S G S 2 8 7 ) 。

20

#### 【 2 8 4 0 】

( 連続割れ演出設定処理 )

図 1 1 - 2 7 ( A ) は、図 1 1 - 2 6 に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理 ( ステップ 0 0 6 S G S 2 7 7 ) を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 1 ) 。遊技状態が通常状態である場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 1 ; Y ) は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を参照し、連続割れ演出フラグの値 ( 「 0 」 または 「 1 」 ) がセットされていないエントリの有無を特定し ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 2 ) 、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ) 。

30

#### 【 2 8 4 1 】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ; N ) はステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合 ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ; Y ) は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する ( ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 ) 。尚、通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出である ( 図 1 1 - 3 0 参照 ) 。

40

#### 【 2 8 4 2 】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 において演出制御用 C

50

P U 1 2 0 は、図 1 1 - 2 7 ( B ) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合、20%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、80%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、80%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、20%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他(ノーマルリーチ)である場合、60%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、40%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、50%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、50%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。

#### 【 2 8 4 3 】

また、遊技状態が時短状態/確変状態であるときに、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果が大当たりである場合、30%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、70%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、70%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、30%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、50%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、50%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、40%の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、60%の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、通常状態と時短状態/確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当たり遊技状態に制御される割合、すなわち大当たり期待度が異なっている。

#### 【 2 8 4 4 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5)。連続割れ演出の実行を決定した場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「1」をセットしてステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「0」をセットしてステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進む。

#### 【 2 8 4 5 】

次いで、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8)。連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが無い場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8; N)は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが有る場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8; Y)は、更に連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A のバッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 9)。

#### 【 2 8 4 6 】

連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 9; N)は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第1連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し(ステップ 0 0 6 S G S 3 2 0)、連続割れ演出フラグの値として「1」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 1 9; Y)は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する(ステップ 0 0 6 S G S 3 2 1)。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合(ステップ 0 0 6 S G S 3 2 1; Y)は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表

10

20

30

40

50

示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ006SGS321；N）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第2連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ006SGS322）。

#### 【2847】

つまり、遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第1連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されるようになっている。

10

#### 【2848】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ006SGS311；N）、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ006SGS323）。例えば、ステップ006SGS323において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第1連続割れ演出）の1回または2回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第1連続割れ演出の2回の実行及び該2回の第1連続割れ演出後の1回の第2連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

20

#### 【2849】

つまり、時短状態や確変状態における連続割れ演出は、1の可変表示に中において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

30

#### 【2850】

（セリフ予告演出設定処理）

図11-28（A）は、図11-26に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ006SGS278）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ006SGS331）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ006SGS331；Y）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ006SGS331；N）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ006SGS332）。

40

#### 【2851】

例えば、図11-28（B）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を70%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を60%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を35%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を5%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を40%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を10%の割合で決定し、セリフ

50

予告演出の演出パターン B での実行を 20 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン C での実行を 30 % の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を 10 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン A での実行を 5 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン B での実行を 10 % の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターン C での実行を 75 % の割合で決定する。

#### 【 2 8 5 2 】

図 1 1 - 2 8 ( C ) に示すように、演出パターン A は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターン B は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターン C は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

10

#### 【 2 8 5 3 】

尚、図 1 1 - 2 8 ( B ) に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターン C にて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターン A にて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターン C > 演出パターン B > 演出パターン A > 非実行）。

20

#### 【 2 8 5 4 】

（背景変化演出設定処理）

次に、図 1 1 - 2 6 に示す背景変化演出設定処理（ステップ 0 0 6 S G S 2 7 9 ）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 1 - 6、P A 1 - 7、P A 2 - 1、P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 7 のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 1 - 6、P A 1 - 7、P A 2 - 1、P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 7 のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を参照する。

30

#### 【 2 8 5 5 】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図 1 1 - 2 9 ( A ) に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 60 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の失敗パターンでの実行）を 30 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の成功パターンでの実行）を 10 % の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 50 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B

40

50

1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行)を 45 %の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行(当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行)を 5 %の割合で決定する。

【 2 8 5 6 】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図 1 1 - 2 9 ( A ) に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 30 %の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行(当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4のいずれかであれば背景変化演出 B の失敗パターンでの実行)を 0 %の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行(当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4のいずれかであれば背景変化演出 B の成功パターンでの実行)を 70 %の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 20 %の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行(当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行)を 0 %の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行(当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行)80 %の割合で決定する。このように、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【 2 8 5 7 】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図 1 1 - 2 3 に示す背景表示更新処理(ステップ S 7 9)にて実行すればよい。

【 2 8 5 8 】

(リーチ示唆演出設定処理)

次に、図 1 1 - 2 6 に示すリーチ示唆演出設定処理(ステップ 0 0 6 S G S 2 8 0)について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【 2 8 5 9 】

例えば、図 1 1 - 2 9 ( B ) に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を 80 %の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を 20 %の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を 30 %の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を 70 %の割合で決定する。つまり、リ

ーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

#### 【 2 8 6 0 】

尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。

10

#### 【 2 8 6 1 】

（カットイン演出設定処理）

次に、図 1 1 - 2 6 に示すカットイン演出設定処理（ステップ 0 0 6 S G S 2 8 1）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 7 のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 7 のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

#### 【 2 8 6 2 】

20

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図 1 1 - 2 9（C）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を 6 5 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 5 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 2 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 7 0 % の割合で決定する。

#### 【 2 8 6 3 】

つまり、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターン Y で実行される場合はカットイン演出が演出パターン X で実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターン Y > 演出パターン X > カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を 7 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 1 5 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 7 5 % の割合で決定する。このように、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

30

40

#### 【 2 8 6 4 】

尚、カットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（演出パターン X が「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターン Y が「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

#### 【 2 8 6 5 】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン

50

演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【 2 8 6 6 】

尚、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図 1 1 - 3 1、図 1 1 - 5 5 参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターン Y を割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターン X に決定したとき、画像表示装置 5 に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

10

【 2 8 6 7 】

（演出説明）

以上のように可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

20

【 2 8 6 8 】

具体的には、図 1 1 - 3 0 及び図 1 1 - 3 1 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演、強発展演 A、強発展演 B、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図 1 1 - 3 2 に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、背景変化演出 A、弱発展演、強発展演 A、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、カットイン演出は、図 1 1 - 2 7（B）、図 1 1 - 2 9（C）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

30

【 2 8 6 9 】

図 1 1 - 3 0 ~ 図 1 1 - 3 2 に示すように、これら演出のうち第 1 連続割れ演出は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部のみ）演出である。また、第 1 連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置 5 の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第 1 連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、1 の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。

40

【 2 8 7 0 】

50



第2連続割れ演出は、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像006SG301にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aの一部のみ）演出である。また、第2連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置5の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第2連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。

10

#### 【2871】

セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置5の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像006SG301にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置5の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス!」、「熱い!」、「激アツ!」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

20

#### 【2872】

背景変化演出Aは、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Aは、キャラクタの作用によってガラス板画像006SG301にヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像006SG301Aが表示されない（ガラス板画像006SG301Aが割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

30

#### 【2873】

背景変化演出Bは、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Bは、ガラス板画像006SG301に2段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが発生するものの2段階目のヒビが発生せずガラス板画像006SG301Aが割れない、或いは、ガラス板画像006SG301に1段階目と2段階目のヒビが発生するもののガラス板画像006SG301Aが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン1と失敗パターン2）にて実行される場合と、がある。

40

#### 【2874】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301

50

が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体 3 2 が動作することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。また、1 の可変表示中において最大で 2 回まで擬似連演出が実行されるようになっており、1 回目の擬似連演出として割れたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色と 2 回目の擬似連演出として割れたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色とが異なっている。更に、図 1 1 - 1 0 及び図 1 1 - 1 1 に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定されている。つまり、擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色によって大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

10

#### 【 2 8 7 5 】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

20

#### 【 2 8 7 6 】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。

30

#### 【 2 8 7 7 】

強発展演出 A は、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出である。

40

#### 【 2 8 7 8 】

強発展演出 B は、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。スーパーリーチのリーチ演出中において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S

50

G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチ のリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。

【 2 8 7 9 】

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【 2 8 8 0 】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生せず、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 の可変表示にて実行される場合がある（図 1 1 - 3 6 参照）。

【 2 8 8 1 】

（各変動パターンにおける演出タイミング）

次に、各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図 1 1 - 3 3（A）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 1 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【 2 8 8 2 】

図 1 1 - 3 3（B）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 2、P A 1 - 3 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を実行可能となっている。

【 2 8 8 3 】

図 1 1 - 3 3（C）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンである P A 2 - 1、P B 1 - 1 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ大当り演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

マルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【 2 8 8 4 】

図 1 1 - 3 3 ( D ) に示すように、スーパーリーチ 大当たりやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 2、P B 1 - 2 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、背景変化演出 B、1 回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

10

【 2 8 8 5 】

図 1 1 - 3 4 ( A ) に示すように、スーパーリーチ 大当たりやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 3、P B 1 - 3 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出、強発展演出 A、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

20

【 2 8 8 6 】

特に、背景変化演出 A において表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置 5 の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【 2 8 8 7 】

図 1 1 - 3 4 ( B ) に示すように、スーパーリーチ 大当たりやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 4、P B 1 - 4 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、背景変化演出 B、1 回目の擬似連演出、2 回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出、強発展演出 B、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

30

【 2 8 8 8 】

尚、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 5 に示すように、背景変化演出 B が実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 B とセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出 B とセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出 B の実行が決定された場合は、背景変化演出 B とセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出 B としてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出 B としての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

40

【 2 8 8 9 】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図 1 1 - 3 5 ( A ) 及び図 1 1 - 3 5 ( B ) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 5 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当たりの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定さ

50

れているときは、可変表示の開始タイミングから第1連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチ 大当りの変動パターンであるPB1-7を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Aを実行可能となっている。

【2890】

尚、非リーチ大当りの変動パターンであるPB1-5の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置5の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、PB1-5の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

10

【2891】

図11-35(C)及び図11-35(D)に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるPA1-6にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるPA1-6、PB1-5を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第1連続割れ演出を個別に2回実行可能となっており、スーパーリーチ 大当りの変動パターンであるPB1-7を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Aを実行可能となっている。

【2892】

20

また、図11-36(A)に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるPA1-6にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチ 大当りの変動パターンであるPB1-7を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるPB1-5にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第1連続割れ演出が個別に3回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

【2893】

図11-36(B)に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるPA2-5にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

30

【2894】

図11-36(C)に示すように、スーパーリーチ 大当りまたはスーパーリーチ はずれの変動パターンであるPA2-6、PB1-6にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【2895】

40

図11-36(D)に示すように、スーパーリーチ 大当りまたはスーパーリーチ はずれの変動パターンであるPA2-7、PB1-7にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Aを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出A、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【2896】

（スーパーリーチ における演出の流れ）

50

次に、スーパーリーチにおける演出の流れについて、図 11 - 37 ~ 図 11 - 39 に基づいて説明する。図 11 - 37 は、スーパーリーチにおける演出の流れを示す図である。図 11 - 38 は、スーパーリーチにおける演出の流れを示す図である。図 11 - 39 は、スーパーリーチにおける演出の流れを示す図である。

【2897】

図 11 - 37 (A1) に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第 1 背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 2 連続割れ演出が開始される。具体的には、第 2 連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 11 - 37 (A2) 参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される（図 11 - 37 (A3) 参照）。第 2 連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

10

【2898】

第 2 連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン 31B の操作を促進する操作促進画像が表示される（図 11 - 37 (A4) 参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン 31B を模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

20

【2899】

次いで、プッシュボタン 31B が操作されたとき、または、プッシュボタン 31B が操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 11 - 37 (A5) 参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される（図 11 - 37 (A6) 参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

30

【2900】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出 A が開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図 11 - 37 (A7) 参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図 11 - 37 (A8) 参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 11 - 37 (A9) 参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 11 - 37 (A10) 参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第 1 背景画像とは異なる第 2 背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図 11 - 37 (A11) 参照）。背景変化演出 A が終了した後は、再び可変表示が実行される。

40

50

## 【 2 9 0 1 】

背景変化演出 A が終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図 1 1 - 3 7（A 1 2）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア 5 L に対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第 1 ヒビ態様にて表示された後（図 1 1 - 3 7（A 1 3）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア 5 R に対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第 1 ヒビ態様から第 2 ヒビ態様にて変化し（図 1 1 - 3 7（A 1 4）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア 5 C に対応する領域を叩く動作）に応じて（図 1 1 - 3 7（A 1 5）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 3 7（A 1 6）参照）。

10

## 【 2 9 0 2 】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、N リーチ演出が開始される。

20

## 【 2 9 0 3 】

N リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図 1 1 - 3 7（A 1 7）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図 1 1 - 3 8（A 1 8）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 3 8（A 1 9）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱 S リーチ演出 A（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図 1 1 - 3 8（A 2 0）～（A 2 2）参照）。

30

## 【 2 9 0 4 】

弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出 A が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア 5 C に「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図 1 1 - 3 8（A 2 3）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 3 8（A 2 4）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強 S リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 1 1 - 3 8（A 2 5）～（A 2 7）参照）。

40

## 【 2 9 0 5 】

強 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強 S リーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像が表示される（図 1 1 - 3 8（A 2 8）参照）。次いで、プッシュボタン 3 1 B が操作されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画

50

像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される（図 11 - 38（A 29）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強 S リーチ演出が実行される。

#### 【2906】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図 11 - 39（A 30）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図 11 - 39（A 31）参照）。

10

#### 【2907】

可変表示結果が大当たり表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図 11 - 39（A 32）参照）、可動体 32 の動作（例えば、可動体 32 が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体 32 から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図 11 - 39（A 33）参照）。

#### 【2908】

20

次いで、可動体の動作（例えば、可動体 32 が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 11 - 39（A 34）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当たり組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当たり用の第 5 背景画像 006SG085（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランブ 9 d が所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知された後（図 11 - 39（A 35）参照）、背景画像が第 1 背景画像に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 11 - 39（A 36）参照）。

30

#### 【2909】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図 11 - 39（A 37）参照）、可動体 32 が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図 11 - 39（A 38）参照）。

#### 【2910】

40

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図 11 - 39（A 39）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当たりでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図 11 - 39（A 40））。また、大当たり遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第 1 背景画像に復帰して大当たりでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 11 - 39（A 41）参照）。

#### 【2911】

（スーパーリーチ における演出の流れ）

次に、スーパーリーチ における演出の流れについて、図 11 - 40 及び図 11 - 41 に基づいて説明する。図 11 - 40 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図で

50



ある。図 1 1 - 4 1 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【 2 9 1 2 】

図 1 1 - 4 0 ( B 1 ) に示すように、通常状態 ( 低確低ベース状態 ) において、スーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第 1 背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定期間が経過すると、背景変化演出 B が開始される。具体的には、背景変化演出 B が開始されると割れ前兆画像 ( ガラス板等 ) が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後 ( 図 1 1 - 4 0 ( B 2 ) 参照 )、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が 2 箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し ( 図 1 1 - 4 0 ( B 3 ) 参照 )、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される ( 図 1 1 - 4 0 ( B 4 ) 参照 )。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 ( エフェクト画像 ) が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第 1 背景画像とは異なる第 2 背景画像が表示される ( 図 1 1 - 4 0 ( B 5 ) 参照 )。

10

【 2 9 1 3 】

背景変化演出 A が終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後 ( 図 1 1 - 4 0 ( B 6 ) 参照 )、右飾り図柄表示エリア 5 R に、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる ( 図 1 1 - 4 0 ( B 7 ) 参照 )。

20

【 2 9 1 4 】

背景変化演出 B が終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア 5 C において、再可変表示が開始されることを示す「 N E X T 」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される ( 図 1 1 - 4 0 ( B 8 ) 参照 )。

【 2 9 1 5 】

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後 ( 図 1 1 - 4 0 ( B 9 ) 参照 )、割れ前兆画像 ( ガラス板等 ) が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後 ( 図 1 1 - 4 0 ( B 1 0 ) 参照 )、可動体 3 2 の動作 ( 例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作 ) に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される ( 図 1 1 - 4 0 ( B 1 1 ) 参照 )。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 ( エフェクト画像 ) が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「 x 2 」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する ( 図 1 1 - 4 0 ( B 1 2 ) ~ ( B 1 3 ) 参照 )。

30

【 2 9 1 6 】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に仮停止表示されている飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される ( 図 1 1 - 4 0 ( B 9 A ) 参照 )。

40

【 2 9 1 7 】

飾り図柄の可変表示が再開された後、3 連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア 5 C において、擬似連演出の開始を示す「 N E X T 」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される ( 図 1 1 - 4 0 ( B 1 4 ) 参照 )。中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後 ( 図 1 1 - 4 0 ( B 1 5 ) 参照 )、割れ前兆画像 ( ガラス板等 ) が表示され、該割れ前兆画像の一部

50

にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 1 - 4 0（B 1 6）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 4 0（B 1 7）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「× 3」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図 1 1 - 4 1（B 1 8）～（B 1 9）参照）。

#### 【 2 9 1 8 】

2 連パターンの擬似連演出の場合は 2 回目、3 連パターンの擬似連演出の場合は 3 回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 1 1 - 4 1（B 2 0）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて N リーチとなり（図 1 1 - 4 1（B 2 1）参照）、N リーチ演出が開始される。

#### 【 2 9 1 9 】

N リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図 1 1 - 4 1（B 2 2）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図 1 1 - 4 1（B 2 3）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 4 1（B 2 4）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱 S リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図 1 1 - 4 1（B 2 5）～（B 2 6）参照）。

#### 【 2 9 2 0 】

弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出 B が開始される。具体的には、強発展演出 B が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 1 - 4 1（B 2 7）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 4 1（B 2 8）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア 5 C に「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図 1 1 - 4 1（B 2 9）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強 S リーチ演出 B（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 1 1 - 4 1（B 3 0）参照）。尚、強 S リーチ演出 B は、強 S リーチ演出 A よりも期待度が高い S リーチ演出とされている。また、強 S リーチ演出 B は、強 S リーチ演出 A よりも期待度が高い S リーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターン Y にて実行されやすくなっている。つまり、強 S リーチ演出 B は、強 S リーチ演出 A よりも後述する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されやすい演出となっている。

#### 【 2 9 2 1 】

強 S リーチ演出 B は、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチの強 S リーチ演出 A とほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

#### 【 2 9 2 2 】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図 1 1 - 4 2 ～図 1 1 - 5 8 に基づいて説明する。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 2 3 】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

## 【 2 9 2 4 】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

## 【 2 9 2 5 】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ（1フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

## 【 2 9 2 6 】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

## 【 2 9 2 7 】

図11-42～図11-58に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図11-1など参照）。

## 【 2 9 2 8 】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

## 【 2 9 2 9 】

画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

## 【 2 9 3 0 】

画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5Uには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示006SG101（図11-91参照）や第2保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア5Fには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示006SG103が表示される。尚、これ

ら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fは、全ての演出モードに共通に表示される。

【2931】

<第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出>

第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出の動作例の詳細について、図11-42及び図11-43に基づいて説明する。図11-42は、第1連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図11-43は、第2連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【2932】

図11-42(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第2連続割れ演出が開始されると、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第1背景画像006SG081は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図11-42(B)参照)。また、遊技状態が時短状態/確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第2連続割れ演出が開始されると、時短状態/確変状態用の通常背景画像である第6背景画像よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第6背景画像は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【2933】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【2934】

次いで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れて(ガラス板画像006SG301Aが割れ態様にて表示されて)、小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図11-42(C)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像006SG301A、破片画像006SG302の視認が可能となり(図11-42(D)参照)、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了する(図11-42(E)参照)。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 3 5 】

その後、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A における割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4 には、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了するまで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 や背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 1 4 が表示された後（図 1 1 - 4 2（F）参照）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 及びキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 や背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 1 4 が非表示となる（図 1 1 - 4 2（G）参照）。ここで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されているときの背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 1 4 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A における割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4 以外の所定範囲では第 2 視認性で表示され、割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4（特定範囲）では、第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の一部が割れたことを認識しやすくなる。

## 【 2 9 3 6 】

次に、図 1 1 - 4 3 に示すように、第 2 連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第 1 連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出の動作例は異なってもよい。

## 【 2 9 3 7 】

例えば、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターン D とし、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図 1 1 - 4 2（B）においてはヒビが右側に表示される一方で、図 1 1 - 4 3（B）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差違を持たせることができる。

## 【 2 9 3 8 】

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第 2 連続割れ演出については、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示量を多くしたり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

## 【 2 9 3 9 】

さらに、第 1 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 に対応するキャラクタボイスと、第 2 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

## 【 2 9 4 0 】

< セリフ予告演出 >

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図 1 1 - 4 4 に基づいて説明する。図 1 1 - 4 4 は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

## 【 2 9 4 1 】

図 1 1 - 4 4（A）に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第 1 背景画像

006SG081よりも上位のレイヤ8画像描画領域に、操作促進画像006SG310が表示される(図11-44(B)参照)。

【2942】

次いで、プッシュボタン31Bが操作されたとき、または、プッシュボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像006SG310が非表示になるとともに、第1背景画像006SG081よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第1背景画像006SG081は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図11-44(C)参照)。

10

【2943】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【2944】

20

次いで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図11-44(D)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像006SG301A、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認が可能となり(図11-44(E)参照)、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了する(図11-44(F)参照)。

30

【2945】

その後、ガラス板画像006SG301Aにおける割れ表示領域006SG304には、破片画像006SG302の表示が終了するまで、ガラス板画像006SG301Aよりも下位のレイヤ3画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス!？」なる文字画像006SG306と、その背景となるセリフ背景画像006SG087と、が表示される(図11-44(F)参照)。ここで、ガラス板画像006SG301Aにおける割れ表示領域006SG304に表示されるセリフ背景画像006SG087及び文字画像006SG306は第1視認性により表示され、ガラス板画像006SG301における割れ表示領域006SG304以外の領域に表示される第1背景画像006SG081は、第1視認性よりも視認性が低い第2視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像006SG301Aの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像006SG301A及びセリフ背景画像006SG087及び文字画像006SG306が非表示となる(図11-44(H)参照)。

40

【2946】

尚、図11-44(C)において、例えば、ガラス板画像006SG301に表示され

50

たヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 006SG301 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス! ?」「熱い!」「激アツ!」のいずれのセリフ文字画像 006SG306 が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像 006SG302 の表示量など。特に「激アツ!」の表示時には破片画像 006SG302 をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像 006SG305 の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像 006SG303 の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

10

#### 【2947】

< 背景変化演出 A >

背景変化演出 A の動作例の詳細について、図 11 - 45 及び図 11 - 46 に基づいて説明する。図 11 - 45 は、背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。図 11 - 46 は、背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

#### 【2948】

図 11 - 45 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 A が開始されると、第 1 背景画像 006SG081 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域にエフェクト画像 006SG320 が表示され、漸次拡大表示された後（図 11 - 45 (B)、(C) 参照）、エフェクト画像 006SG320 がフェードアウト表示されてキャラクタ画像 006SG305 が表示される（図 11 - 45 (D) 参照）。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 A が開始されると、時短状態 / 確変状態用の通常背景画像である第 6 背景画像よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域にエフェクト画像 006SG320 が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像 006SG320 がフェードアウト表示されてキャラクタ画像 006SG305 が表示される。

20

30

#### 【2949】

尚、図 11 - 45 (B) にて表示されるエフェクト画像 006SG320 は、図 11 - 45 (D) においてキャラクタ画像 006SG305 が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図 11 - 45 (C) に移行し、失敗パターンの場合は図 11 - 45 (C) に移行せず、エフェクト画像 006SG320 が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像 006SG305 が表示されないことが示唆される。

#### 【2950】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第 1 背景画像 006SG081 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示された後、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後（図 11 - 45 (E) 参照）、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化する（図 11 - 45 (F) 参照）。また、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 006SG305、レイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 006SG081 は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技

40

50

状態が時短状態／確変状態である場合には、第6背景画像よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示された後、キャラクタ画像006SG305が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像006SG301の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像006SG301がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ3画像描画領域に表示されるキャラクタ画像006SG305、レイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ1画像描画領域に表示される第6背景画像は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

10

#### 【2951】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

#### 【2952】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図11-45(G)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及び第2背景画像006SG082の視認性が高くなっていく(図11-45(H)、図11-46(I)参照)。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後(図11-46(J)参照)、破片画像006SG302の表示が終了する(図11-46(K)参照)。このように、背景画像が第1背景画像006SG081から第2背景画像006SG082に変化するときには割れ演出が実行されることで、第1背景画像006SG081が第2背景画像006SG082に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第7背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後、破片画像006SG302の表示が終了する。このように、背景画像が第6背景画像から第7背景画像に変化するときには割れ演出が実行されることで、第6背景画像が第7背景画像に変化したことを自然に見せること

20

30

40

50



ができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【 2 9 5 3 】

また、例えば、背景画像として第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも表示されたときに有利な第 3 背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 が表示されるか第 3 背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 以外のキャラクタを表示可能とすることで、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 が表示されるか第 3 背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【 2 9 5 4 】

< 背景変化演出 B >

背景変化演出 B の動作例の詳細について、図 1 1 - 4 7 に基づいて説明する。図 1 1 - 4 7 は、背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【 2 9 5 5 】

図 1 1 - 4 7（A）に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 B が開始されると、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 が表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される（図 1 1 - 4 7（B）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ態様が段階的に変化する（図 1 1 - 4 7（C）参照）。

【 2 9 5 6 】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されてないときは第 1 視認性で表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【 2 9 5 7 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 2 9 5 8 】

また、図 1 1 - 4 7（C）における拡大図に示すように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、各ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 以外の領域においては第 2 視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 においては第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。

【 2 9 5 9 】

次いで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 1 - 4 7（D）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透

10

20

30

40

50

明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及び第2背景画像006SG082の視認性が高くなっていく(図11-47(E)参照)。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後(図11-47(F)参照)、破片画像006SG302の表示が終了する(図11-47(G)参照)。このように、背景画像が第1背景画像006SG081から第2背景画像006SG082に変化するときには割れ演出が実行されることで、第1背景画像006SG081が第2背景画像006SG082に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

10

#### 【2960】

また、例えば、ガラス板画像006SG301に表示されたヒビに対応する部分(例えば、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ画像描画領域)に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、1段階目(図11-47(B)参照)で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、2段階目(図11-47(C)参照)で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図11-64(B)に示すように、失敗パターン1において1段階目で終了する場合、背景変化演出Bの開始から1500ms経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり(フェードアウト表示)、図11-64(C)に示すように、失敗パターン2において2段階目で終了する場合、背景変化演出Bの開始から3000ms経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

20

#### 【2961】

また、背景変化演出Bが実行されている間、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像(例えば、ミニキャラクタ画像など)を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

30

#### 【2962】

##### < 擬似連演出 >

擬似連演出の動作例の詳細について、図11-48に基づいて説明する。図11-48は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

#### 【2963】

図11-48(A)に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア5Cにおいて、再可変表示が開始されることを示す「NEXT」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第2背景画像006SG082よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第2背景画像006SG082は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図11-48(B)参照)。

40

#### 【2964】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示された後、フ

50

レームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 2 9 6 5 】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示された後、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 1 1 - 4 8（C）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 1 - 4 8（D）参照）。また、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

10

【 2 9 6 6 】

尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく（図 1 1 - 4 8（E）参照）。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了すると、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤ 6 画像描画領域に、可動体 3 2 が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 1 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ 1 画像描画領域にも背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示される（図 1 1 - 4 8（F）、（G）参照）。

20

【 2 9 6 7 】

次いで、可動体 3 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図 1 1 - 4 8（G）参照）、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図 1 1 - 4 8（H）参照）。

30

【 2 9 6 8 】

尚、可動体 3 2 の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【 2 9 6 9 】

また、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるが、1 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を青色とし、2 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を緑色とし、3 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

40

【 2 9 7 0 】

また、この場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、1 回目の再可変表示と 2 回目の再可変表示と 3 回目の再

50

可変表示とで、可動体 3 2 の動作パターンを共通とする一方、例えば、1 回目の再可変表示と 2 回目の再可変表示と 3 回目の再可変表示とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のサイズが異なる、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示数が異なる、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

#### 【 2 9 7 1 】

< リーチ示唆演出 >

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図 1 1 - 4 9 及び図 1 1 - 5 0 に基づいて説明する。図 1 1 - 4 9 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図 1 1 - 5 0 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

#### 【 2 9 7 2 】

図 1 1 - 4 9 ( A ) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後 ( 図 1 1 - 4 9 ( B ) 参照 )、表示画面中央にキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示される ( 図 1 1 - 4 9 ( C ) 参照 )。次いで、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で左飾り図柄表示エリア 5 L に対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が第 1 ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示される ( 図 1 1 - 4 9 ( D ) 参照 )。

#### 【 2 9 7 3 】

次いで、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で右飾り図柄表示エリア 5 R に対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が第 2 ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示される ( 図 1 1 - 4 9 ( E ) 参照 )。

#### 【 2 9 7 4 】

さらに、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で中飾り図柄表示エリア 5 C に対応する領域を叩く動作に応じて ( 図 1 1 - 4 9 ( F ) 参照 )、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 ( 図 1 1 - 4 9 ( G ) 参照 )、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される ( 図 1 1 - 4 9 ( H ) 参照 )。

#### 【 2 9 7 5 】

また、図 1 1 - 4 9 ( D )、( E ) に示すように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

#### 【 2 9 7 6 】

また、図 1 1 - 4 9 ( H ) に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % ( 不透明 ) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも

10

20

30

40

50

下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像 006SG302 及び第2背景画像 006SG082 の視認性が高くなっていく（図 11-50（I）参照）。そして、透過率が 100% となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア 5L、5R に仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図 11-50（J）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像 006SG302 の表示が終了する（図 11-50（K）参照）。

#### 【2977】

尚、割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図 11-50（J）～図 11-50（K）の流れのように、割れ演出において破片画像 006SG302 が画像表示装置 5 の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

#### 【2978】

また、例えば、ガラス板画像 006SG301 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 006SG301 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

#### 【2979】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像 006SG305 が小槌で中飾り図柄表示エリア 5C に対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像 006SG303 が表示された後（図 11-49（G）、（H）参照）、中飾り図柄表示エリア 5C に対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像 006SG305 が表示され、その後、キャラクタ画像 006SG305 とヒビ割れたガラス板画像 006SG301 とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

#### 【2980】

##### < 弱発展演出 >

弱発展演出の動作例の詳細について、図 11-51 に基づいて説明する。図 11-51 は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

#### 【2981】

図 11-51（A）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態 / 確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ 1 画像描画領域に背景エフェクト画像 006SG322 が表示されるとともに、その上位のレイヤ 6 画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像 006SG305 が表示された後（図 11-51（B）参照）、パンチするキャラクタ画像 006SG305 が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図 11-51（C）参照）。尚、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R は表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

#### 【2982】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に、ガラス板画像 006SG301A が表示された後、該ガラス板画像 006SG301A がヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像 006SG301A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 006SG302A よりも大きい複数の破片画像 006SG302 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される（図 11-51（D）参照）。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開

10

20

30

40

50

始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認性が高くなっていく(図11-51(E)参照)。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後(図11-51(F)参照)、破片画像006SG302の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像006SG303が表示される(図11-51(G)参照)。そして、ホワイトアウト画像006SG303が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088が表示されて、弱Sリーチ演出に移行する(図11-51(H)参照)。また、遊技状態が時短状態/確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示された後、該ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認性が高くなっていく。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後、破片画像006SG302の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像006SG303が表示される。そして、ホワイトアウト画像006SG303が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088が表示されて、弱Sリーチ演出に移行する。尚、後述の図11-60、図11-73では、弱発展演出における破片画像006SG302の表示態様について非透過としているが、これは破片画像006SG302の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像006SG302は、後述の図11-79(B1)~(B3)において透過性を有する(例えば、透過率70%以上)透過態様で表示され、その後、図11-79(B4)、(B5)においては透過性を有さない(例えば、透過率10%未満)非透過態様で表示される。すなわち、図11-79(B3)に相当する第1タイミングにおいて破片画像006SG302は透過態様にて視認することができ、図11-79(B4)に相当する第2タイミングにおいて破片画像006SG302は非透過態様にて視認することができる。

10

20

30

#### 【2983】

このように、Nリーチ演出から弱Sリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Nリーチ演出用画像が弱Sリーチ演出用画像006SG088に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

#### 【2984】

<強発展演出A>

40

強発展演出Aの動作例の詳細について、図11-52に基づいて説明する。図11-52は、強発展演出Aの一部の動作例の詳細を示す図である。

#### 【2985】

図11-52(A)に示すように、弱Sリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Aが開始されると、可動体32が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像006SG303が表示され、可動体32が落下していく(図11-52(B)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

50

## 【 2 9 8 6 】

また、割れ演出前の前段演出として可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動し、可動体 3 2 が演出位置に移動したときに、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A がヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 1 - 5 2（C）参照）。

## 【 2 9 8 7 】

尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体 3 2 が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は 0 % のままであるため、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる（図 1 1 - 5 2（C）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認性が高くなっていく（図 1 1 - 5 2（D）参照）。次いで、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了すると、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤ 6 画像描画領域に、可動体 3 2 が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 5 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ 1 画像描画領域にも背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示される（図 1 1 - 5 2（E）参照）。

## 【 2 9 8 8 】

次いで、可動体 3 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、さらに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図 1 1 - 5 2（F）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像 0 0 6 S G 3 2 6 が表示されて強 S リーチ演出に発展する（図 1 1 - 5 2（G）参照）。

## 【 2 9 8 9 】

## &lt; 強発展演出 B &gt;

強発展演出 B の動作例の詳細について、図 1 1 - 5 3 及び図 1 1 - 5 4 に基づいて説明する。図 1 1 - 5 3 は、強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。図 1 1 - 5 4 は、強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。

## 【 2 9 9 0 】

図 1 1 - 5 3（A）に示すように、弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出 B が開始されると、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される（図 1 1 - 5 3（B）参照）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

## 【 2 9 9 1 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

## 【 2 9 9 2 】

10

20

30

40

50

次いで、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 1 1 - 5 3（C）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 1 - 5 3（D）参照）。

#### 【2993】

また、図 1 1 - 5 3（D）に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認性が高くなっていく（図 1 1 - 5 3（E）参照）。次いで、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア 5 C に「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図 1 1 - 5 3（F）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する（図 1 1 - 5 3（G）参照）。

#### 【2994】

次いで、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 1 1 - 5 3（H）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示され、発展図柄が非表示となる（図 1 1 - 5 4（I）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強 S リーチ演出に対応するリーチタイトル画像 0 0 6 S G 3 2 6 の視認性が高くなっていく（図 1 1 - 5 4（J）、（K）参照）。

#### 【2995】

このように、弱 S リーチ演出から強 S リーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 が割れてリーチタイトル画像 0 0 6 S G 3 2 6 に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

#### 【2996】

< カットイン演出 >

カットイン演出の動作例の詳細について、図 1 1 - 5 5 に基づいて説明する。図 1 1 - 5 5 は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

#### 【2997】

図 1 1 - 5 5（A）に示すように、強 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強 S リーチ演出用の第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 よりも上位のレイヤ 8 画像描画領域に、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 が表示される（図 1 1 - 5 5（B）参照）。

#### 【2998】

次いで、プッシュボタン 3 1 B が操作されたとき（または、プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A がヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、そ



の周囲に操作エフェクト画像 006SG327 が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図 11-55（C）、（D）参照）。

【2999】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる（図 11-55（C）参照）。尚、操作促進画像 006SG310 及び操作エフェクト画像 006SG327 は、ホワイトアウト画像 006SG303 よりも上位のレイヤ 8 画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像 006SG303 が表示されていないときの第 1 視認性と同じ第 1 視認性を維持したまま表示される。

10

【3000】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像 006SG302 の視認が可能となり（図 11-55（D）参照）、さらに操作促進画像 006SG310 及び操作エフェクト画像 006SG327 が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像 006SG307 の視認が可能となり（図 11-55（E）参照）、透過率が 100 % となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了した後（図 11-55（F）参照）、破片画像 006SG302 が非表示となる（図 11-55（G）参照）。

【3001】

20

尚、カットイン演出の演出パターン X、Y はともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当たり期待度の高い演出パターン Y を割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当たり期待度の低い演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第 4 背景画像 006SG084 上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【3002】

< 結果報知演出（大当たり） >

結果報知演出（大当たり）の動作例の詳細について、図 11-56 及び図 11-57 に基づいて説明する。図 11-56 は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図 11-57 は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

30

【3003】

図 11-56（A）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像 006SG305 が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像 006SG305 の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率 0 %（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図 11-56（B）参照）。

【3004】

40

次いで、可変表示結果が大当たり表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像 006SG308 が表示された後（図 11-56（C）参照）、可動体 32 が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像 006SG308 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示され、該ガラス板画像 006SG301 における可動体 32 から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるオブジェクト画像 006SG308 は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視

50

認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図11-56(D)参照)。

【3005】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

【3006】

次いで、レイヤ7画像描画領域における可動体32の下方近傍位置にホワイトアウト画像006SG303の表示が開始され(図11-56(E)参照)、可動体32が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像006SG303が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図11-56(F)参照)。

【3007】

また、図11-56(F)に示すように、可動体32の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像006SG303が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像006SG302の視認性が高くなっていく(図11-56(G)参照)。

【3008】

次いで、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了し、第5背景画像006SG085及び大当たり組合せの確定飾り図柄が表示された後(図11-56(H)参照)、破片画像006SG302の表示が終了し、大当たり遊技状態に制御されることが報知され(図11-57(I)参照)、背景画像が第1背景画像006SG081に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される(図11-57(J)参照)。

【3009】

尚、可動体32が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像006SG303の透過率が高くなり視認可能となった破片画像006SG302の表示が終了する(非表示となる)前に、可動体32の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当たりとなったことを早く報知することができる。

【3010】

<結果報知演出(はずれ)>

結果報知演出(はずれ)の動作例の詳細について、図11-58に基づいて説明する。図11-58は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【3011】

図11-58(A)に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像006SG305が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像006SG305の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、

表示画面全域に透過率 0 % ( 不透明 ) のホワイトアウト画像が表示される ( 図 1 1 - 5 8 ( B ) 参照 )。

【 3 0 1 2 】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体 3 2 が動作することなく、レイヤ 7 画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される ( 図 1 1 - 5 8 ( C ) 参照 )。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % ( 不透明 ) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 やキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を視認することが困難となる。

【 3 0 1 3 】

その後、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における略中央位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 や、レイヤ 1 画像描画領域に表示されるグレーの背景画像 0 0 6 S G 3 1 3 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される ( 図 1 1 - 5 8 ( D ) 参照 )。

【 3 0 1 4 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 3 0 1 5 】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【 3 0 1 6 】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ 7 画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示され ( 図 1 1 - 5 8 ( E ) 参照 )、次いで、アイキャッチ画像 0 0 6 S G 3 0 9 が表示された後 ( 図 1 1 - 5 8 ( F ) 参照 )、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される ( 図 1 1 - 5 8 ( G ) 参照 )。

【 3 0 1 7 】

( 演出詳細 )

次に、各演出について詳細な説明を行う。図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 1、図 1 1 - 4 2、図 1 1 - 4 3 に示すように、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置 5 の表示領域において 5 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビが表示される ( 1 段階目ヒビ表示期間 )。次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることによって 1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる ( 破片画像表示期間 )。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、4 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 ( ホワイトアウト表示前期期間 )、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 4 0 0 m s に亘って表示される ( ホワイトアウト表示後期期間 )。このため、第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 4 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、

10

20

30

40

50

ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む600msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【3018】

更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、該ガラス板画像006SG301Aの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において3000msに亘って2段階目のヒビが表示される（2段階目ヒビ表示期間）。尚、第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

10

【3019】

また、第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1000msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第1連続割れ演出においては割れ演出音とともに図11-42（E）のキャラクタに対応する第1キャラクタボイスが出力され、第2連続割れ演出においては割れ演出音とともに図11-43（E）のキャラクタに対応する第2キャラクタボイスが出力される。これにより、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第1キャラクタボイス及び第2キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

20

【3020】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの800msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト800ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト800ms）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する400msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する400msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

30

【3021】

図11-59、図11-62、図11-44に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進画像が3000msに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから500msに亘って1段階目のヒビが表示される（1段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れることによって1000msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、400msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された

40

50

後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が 400ms に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、セリフ予告演出では、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 400ms のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 006SG303 に阻まれて破片画像 006SG302 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 600ms においては、破片画像 006SG302 視認可能期間として遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能となっている。

#### 【3022】

更に、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからは、該ガラス板画像 006SG301A の割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において 5000ms に亘って 2 段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像 006SG302 は透過性を有しており、これら破片画像 006SG302 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

#### 【3023】

また、セリフ予告演出においては、上記した 1 段階目のヒビ表示期間である 500ms に亘ってスピーカ 8L、8R から該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 1000ms に亘っては、スピーカ 8L、8R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像 006SG306 の種類に対応するセリフボイス音が出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくならないことを防ぐことができる。

#### 【3024】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 006SG301 の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 800ms に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 800ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）の表示に応じた態様での発光が行われる。

#### 【3025】

図 11-59、図 11-63（A）、図 11-63（B）、図 11-45、図 11-46 に示すように、成功パターンの背景変化演出 A としては、先ず、前段動作として、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像 006SG301 に対して作用する画像が 2000ms に亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、2000ms に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

#### 【3026】

尚、該 2000ms に亘るヒビ表示期間は、図 11-63（B）に示すように、1000ms に亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の 1000ms に亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが 100ms に亘って表示されるとともに、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから表示される破片画像 006SG302 よりもサイズの小さい小破片画像 006SG302A が 200ms に亘って表示される。

10

20

30

40

50

## 【 3 0 2 7 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）がチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）に更新される（図 1 1 - 4 6 参照）。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、2 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、背景変化演出 A では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 2 0 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

## 【 3 0 2 8 】

尚、成功パターンでの背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

## 【 3 0 2 9 】

また、成功パターンでの背景変化演出 A においては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 2 5 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出 A における割れ演出音は、背景変化演出 A 専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、2 5 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、1 5 0 0 m s 間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を 5 0 0 m s としているが、ヒビ表示期間に対応する 2 0 0 0 m s としてもよく、2 0 0 0 m s に亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する 1 0 0 m s 間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

## 【 3 0 3 0 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 2 0 0 0 m s に亘っては遊技効果ランプ 9 を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様で

の白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する500msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する500msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図11-45（D）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像006SG301が表示されるまでは図11-45（D）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ9が発光するが、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示された後は、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ9が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示される前と、ガラス板画像006SG301及びガラス板画像006SG301Aが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Aの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

10

20

30

40

50

### 【3031】

尚、図11-63（C）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Aは、前段動作としての画像表示装置5の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Aにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないの、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示が継続して実行される。この場合、図11-45（B）、（C）の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像006SG301も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

### 【3032】

図11-59、図11-64（A）、図11-47に示すように、成功パターンの背景変化演出Bとしては、まず、画像表示装置5の表示領域において、3000msに亘って1段階目のヒビが表示される（1段階目ヒビ表示期間）。1段階目ヒビ表示期間においては、該1段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。

### 【3033】

また、1段階目ヒビ表示期間において1500msが経過したタイミングからは、1500msに亘って該1段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置5の表示領域における広範囲の領域で2段階目のヒビが表示される（2段階目ヒビ表示期間）。尚、2段階目ヒビ表示期間においても、該2段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。尚、1段階目ヒビ表示期間における小破片画像006SG302Aと、2段階目ヒビ表示期間における小破片画像006SG302Aとでは、図11-73に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下

方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【3034】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第1背景画像006SG081）がチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）に更新される（図11-47参照）。更に、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、1250msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、背景変化演出Aでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む750msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

10

【3035】

尚、成功パターンでの背景変化演出Bにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

20

【3036】

また、成功パターンでの背景変化演出Bにおいては、1段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた1段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（1段階目ヒビ割れ音出力期間）、2段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた2段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（2段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから150msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Bにおける割れ演出音は、背景変化演出B専用の音となっており、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、1250msの出力期間のうち、1000ms間に亘ってガラス板画像006SG301Aが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、250ms間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Bにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、1段階目ヒビ割れ音と2段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、2段階目ヒビ割れ音の方を1段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

30

【3037】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での発光が行われる。

40

【3038】

尚、図11-64（B）、図11-64（C）に示すように、失敗パターン1での背景

50



変化演出 B は、1 5 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビ及び 2 0 0 m s に亘って外第 1 段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、2 段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない演出パターンであり、失敗パターン 2 での背景変化演出 B は、3 0 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビ及び 2 0 0 m s に亘って少破片画像が表示されるとともに、該 1 段階目ヒビ表示期間において 1 5 0 0 m s が経過したタイミングから 1 5 0 0 m s に亘って 2 段階目のヒビ及び 2 0 0 m s に亘って該 2 段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出 B おいては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れないので、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示が継続して実行される。

10

#### 【3 0 3 9】

図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 5、図 1 1 - 4 8 に示すように、擬似連演出としては、まず、画像表示装置 5 の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、1 5 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、1 5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体 3 2 の落下動作が完了する（1 5 0 0 m s が経過する）ことによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出 A のヒビ表示期間におけるヒビ割れとは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出 A のヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が一気にヒビ割れする態様で表示される。

20

#### 【3 0 4 0】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、擬似連演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とともに背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示も行われる

30

#### 【3 0 4 1】

尚、擬似連演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

40

#### 【3 0 4 2】

尚、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、3 0 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音とともに可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、2 0 0 0 m s 間に亘って可

50

動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応する B G M が出力されるため、可動体 3 2 の上昇期間において多様な音出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像 0 0 6 G 3 0 2 の表示終了タイミングからは、該 3 0 0 0 m s の期間に亘って可動体 3 2 の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

#### 【 3 0 4 3 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 2 0 0 0 m s に亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、2 0 0 0 m s に亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、1 回目の擬似連演出の実行時は、1 回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ 9 を緑色で発光させ、2 回目の擬似連演出の実行時は、2 回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ 9 を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

#### 【 3 0 4 4 】

尚、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 5 に示すように、背景変化演出 A と擬似連演出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出 A と擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

#### 【 3 0 4 5 】

図 1 1 - 5 9、図 1 1 - 6 6 (A)、図 1 1 - 4 9、図 1 1 - 5 0 に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に作用する画像、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用する画像、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用する画像が 1 0 0 0 0 m s に亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア 5 L において 8 0 0 0 m s に亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア 5 R において 4 0 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

## 【 3 0 4 6 】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 1 1 - 7 3 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方方向へフレームアウト表示されるようになっている。

## 【 3 0 4 7 】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 ）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、2 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 1 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

## 【 3 0 4 8 】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が 3 0 0 0 m s に亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

## 【 3 0 4 9 】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

## 【 3 0 5 0 】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第 1 作用アクションに対応する第 1 キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第 2 作用アクションに対

応する第2キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから2000msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、3000msの出力期間のうち、1000ms間に亘ってガラス板画像006SG301Aが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、2000ms間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するBGMが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

10

### 【3051】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）またはチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

20

### 【3052】

尚、図11-66（B）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用する画像が14000msに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて12000msに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて8000msに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

30

### 【3053】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像006SG302は、成功パターンにおける小破片画像006SG302と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像006SG302の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになってい

40

50

る。

#### 【 3 0 5 4 】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から 1 0 0 0 0 が経過したタイミング）からは、1 0 0 0 m s に亘って、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示によって画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

10

#### 【 3 0 5 5 】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ 9 が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ 8 L、8 R からは演出音が出力されない。

20

30

#### 【 3 0 5 6 】

図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 6 7、図 1 1 - 5 1 に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域の中央部に作用する画像が 4 0 0 0 m s に亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について 4 0 0 0 m s としているが、別途、前段動作期間（2 0 0 0 m s）のパターンを設け、遊技者に対して大当たり期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（4 0 0 0 m s）のパターンよりも前段動作期間（2 0 0 0 m s）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

40

#### 【 3 0 5 7 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2）に更新されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画

50

像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることによって 3 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、弱発展演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 3 0 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像に更新される。

10

#### 【3058】

尚、弱発展演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、破片画像表示期間である 3 5 0 0 m s のうち、表示が開始されてから 1 5 0 0 m s に亘って透過性を有する（例えば、透過率 7 0 % 以上）透過態様で表示され、その後、1 0 0 0 m s に亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率 7 0 % ~ 1 0 % ）に変化していき、その後、1 0 0 0 m s に亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率 1 0 % 未満）で表示される。

20

#### 【3059】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘って、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから 3 5 0 0 m s に亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

30

#### 【3060】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、前段動作の開始タイミングまではノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 4 0 0 0 m s に亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの 2 5 0 0 m s に亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

40

#### 【3061】

尚、弱発展演出では、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ

50

背景画像に更新される際には、画像表示装置 5 においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによって、弱発展演背景画像からスーパーリーチ 背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演背景画像からスーパーリーチ 背景画像に更新される際に画像表示装置 5 においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示するときは、当該ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の 5 0 0 m s 前）から表示してもよく、この場合、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されることとなる。

10

#### 【 3 0 6 2 】

図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 6 8、図 1 1 - 5 2 に示すように、強発展演 A としては、先ず、前段動作として、1 0 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体 3 2 の落下動作が完了する（1 0 0 0 m s が経過する）ことによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。

#### 【 3 0 6 3 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）が強発展演 A に対応した強発展演 A 背景画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 ）に更新されるとともに、1 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。

20

#### 【 3 0 6 4 】

また、可動体 3 2 の落下タイミングからは、1 5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、強発展演 A では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

30

#### 【 3 0 6 5 】

尚、強発展演 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

#### 【 3 0 6 6 】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演 A に対応した強発展演 A 背景画像がスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体 3 2 は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから 1 5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体 3 2 の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、2 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から強発展演 A に応じた音（強発展演 A 演出音）の出力が行われる。尚、強発展演 A では、弱発展演等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音が出力されないため、強発展演 A ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演 A 演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

40

50

## 【3067】

また、遊技効果ランプ9の発光については、可動体32の落下タイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体32の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは2500msに亘って強発展演出A用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Aに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体32の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

10

## 【3068】

尚、強発展演出Aでは、可動体32の落下タイミングから1500msに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像006SG303の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Aのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msまたは400msに亘ってホワイトアウト画像006SG303を表示する期間であってもよい。

## 【3069】

図11-60、図11-69、図11-53、図11-54に示すように、強発展演出Bとしては、先ず、可動体32の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置5の表示領域において1500msに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。尚、強発展演出Bにおける小破片画像006SG302Aとリーチ示唆演出等における小破片画像006SG302Aとでは、図11-73に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

20

## 【3070】

1500msが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなる。ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）が強発展演出Bに対応した強発展演出Bに更新される。更に、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、3000msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、強発展演出Bでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む2500msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

30

40

## 【3071】

尚、強発展演出Bにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Bにおける破片画像006SG302は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速

50



度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【3072】

そして、破片画像006SG302の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Bに対応した強発展演出B背景画像（背景エフェクト画像006SG322）がスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像（第4背景画像006SG084）に更新される。また、強発展演出Bにおいては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから1500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、3000msに亘ってスピーカ8L、8Rから強発展演出Bに応じた音（強発展演出B演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Bでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像006SG301Aが割れた効果音出力されないため、強発展演出Bならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Bにおいてガラス板画像006SG301Aが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出B演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像006SG301Aが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

10

【3073】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの1500msに亘って強発展演出B用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Bに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの2000msに亘っては強発展演出B用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Bに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Bに応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチB背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

20

30

【3074】

尚、強発展演出Bでは、破片画像006SG302の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出B背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出B背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される際には、画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、強発展演出B背景画像からスーパーリーチ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出B背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される際に画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示するときは、当該ホワイトアウト画像006SG303の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Bのヒビ表示期間について1500msとしたが、割れタイミングまで1500msよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば

40

50

、スーパーリーチ の開始タイミングと割れタイミングとの間にある第 1 タイミング、第 2 タイミング、第 3 タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【 3 0 7 5 】

図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 7 0、図 1 1 - 5 5 に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置 5 の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が 3 0 0 0 m s に亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

10

【 3 0 7 6 】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとして、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて 2 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから 5 0 0 0 m s に亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、カットイン演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 2 0 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とともに背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示も行われる

20

【 3 0 7 7 】

尚、カットイン演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

30

【 3 0 7 8 】

更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、1 0 0 0 m s に亘って、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

40

【 3 0 7 9 】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R からカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3

50

0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

### 【 3 0 8 0 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像 ( 第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ) の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出 ( ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ) 用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像 ( 第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ) の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

10

### 【 3 0 8 1 】

図 1 1 - 6 0、図 1 1 - 7 1 ( A )、図 1 1 - 5 6、図 1 1 - 5 7 に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる ( 可動耐落下期間 )。可動体 3 2 の落下動作が完了する ( 5 0 0 m s が経過する ) と、画像表示装置 5 の表示領域において 5 0 0 m s に亘ってヒビが表示される ( ヒビ表示期間 )。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って表示される。尚、結果報知演出 ( 成功パターン / 失敗パターン ) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とリーチ示唆演出等における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 1 1 - 7 3 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出 ( 成功パターン ) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と結果報知演出 ( 失敗パターン ) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

20

30

### 【 3 0 8 2 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像 ( 弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ) またはスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像 ( 第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ) が、可変表示結果が大当たりであることを示す大当たり報知背景画像 ( 第 5 背景画像 0 0 6 S G 0 8 5 ) に更新されるとともに、1 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる ( 破片画像表示期間 )。尚、図 1 1 - 7 1 ( A ) では特に図示していないが、大当たり報知背景画像は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 0 m s に亘って表示が行われ、1 0 0 0 0 m s 経過後 ( 当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前 ) に通常背景画像 ( 第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ) に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当たり遊技状態に応じた大当たり遊技背景画像に更新される。

40

### 【 3 0 8 3 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 ( ホワイトアウト表示前期期間 )、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表

50

示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 500ms のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 006SG303 に阻まれて破片画像 006SG302 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 1000ms においては、破片画像 006SG302 視認可能期間として遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能となっている。

【3084】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像 006SG302 は透過性を有しており、これら破片画像 006SG302 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

10

【3085】

尚、可動体 32 の初期位置までの上昇は、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 1500ms に亘って行われる（可動体上昇期間）。

【3086】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 1500ms に亘ってスピーカ 8L、8R から大当たりが確定したことを報知する大当たり確定音の出力が行われる（大当たり確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 006SG301A が割れた効果音が出力されないため、好適に大当たりが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像 006SG301A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当たり確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像 006SG301A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

20

【3087】

また、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱スーパーリーチ演出用画像 006SG088）やスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1000ms に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当たり報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当たり報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当たり遊技用発光データテーブルを用いることで、大当たり遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

30

【3088】

図 11-71（B）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体 32 の落下や該可動体 32 の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから画像表示装置 5 の表示領域において 5500ms に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチ 背景画像（弱スーパーリーチ演出用画像 006SG088）またはスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 006SG084）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、1000ms であり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）の表示が開始される。つまり、失敗パターンの結果報知

40

50

演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第1背景画像006SG081）が表示されるようになっている。

#### 【3089】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

#### 【3090】

また、遊技効果ランプ9の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）やスーパーリーチ 背景画像（第4背景画像006SG084）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止タイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルとははずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

#### 【3091】

尚、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301Aの割れタイミング（破片画像006SG302の表示開始タイミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像006SG303は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミング（破片画像006SG302の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

#### 【3092】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302の表示速度について説明する。

#### 【3093】

図11-72（A）に示すように、これら演出のうち第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度V1（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

#### 【3094】

一方で、図11-72（B）に示すように、強発展演出B及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG3

10

20

30

40

50

02は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との1000msに亘っては速度V1にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Bであれば2000ms、カットイン演出であれば1500ms）では、速度V1よりも低速である速度V0（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度V0にて破片画像006SG302が表示される演出として、図11-72では、強発展演出Bとカットイン演出とを示したが、背景変化演出B及び強発展演出Aについても、後述の通り、破片画像006SG302は速度V0にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出B及び強発展演出Aにおける破片画像006SG302を速度V1よりも高い割合で速度V0にて移動表示させることを決定する。

10

### 【3095】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図11-73及び図11-74に基づいて説明する。図11-73は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図11-74は、各割れパターンの表示例を示す図である。

### 【3096】

図11-73及び図11-74に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ5画像描画領域に表示されるガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像006SG301Aが表示されるレイヤ5画像描画領域に、該ガラス板画像006SG301Aの少なくとも一部を模した複数の破片画像006SG302が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ5画像描画領域に表示されるガラス板画像006SG301Aが破片画像006SG302に変化することにより、ガラス板画像006SG301Aが割れ態様（破片態様）にて表示される演出であり、ガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

20

### 【3097】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約30～100コマ）から構成されるが、図11-74では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから5コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図11-74において各割れパターンの5コマの画像は連続する5コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

30

### 【3098】

ガラス板画像006SG301Aが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターンA～G）が予め設定されており、演出制御用CPU120は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

### 【3099】

具体的には、割れパターンAは、背景変化演出Aとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンBは、背景変化演出Bと強発展演出Bに対応するパターンとされ、割れパターンCは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンDは、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンEは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンFは、強発展演出Aに対応するパターンとされ、割れパターンGは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

40

### 【3100】

各割れパターンA～Gは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか1以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図11-59及び図11-60で説明した通

50

りであるため、以下において説明は省略する。

#### 【 3 1 0 1 】

「作用主体」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に対する作用主体を示すもので、割れパターン A、E は「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターン C、F は「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターン B、D は、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる前にヒビ態様に变化するか否かを示すもので、割れパターン A ~ D は「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターン E ~ G は「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる範囲であり、割れパターン A ~ C、E ~ G は表示画面「全体」、割れパターン D は「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が透過態様か否かを示すもので、割れパターン B の一部と割れパターン E は「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

10

#### 【 3 1 0 2 】

尚、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、第 1 の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度 ~ 9 0 度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第 2 の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図 1 1 - 8 3 参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 1 の角度で表示され、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示するにあたって、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度で表示され、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 1 の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

20

30

#### 【 3 1 0 3 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることにより表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を含む。また、各破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、X 軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Y 軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Z 軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、X 軸、Y 軸、Z 軸のうち一方向だけでなく、X 軸、Y 軸、Z 軸のうち複数軸方向（例えば、X Y 軸方向や X Y 軸方向など）に向けて移動するものを含む。

40

#### 【 3 1 0 4 】

つまり、各割れパターン A ~ G は、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向 [ X 軸（左右方向）、Y 軸（上下方向）、Z 軸（前後方向）]、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも 1 つが異なるパターンとされている。

#### 【 3 1 0 5 】

また、割れパターン A ~ G は、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャッター

50

機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターン A ~ G は、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

【 3 1 0 6 】

図 1 1 - 7 3 に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、0 度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力を Z 軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の 3 D 空間の方向すべてを指定可能である。尚、「- 9 0」、「9 0」の値では、Z 軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を 0 ~ 1 0 0 % で調整可能であり、0 % だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている 3 0 % が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図 1 1 - 7 3 では、割れパターン B、割れパターン E、割れパターン F を示しているが、後述の通り、割れパターン G についても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

10

20

【 3 1 0 7 】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかる X 軸、Y 軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースの Z 軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

30

【 3 1 0 8 】

次に、各割れパターンにおける破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

【 3 1 0 9 】

例えば、割れパターン A、C ~ F は、「重力方向」の数値が「1 8 0 °」に設定されているため、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターン B、G は、「重力方向」の数値が「0 °」に設定されているため、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、割れパターン A、C ~ F に比べて下方に落下しにくい態様である。

40

【 3 1 1 0 】

このように、割れパターン A、C ~ F（第 1 パターン）と割れパターン B、G（第 2 パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターン A、C ~ F は「1 8 0 °」で、ことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示されるときはの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。

【 3 1 1 1 】

また、割れパターン A、C ~ F は、「変動量」の数値が「3 0 %」に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は移動や回転が速く

50



、大きな重い破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は遅い態様である一方で、割れパターン B、G は、「変動量」の数値が「0 %」に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

#### 【3 1 1 2】

つまり、割れパターン A、C ~ F は、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は早く飛び、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターン B、G は、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

10

#### 【3 1 1 3】

また、割れパターン A、C（第 1 パターン）と割れパターン D ~ F（第 2 パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。より詳しくは、割れパターン D ~ F の方が数値が大きいので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが速い。

#### 【3 1 1 4】

また、割れパターン A ~ C、E、G は、「重力勾配」の数値が「0」以上に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は X 軸、Y 軸方向に向けて移動しながら、Z 軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターン D、F は、「重力勾配」の数値が「0」に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は X 軸方向や Y 軸方向に向けて移動するだけで、Z 軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターン A ~ C、E、G において、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターン B、G は「重力勾配」の数値が「9 0」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

20

#### 【3 1 1 5】

また、割れパターン A（第 1 パターン）と割れパターン B（第 2 パターン）と割れパターン C（第 3 パターン）とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

30

#### 【3 1 1 6】

また、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

40

#### 【3 1 1 7】

尚、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターン A ~ G が予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターン A ~ G に基づいて割れ演出が実行され

50

る形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用CPU120が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当たり期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

### 【3118】

(割れパターンの表示例)

次に、図11-75～図11-81に基づいて、割れパターンA～Gの表示例の詳細について説明する。図11-75は、割れパターンAにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図11-76は、割れパターンBにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図11-77は、割れパターンCにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図11-78は、割れパターンDにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図11-79は、割れパターンEにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図11-80は、割れパターンFにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図11-81は、割れパターンGにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

10

### 【3119】

図11-75～図11-81それぞれにおいて、(A1)～(A5)はホワイトアウト画像006SG303を表示する態様の割れパターンの表示例であり、(B1)～(B5)は、(A1)～(A5)に対応する画像であるがホワイトアウト画像006SG303を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像006SG303を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における(A1)では、ホワイトアウト画像006SG303の透過率が0%とされ、(A1)、(A2)、(A3)の順にホワイトアウト画像006SG303の透過率が漸次高まり、(A4)においてホワイトアウト画像006SG303の透過率が100%となる。

20

### 【3120】

図11-75～図11-81の(B1)～(B5)に示すように、ガラス板画像006SG301Aが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム(例えば、(B1))では、ガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃(フォース)が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像006SG301Aの略中央付近の破片画像006SG302から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像006SG302はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像006SG301に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像006SG302が表示された状態となるので、ガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

30

40

### 【3121】

よって、割れ演出の開始タイミングで、(B1)に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化して多数の破片画像006SG302が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンA～Dのように、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンE～Gのように、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化して多数の破片画像006SG302

50

が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【 3 1 2 2 】

よって、割れ始めにおいては、( A 1 ) のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも上位の表示レイヤ 7 画像描画領域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示して多数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を隠すことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときとの違和感を軽減することができる。

【 3 1 2 3 】

また、( A 2 )、( A 3 ) のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示画面中央からある程度周囲に  
10  
捌けてから視認できるようになるため、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

【 3 1 2 4 】

図 1 1 - 7 5 に示すように、割れパターン A では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 1 1 - 7 5 ( B 1 ) 参照 )、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 1 1 - 7 5 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 1 1 - 7 5 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

【 3 1 2 5 】

図 1 1 - 7 6 に示すように、割れパターン B では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 1 1 - 7 6 ( B 1 ) 参照 )、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 1 1 - 7 6 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される ( 図 1 1 - 7 6 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

【 3 1 2 6 】

図 1 1 - 7 7 に示すように、割れパターン C では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 1 1 - 7 7 ( B 1 ) 参照 )、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、左右方向 )、Y 軸方向 ( 例えば、上下方向 ) 及び Z 軸方向 ( 例えば、前方向 ) に飛び散った後 ( 図 1 1 - 7 7 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 1 1 - 7 7 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

【 3 1 2 7 】

尚、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出 A、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【 3 1 2 8 】

図 1 1 - 7 8 に示すように、割れパターン D では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 1 1 - 7 8 ( B 1 ) 参照 )、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向 ( 例えば、右方向 ) や Y 軸方向 ( 例えば、左方向 ) に飛び散った後 ( 図 1 1 - 7 8 ( B 2 ) 参照 )、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される ( 図 1 1 - 7 8 ( B 3 ) ~ ( B 5 ) 参照 )。

【 3 1 2 9 】

図 1 1 - 7 9 に示すように、割れパターン E では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め ( 図 1 1 - 7 9 ( B 1 ) 参照 )、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方  
50

10

20

30

40

50

向（例えば、左右方向）、Y軸方向（例えば、上下方向）及びZ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図11-79（B2）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図11-79（B3）～（B5）参照）。尚、割れパターンEにおける「粘性」のパラメータの値について「0.4」に調整されているが、これは図11-79（B3）～（B5）に対応した値であり、より具体的に、図11-79（B1）、（B2）に対応した「粘性」のパラメータの値は「0.1」に調整されている。また、図11-79（B1）において、ガラス板画像006SG301Aの割れ始めを見やすくするため、可動体32はあえて図示していない。また、割れパターンEにおける破片画像006SG302は、図11-79（B3）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像006SG302が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチ演出を行ってもよい。

10

### 【3130】

図11-80に示すように、割れパターンFでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め（図11-80（B1）参照）、通常モーション移動にて破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向（例えば、右方向）やY軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図11-80（B2）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図11-80（B3）～（B5）参照）。また、小さい破片画像006SG302は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像006SG302は遅いので、小さい破片画像006SG302よりも後でフレームアウト表示される。

20

### 【3131】

また、強Sリーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像006SG302が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強Sリーチ演出に限らず、弱Sリーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像006SG302が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

30

### 【3132】

図11-81に示すように、割れパターンGでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め（図11-81（B1）参照）、通常モーション移動にて破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向（例えば、左右方向）、Y軸方向（例えば、上下方向）及びZ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図11-81（B2）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図11-81（B3）～（B5）参照）。尚、割れパターンGにおける「粘性」のパラメータの値について「0.1」に調整されているが、これは図11-81（B1）、（B2）に対応した値であり、より具体的に、図11-81（B3）～（B5）に対応した「粘性」のパラメータの値は「0.4」に調整されている。

40

### 【3133】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図11-82及び図11-83に基づいて説明する。図11-82は、（A）は擬似連演出、（B）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図11-83は、（A）は背景変化演出A、（B）は強発展演出Bにて表示される破片画像を示す図である。尚、図11-83において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

### 【3134】

50

図 1 1 - 8 2 ( A ) に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率 0 %）の画像とされている一方で、図 1 1 - 8 2 ( B ) に示すように、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 や文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率 1 0 0 %）の画像であることで、同じように破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 3 1 3 5 】

また、図 1 1 - 8 2 ( B ) に示すように、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 3 1 3 6 】

次に、図 1 1 - 8 3 ( A ) に示すように、背景変化演出 A における破片画像のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図 1 1 - 8 3 ( B ) に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは異なる第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

#### 【 3 1 3 7 】

また、図 1 1 - 8 3 ( A ) に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、回転動作により第 1 の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度～9 0 度となる大きい角度）となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度よりも小さい第 2 の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 4 5 度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

#### 【 3 1 3 8 】

また、図 1 1 - 8 3 ( A ) に示すように、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、第 2 の破片画像は第 2 の角度となることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

#### 【 3 1 3 9 】

（各特徴の効果）

[ 特徴 D 1 - 1 ]

以上、パチンコ遊技機 1 においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機 1 は、画像を表示するための画像表示装置 5、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出

10

20

30

40

50

、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用 CPU 120 を備えている。更に、図 11 - 3 ~ 図 129 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 に表示する画像を描画するための表示制御部 123 における V R A M 領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ 1 ~ レイヤ 10 画像描画領域を有している。

#### 【 3 1 4 0 】

例えば、V R A M 領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像 006SG301 等）を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像としてガラス板画像 006SG301 A や破片画像 006SG302（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ 5 画像描画領域、レイヤ 6 の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域、レイヤ 7 の画像としてホワイトアウト画像 006SG303 を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 10 の画像として小図柄（第 4 図柄）や第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ 10 画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ 11 画像描画領域が更に配置されてもよい。

#### 【 3 1 4 1 】

尚、V R A M 領域にレイヤ 11 画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ 10 画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ 9 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 10 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 8 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 9 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 7 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 8 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 6 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 7 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 5 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 6 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 5 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ 1 画像描画領域の代わりとして、レイヤ 1 - 1 画像描画領域、レイヤ 1 - 2 画像描画領域、レイヤ 1 - 3 画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ 1 - 1 画像描画領域には、通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081、第 6 背景画像）を描画可能であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域には、チャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082、第 7 背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチ背景画像（弱 S リーチ演出用画像 006SG088）、スーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 006SG084）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像 006SG322）、大当たり報知背景画像（第 5 背景画像 006SG085）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示

優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。

【 3 1 4 2 】

ここで、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図 1 1 - 6 3 に示すように、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域に表示されているガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図 1 1 - 6 8 に示すように、強発展演出 A は、可動体 3 2 の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出である。

10

【 3 1 4 3 】

更に、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始された後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出 A は、該強発展演出 A が実行される前と、該強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始させた後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、画像表示装置 5 の表示領域においてヒビや破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する背景変化演出 A と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されることなく破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出 A と強発展演出 A とにおいて共通に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

20

【 3 1 4 4 】

[ 特徴 D 1 - 2 ]

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、背景変化演出 A が実行されずに強発展演出 A が実行される場合の方が、背景変化演出 A が実行されて強発展演出 A が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

30

【 3 1 4 5 】

[ 特徴 D 1 - 3 ]

また、背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）に変化する場合については、背景変化演出 A を経由する場合に加えて、背景変化演出 A とは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図 1 1 - 3 0）。また、背景変化演出 A を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A とチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

40

【 3 1 4 6 】

[ 特徴 D 1 - 4 - 1 ]

50

また、1の可変表示中において背景変化演出Aと強発展演出Aとを実行可能とする場合は、強発展演出Aの実行前に背景変化演出Aが実行されるときの方が、強発展演出Aの実行前に背景変化演出Aが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図11-33～図11-36参照）。このようにすることで、1の可変表示中において背景変化演出Aと強発展演出Aとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

#### 【3147】

##### [特徴D1-4-2]

図11-63及び図11-68に示すように、可変表示中において、背景変化演出Aは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Aは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置5の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第1背景画像006SG081）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）と、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ背景画像（弱スーパーリーチ演出用画像006SG088）と、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ背景画像（第4背景画像006SG084）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302はチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）とともに表示される画像であって、強発展演出Aにおける破片画像006SG302はスーパーリーチ背景画像（第4背景画像006SG084）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Aと強発展演出Aとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

10

20

#### 【3148】

##### [特徴D1-4-3]

また、図11-59及び図11-60に示すように、背景変化演出Aにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有していることから、破片画像006SG302を通して、該破片画像006SG302と重畳関係にあるチャンス背景画像（第2背景画像006SG082）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Aにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像006SG302を通して、該破片画像006SG302と重畳関係にあるスーパーリーチ背景画像（第4背景画像006SG084）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Aにおける破片画像006SG302の表示と強発展演出Aの演出効果を高めることができる。

30

#### 【3149】

##### [特徴D1-4-4]

また、図11-89に示すように、破片画像006SG302を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像006SG302が第1の角度になったときに、該破片画像006SG302を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像006SG302が第2の角度になったときに、該破片画像006SG302を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像006SG302を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

#### 【3150】

##### [特徴D1-4-5]

また、図11-89に示すように、破片画像006SG302を回転動作させる場合については、複数の破片画像006SG302のうち第1の破片画像006SG302が第1の角度になったときに、複数の破片画像006SG302のうち第2の破片画像006SG302は第2の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像006SG302を表示したときの演出効果を高めることができる。

#### 【3151】

##### [特徴D1-5]

50



また、図 1 1 - 8 4 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が X 軸方向や Z 軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Z 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が X 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 3 1 5 2 】

[ 特徴 D 1 - 6 ]

また、図 1 1 - 7 2 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出 A 及び強発展演出 A では破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を違和感なく自然に表示することができる。

10

【 3 1 5 3 】

[ 特徴 D 1 - 7 - 1 ]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 8 0 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

20

【 3 1 5 4 】

[ 特徴 D 1 - 7 - 2 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 8 0 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

【 3 1 5 5 】

[ 特徴 D 1 - 7 - 3 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z 軸方向）に移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【 3 1 5 6 】

[ 特徴 D 1 - 8 ]

また、図 1 1 - 8 9 に示すように、背景変化演出 A 及び強発展演出 A において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、背景変化演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

40

【 3 1 5 7 】

[ 特徴 D 2 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 8 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とでは、共に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されるようになっている。これら背景変化演出 A と強発展演

50

出 A とにおけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を通して遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出 A と、強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときとの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行することができる。

### 【 3 1 5 8 】

#### [ 特徴 D 2 - 2 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 8 に示すように、背景変化演出 A におけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、1 0 0 0 m s であるのに対して、強発展演出 A におけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、2 5 0 0 m s であるので、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されることにより背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まるとともに、背景変化演出 A と強発展演出 A とではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出 A と強発展演出 A との双方の演出効果を高めることができる。

### 【 3 1 5 9 】

#### [ 特徴 D 2 - 3 ]

また、図 1 1 - 6 3 に示す背景変化演出 A について、ヒビ表示期間は該背景変化演出 A における破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により違和感無く開始することができる。

### 【 3 1 6 0 】

#### [ 特徴 D 2 - 4 ]

また、図 1 1 - 4 5 及び図 1 1 - 5 2 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 と、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

### 【 3 1 6 1 】

#### [ 特徴 D 3 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 5 及び図 1 1 - 7 0 に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 1 - 7 2 に示すように、擬似連演出での破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は演出の進行にかかわらず速度 V 1 にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は演出の進行に置応じて速度が速度 V 1 から低速である速度 V 0 に変化するので、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

### 【 3 1 6 2 】

#### [ 特徴 D 3 - 2 ]

また、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 に示すように、1 の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は 1 回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が 1 回のみ実行されたときよりも大当たり遊

10

20

30

40

50

技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が1回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興味を高めることができる。

### 【3163】

#### [特徴D3-3]

擬似連演出においてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様(ガラス板画像006SG301A)に移行するときの第1タイミングと、カットイン演出における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303(特定色のエフェクト画像)を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第2タイミングでは表示画面の全域に表示されることで(図11-48(C)、図11-55(C)参照)、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

### 【3164】

#### [特徴D3-4-1]

また、図11-72に示すように、カットイン演出での破片画像006SG302は、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間(ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間)では速度V1にて移動表示され、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間が終了したタイミングからは速度V1よりも低速である速度V0にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像006SG302を表示したおきの演出効果を高めることができる。

20

### 【3165】

#### [特徴D3-4-2]

また、図11-70に示すように、カットイン演出で破片画像006SG302を表示するときにホワイトアウト画像006SG303を表示する場合について、図11-72に示すように、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間は、破片画像006SG302が速度V1にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像006SG302が速度V0にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

30

### 【3166】

#### [特徴D3-5]

また、図11-89に示すように、擬似連演出における破片画像006SG302とカットイン演出における破片画像006SG302とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像006SG302のうち第1の破片画像006SG302が表示されてから画像表示装置5の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像006SG302のうち第2の破片画像006SG302が表示されてから画像表示装置5の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像006SG302を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

### 【3167】

#### [特徴D4-1]

また、図11-65及び図11-70に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図11-59及び図11-60に示すように、擬似連演出として表示される破片画像006SG302は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像006SG302を通して画像表示装置5に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像0

50

0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 に表示されている背景画像を視認可能となっているため、疑似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【 3 1 6 8 】

##### [ 特徴 D 4 - 2 ]

疑似連演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 1 - 8 2 参照）。このように演出ごとに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

10

#### 【 3 1 6 9 】

##### [ 特徴 D 4 - 3 - 1 ]

また、図 1 1 - 8 9 に示すように、疑似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

#### 【 3 1 7 0 】

##### [ 特徴 D 4 - 3 - 2 ]

また、図 1 1 - 8 9 に示すように、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

#### 【 3 1 7 1 】

##### [ 特徴 D 5 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 5 及び図 1 1 - 7 0 に示すように、疑似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら疑似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、疑似連演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始する演出とし、疑似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 1 1 - 8 4 参照）、Z 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、X 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

40

#### 【 3 1 7 2 】

##### [ 特徴 D 5 - 2 ]

50

特定方向（例えば、Z軸方向）に向かって移動表示する破片画像006SG302は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図11-77、図11-81参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像006SG302を表示したときの演出効果を高めることができる。

【3173】

[特徴D5-3]

特定方向（例えば、Z軸方向）に向かって移動表示する破片画像006SG302の方が、背景変化演出Aにおいて特定方向（例えば、Z軸方向）に移動表示する破片画像006SG302よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像006SG302を自然に表示することができる。

10

【3174】

[特徴D5-4]

擬似連演出における破片画像006SG302のうち全ての破片画像006SG302は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図11-83（A）参照）、カットイン演出における破片画像006SG302のうち第1の破片画像006SG302は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第1の破片画像006SG302とは異なる第2の破片画像006SG302は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図11-83（B）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

20

【3175】

[特徴D6-1]

また、図11-66及び図11-67に示すように、リーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なってもよい（図11-66及び図11-67参照）。このようにすることで、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

30

【3176】

[特徴D6-2]

また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図11-66参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

【3177】

[特徴D6-3]

また、リーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像006SG301Aが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像006SG301Aが表示されないことで該ガラス板画像006SG301Aが割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像006SG302の表示期間（破片画像表示期間）の2000msよりも長期間である6000msに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア5Rと「左」の飾り図柄表示エリア5Lとにヒビが表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像006SG301Aが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。

40

【3178】

50

## 〔特徴 D 6 - 4 - 1〕

また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興味を高めることができる。

## 【3179】

## 〔特徴 D 6 - 4 - 2〕

また、図 11 - 33 ~ 図 11 - 36 に示すように、1 の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像 006SG302 の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像 006SG302 の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像 006SG302 の表示に注目させ、興味を高めることができる。

## 【3180】

## 〔特徴 D 6 - 5〕

リーチ示唆演出においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、弱発展演出における破片画像 006SG302 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 006SG303 (特定色のエフェクト画像) を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 006SG303 が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第 2 タイミングでは表示画面の全域に表示されることで (図 11 - 49 (G)、図 11 - 51 (D) 参照)、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

## 【3181】

## 〔特徴 D 6 - 6〕

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像 006SG302 の表示期間よりも長くなるようにすることで (図 11 - 50 (I) ~ 図 11 - 50 (K) 参照)、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

## 【3182】

## 〔特徴 D 6 - 7 - 1〕

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像 006SG305 の動作に対応して、破片画像 006SG302 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 006SG323 を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像 006SG323 を表示することで (図 11 - 49 (D) 参照)、ガラス板画像 006SG301 を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

## 【3183】

## 〔特徴 D 6 - 7 - 2〕

また、図 11 - 66 に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像 006SG301 における「左」の飾り図柄表示エリア 5L にヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像 006SG301 における「右」の飾り図柄表示エリア 5R と、から小破片画像 006SG302A が動作エフェクト画像 006SG323 よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

## 【3184】

10

20

30

40

50

## [ 特徴 D 6 - 7 - 3 ]

また、図 1 1 - 6 6 に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときにおいては、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

10

## 【 3 1 8 5 】

## [ 特徴 D 6 - 7 - 4 ]

また、図 1 1 - 6 6 に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L や「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

20

## 【 3 1 8 6 】

## [ 特徴 D 6 - 8 ]

また、図 1 1 - 5 9 及び図 1 1 - 6 0 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

## 【 3 1 8 7 】

## [ 特徴 D 6 - 9 ]

また、図 1 1 - 7 2 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と弱発展演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

## 【 3 1 8 8 】

## [ 特徴 D 6 - 1 0 ]

また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図 1 1 - 6 6 及び図 1 1 - 6 7 参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興味を高めることができる。

40

## 【 3 1 8 9 】

## [ 特徴 D 7 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 7 0 に示すように、背景変化演出 A とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 1 - 7 0 に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域においてプッシュボタン 3 1 B の操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作される、或いは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとな

50

ることによってカットイン演出が実行されるようになっており、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間中は、該ホワイトアウト画像 006SG303 よりも優先して押しボタン 31B の操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像 006SG302 の表示期間は 2500ms であり、押しボタン 31B の操作前態様画像の表示期間は 3000ms、押しボタン 31B の操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間と同一の 1000ms となっている、つまり、カットイン演出における破片画像 006SG302 の表示期間（カットイン画像表示期間）は、押しボタン 31B の操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つ押しボタン 31B の操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

### 【3190】

#### [ 特徴 D8 - 1 ]

また、図 11 - 63 及び図 11 - 65 に示すように、背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出 A は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置 5 の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置 5 の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像 006SG302 の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興を高めることができる。

20

### 【3191】

#### [ 特徴 D8 - 2 ]

また、図 11 - 63 及び図 11 - 65 に示す背景変化演出 A と擬似連演出について、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

30

### 【3192】

#### [ 特徴 D9 - 1 ]

また、図 11 - 63 及び図 11 - 65 に示すように、背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は 2000ms であるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は 1500ms と長さが異なっている。そして、背景変化演出 A と擬似連演出とは、共に破片画像 006SG302 の表示が開始されるガラス板画像 006SG301 A の割れタイミングからホワイトアウト画像 006SG303 の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間は、ホワイトアウト画像 006SG303 によって遊技者が破片画像 006SG302 を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像 006SG302 が表示されるときとの違和感をホワイトアウト画像 006SG303 により軽減して好適に背景変化演出 A と擬似連演出とを実行することができる。

40

### 【3193】

#### [ 特徴 D9 - 2 ]

また、図 11 - 63 及び図 11 - 65 に示す背景変化演出 A と擬似連演出とについて、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段

50



階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【 3 1 9 4 】

[ 特徴 D 1 0 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 9 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 1 - 7 2 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は表示開始から表示終了に亘って速度が変化され、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は表示開始からホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示終了までは速度 V 1 にて移動表示され、移行は速度 V 1 よりも低速の速度 V 0 にて移動表示されるので、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【 3 1 9 5 】

[ 特徴 D 1 0 - 2 ]

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 ( 特定色のエフェクト画像 ) を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで ( 図 1 1 - 4 5 ( G ) 、図 1 1 - 5 3 ( H ) 参照 ) 、背景変化演出 A と強発展演出 B とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

20

【 3 1 9 6 】

[ 特徴 D 1 0 - 3 - 1 ]

また、図 1 1 - 7 2 に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 0 にて移動表示される期間は、速度 V 1 にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

30

【 3 1 9 7 】

[ 特徴 D 1 0 - 3 - 2 ]

また、図 1 1 - 7 2 に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 1 にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と同一となっており、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 0 にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されないため、強発展演出 B の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【 3 1 9 8 】

[ 特徴 D 1 0 - 4 ]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり ( 図 1 1 - 8 3 ( A ) 参照 ) 、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは異なる第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる ( 図 1 1 - 8 3 ( B ) 参照 ) 。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

50

## 【 3 1 9 9 】

## [ 特徴 D 1 0 - 5 ]

また、図 1 1 - 5 9 及び図 1 1 - 6 0 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

## 【 3 2 0 0 】

## [ 特徴 D 1 0 - 6 - 1 ]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 7 6 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 B との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

10

## 【 3 2 0 1 】

## [ 特徴 D 1 0 - 6 - 2 ]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図 1 1 - 7 5、図 1 1 - 7 6 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

## 【 3 2 0 2 】

## [ 特徴 D 1 0 - 7 - 1 ]

また、図 1 1 - 8 9 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、背景変化演出 A において表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

## 【 3 2 0 3 】

## [ 特徴 D 1 0 - 7 - 2 ]

また、図 1 1 - 8 9 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

## 【 3 2 0 4 】

## [ 特徴 D 1 0 - 7 - 3 ]

また、図 1 1 - 8 9 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となってもよい。このようにすることで、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、

50

複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となる。

【 3 2 0 5 】

[ 特徴 D 1 0 - 8 ]

また、図 1 1 - 3 3 ~ 図 1 1 - 3 6 に示すように、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 B との両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展演出 B をリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出 B の実行前に背景変化演出 A が実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

10

【 3 2 0 6 】

[ 特徴 D 1 0 - 9 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 9 に示す背景変化演出 A と強発展演出 B とについて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【 3 2 0 7 】

[ 特徴 D 1 1 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 5 に示すように、背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 1 - 5 9 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

20

【 3 2 0 8 】

[ 特徴 D 1 2 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 9 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間と強発展演出 B におけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出 B において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

30

【 3 2 0 9 】

[ 特徴 D 1 3 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 6 に示すように、背景変化演出 A とリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が 4 0 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A においてヒビ表示期間が 2 0 0 0 m s であり、リーチ示唆演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 1 5 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3

40

50

02の表示期間（破片画像表示期間）が20000msであることにより、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【3210】

[特徴D13-2]

第1所定パートにおいてガラス板画像006SG301をキャラクタ画像006SG305の動作に応じて第1ヒビ態様にて表示可能であり、第4所定パートにおいてガラス板画像006SG301を第3ヒビ前段態様から第3ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図11-49、図11-45参照）、ガラス板画像006SG301をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

10

【3211】

[特徴D14-1]

また、図11-61に示す第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第2連続割れ演出は第1連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とはヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第1連続割れ演出の実行後に第2連続割れ演出が実行される場合は、第1連続割れ演出として表示された破片画像006SG302が一旦非表示となった後に第2割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像006SG302が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

20

【3212】

[特徴D14-2]

また、図11-84に示すように、第1連続割れ演出にて表示される破片画像006SG302と第2連続割れ演出にて表示される破片画像006SG302とは、共通に、少なくともX軸方向とZ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで破片画像006SG302の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

30

【3213】

[特徴D14-3]

第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで、共通に、破片画像006SG302とともにキャラクタ画像006SG305（特殊画像）を表示可能であり、第1連続割れ演出におけるキャラクタ画像006SG305は、第1態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第2連続割れ演出におけるキャラクタ画像006SG305は、第1態様とは異なる第2態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図11-42（F）、図11-43（F）参照）、第1所定演出第2所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【3214】

[特徴D14-4]

また、図11-61に示す第1割れ演出と第2割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第1割れ演出や第2割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像006SG305の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第1割れ演出と第2割れ演出とで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

40

【3215】

[特徴D14-5]

また、図11-27に示すように、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されるパターンと、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行

50

されないパターンと、があり、第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行される場合の方が第1連続割れ演出が実行された後に第2連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第2連続割れ演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【3216】

[特徴D14-6]

また、図11-72に示すように、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出における破片画像006SG302は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出との関連性を高め、興味を高めることができる。

10

【3217】

[特徴D14-7-1]

また、図11-61に示す第1連続割れ演出と第2連続割れ演出について、破片画像006SG302の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像006SG303を表示可能であり、第1連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像006SG303と第2連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像006SG303との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【3218】

[特徴D14-7-2]

また、図11-61に示す第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とは、ホワイトアウト画像006SG303の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

20

【3219】

[特徴D15-1]

また、図11-63及び図11-71に示すように、背景変化演出Aと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置5の表示領域においてガラス板画像006SG301にヒビを表示する。そして、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像006SG301にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

30

【3220】

[特徴D15-2]

また、図11-63に示すように、背景変化演出Aにおける破片画像006SG302は、非表示となるまでに2500msを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像006SG301にヒビが入った画像が非表示となるまでに5500msを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

40

【3221】

[特徴D15-3]

背景変化演出Aにおける複数の破片画像006SG302のうち最も表示サイズが大きい破片画像006SG302（第1の破片画像006SG302）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像006SG302のうち最も表示サイズが大きい小破片画像006SG302A（第2の破片画像006SG302）があり、破片画像006SG302（第1の破片画像006SG302）の方が、小破片画像006SG302A（第2の破片画像006SG302）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば

50

、図 11 - 46 ( J )、図 11 - 58 ( D ) 参照)。このようにすることで、破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 3 2 2 2 】

[ 特徴 D 1 5 - 4 ]

背景変化演出 A における破片画像 006SG302 は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出 (はずれ) における小破片画像 006SG302 A は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である (図 11 - 73 参照) ことで、破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 3 2 2 3 】

[ 特徴 D 1 5 - 5 ]

背景変化演出 A における破片画像 006SG302 と結果報知演出 (はずれ) における小破片画像 006SG302 A とは、共通に、少なくとも所定方向 (例えば、X 軸方向) と特定方向 (例えば、Z 軸方向) とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい (例えば、図 11 - 75、図 11 - 77 参照)。このようにすることで、破片画像 006SG302 の見せ方に関連性を持たせ、興味を高めることができる。

【 3 2 2 4 】

[ 特徴 D 1 5 - 6 ]

背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様 (ガラス板画像 006SG301 A の表示) に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出 (はずれ) における破片画像 006SG302 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 006SG303 (特定色のエフェクト画像) を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 006SG303 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい (図 11 - 45 ( G )、図 11 - 58 ( C ) 参照)。このようにすることで、背景変化演出 A と結果報知演出 (はずれ) とでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 3 2 2 5 】

[ 特徴 D 1 6 - 1 ]

また、図 11 - 63 及び図 11 - 71 に示すように、背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間では、該背景変化演出 A に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が発光してもよい。更に、背景変化演出 A に応じた態様での遊技効果ランプ 9 の発光は、破片画像 006SG302 の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ 9 の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【 3 2 2 6 】

[ 特徴 D 1 7 - 1 ]

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像 006SG301 を第 2 ヒビ態様に表示可能であり、背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示される前と、割れ演出における破片画像 006SG302 が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり (図 11 - 45 ( A ) ~ 図 11 - 45 ( F ) と図 11 - 46 ( I )、図 11 - 46 ( K ) 参照)、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されな

10

20

30

40

50

いことが報知されたときにおける破片画像 006SG302A が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図 11-58（A）～図 11-58（B）、図 11-58（D）参照）。

【3227】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像 006SG301 を表示する背景変化演出 A を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【3228】

10

[ 特徴 D18-1 ]

背景変化演出 A は、キャラクタ画像 006SG305 を表示する第 1 所定パートと、該キャラクタ画像 006SG305 の動作に応じてガラス板画像 006SG301 を第 1 ヒビ態様にて表示する第 2 所定パートと、該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A の少なくとも一部を模した破片画像 006SG302 を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像 006SG301 を第 2 ヒビ態様にて表示する第 4 所定パートと、可動体 32 の落下動作を開始する第 5 所定パートと、該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301A の少なくとも一部を模した破片画像 006SG302 を複数表示する第 6 所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出 A と擬似連演出とで、実行タイミ

20

【3229】

このようにすることで、ガラス板画像 006SG301A および破片画像 006SG302 を表示する背景変化演出 A と擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 を表示した後に可動体 32 を動作させて破片画像 006SG302 を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

30

【3230】

[ 特徴 D18-2 ]

また、図 11-63 及び図 11-65 に示す、背景変化演出 A と擬似連演出とについては、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

40

【3231】

[ 特徴 D18-3-1 ]

背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、擬似連演出における破片画像 006SG302 が表示されるとき

50

トアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 3 2 3 2 】

[ 特徴 D 1 8 - 3 - 2 ]

第 1 動作は、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体 3 2 が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始される（図 1 1 - 4 8 ( C ) 参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【 3 2 3 3 】

[ 特徴 D 1 8 - 3 - 3 ]

また、図 1 1 - 6 5 に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【 3 2 3 4 】

[ 特徴 D 1 8 - 4 ]

また、図 1 1 - 6 5 に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 3 2 3 5 】

[ 特徴 D 1 9 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 7 1 に示すように、背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 1 - 7 1 に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体 3 2 の落下とともにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示した後に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体 3 2 の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体 3 2 を動作させてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【 3 2 3 6 】

[ 特徴 D 1 9 - 2 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 7 1 に示す背景変化演出 A と結果報知演出とについては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 3 2 3 7 】

[ 特徴 D 1 9 - 3 - 1 ]

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出（大当り）における破

10

20

30

40

50



片画像 006SG302 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 006SG303 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図 11 - 45（G）、図 11 - 56（E）参照）、背景変化演出 A と結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【3238】

[ 特徴 D19 - 3 - 2 ]

第 2 動作は、可動体 32 が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第 2 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 006SG303 の表示が開始される（図 11 - 56（F）参照）。このように、可動体 32 の動作とホワイトアウト画像 006SG303 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【3239】

[ 特徴 D19 - 3 - 3 ]

また、図 11 - 71 に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【3240】

[ 特徴 D19 - 4 ]

また、図 11 - 71 に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 32 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 32 と重畳する表示領域において該可動体 32 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体 32 が動作する場合は、該可動体 32 と重畳する表示領域において該可動体 32 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【3241】

[ 特徴 D20 - 1 ]

また、図 11 - 63 及び図 11 - 68 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出 A は、可動体 32 の落下に応じて破片画像 006SG302 を表示する演出であるとともに、該破片画像 006SG302 を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出 A における破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出 A において、可動体 32 は、上記落下後に原点位置である画像表示装置 5 の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体 32 が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

【3242】

[ 特徴 D20 - 2 - 1 ]

第 1 動作は、可動体 32 が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第 1 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 006SG303 の表示が開始される（図 11 - 52（B）参照）。このように、可動体 32 の動作とホワイトアウト画像 006SG303 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出 A の演出効果を高めることができる。

【3243】

10

20

30

40

50

## 〔特徴 D 2 0 - 2 - 2〕

図 1 1 - 6 8 に示すように、強発展演出 A では、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体 3 2 の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。

## 【3 2 4 4】

## 〔特徴 D 2 0 - 3〕

また、図 1 1 - 6 8 に示す強発展演出 A とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出 A として可動体 3 2 が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出 A 演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

## 【3 2 4 5】

## 〔特徴 D 2 1 - 1〕

背景変化演出 A と背景変化演出 B とでは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも優先度が下位のレイヤ 1 ~ 3 画像描画領域において表示される画像は、第 1 の視認性により表示され、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、第 1 の視認性よりも視認性が低い第 2 の視認性により表示され、背景変化演出 B においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ 1 ~ 3 画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第 2 の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4）にわたって第 1 の視認性により表示される（図 1 1 - 4 5（E）、（F）、図 1 1 - 4 7（C）参照）。

## 【3 2 4 6】

このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

## 【3 2 4 7】

## 〔特徴 D 2 1 - 2〕

所定範囲と特定範囲との境界を第 1 の視認性および第 2 の視認性よりも視認性が高い第 3 の視認性により表示可能である（図 1 1 - 4 7（C）拡大図参照）ことで、背景変化演出 B の演出効果を高めることができる。

## 【3 2 4 8】

## 〔特徴 D 2 1 - 3〕

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも優先度が高いレイヤ 9 画像描画領域において可変表示に対応した第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1（第 2 保留表示）やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図 1 1 - 4 7（C）参照）、背景変化演出 B の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 4 9 】

## [ 特徴 D 2 1 - 4 ]

また、図 1 1 - 6 4 に示す背景変化演出 B については、2 段階目ヒビ表示期間を 1 段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

## 【 3 2 5 0 】

## [ 特徴 D 2 2 - 1 ]

また、図 1 1 - 6 2 及び図 1 1 - 6 3 に示すように、背景変化演出 A とセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出 A とセリフ予告演出とについて、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なってもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出 A におけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 4 参照）、第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときの方が、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に注目するようになり、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

## 【 3 2 5 1 】

## [ 特徴 D 2 2 - 2 ]

第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときと、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 4 参照）。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

## 【 3 2 5 2 】

## [ 特徴 D 2 2 - 3 ]

背景変化演出 A とセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示可能であり、背景変化演出 A とセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 4 参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

## 【 3 2 5 3 】

## [ 特徴 D 2 3 - 1 ]

画像表示装置 5 は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ 9 画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1（第 2 保留表示）やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第 1 所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 9 - 1 画像描画領域）においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第 2 所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 4 画像描画領域）においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示可能であり、第 1 所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出 A で第 1 所定表示レイヤにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出 B で第 2 所定表示レイヤにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出 A が実行される場合に演出を実行せず、背景変化演出 B が実行される場合に演出を実行可能である（図 1 1 - 9 1 参照）。

10

20

30

40

50

## 【 3 2 5 4 】

このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

## 【 3 2 5 5 】

## [ 特徴 D 2 3 - 2 - 1 ]

変化演出は、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を表示し、該キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ 3 画像描画領域）において表示可能である（図 1 1 - 9 1 参照）。このようにすることで、背景変化演出 B の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

10

## 【 3 2 5 6 】

## [ 特徴 D 2 3 - 2 - 2 ]

キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像 0 0 6 S G 3 3 0 ）を表示可能であること（図 1 1 - 9 1 参照）、背景変化演出 B の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

20

## 【 3 2 5 7 】

## [ 特徴 D 2 4 - 1 ]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示態様が異なり、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、強 S リーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N）を含み、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間の方が、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間よりも長い（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 9 2、図 1 1 - 9 3 参照）。

## 【 3 2 5 8 】

このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出 A と強発展演出 A とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様が異なるとともに、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とその後に行われる演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

30

## 【 3 2 5 9 】

## [ 特徴 D 2 4 - 2 ]

特別演出は、第 1 特別演出（例えば、強 S リーチ演出 J、N）と、第 2 特別演出（例えば、強 S リーチ演出 A、B）と、があり、第 2 特別演出が実行されたときの方が、第 1 特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第 1 特別演出が実行されることを示唆する第 1 示唆態様と、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 2 示唆態様と、を含む（図 1 1 - 9 2、図 1 1 - 9 3、図 1 1 - 9 4 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N）に対する注目度合いを高めることができる。

40

## 【 3 2 6 0 】

## [ 特徴 D 2 4 - 3 - 1 ]

強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、

50

を含み、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも多く表示される（図 1 1 - 9 4 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【 3 2 6 1 】

[ 特徴 D 2 4 - 3 - 2 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出 A において、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも回転動作量が多いことが好ましい（図 1 1 - 9 4 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

10

【 3 2 6 2 】

[ 特徴 D 2 4 - 4 ]

強発展演出 A は、第 1 所定パートと第 2 所定パートとを含み、第 1 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、第 2 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が単数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示される（図 1 1 - 9 3 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【 3 2 6 3 】

[ 特徴 D 2 5 ]

また、図 1 1 - 7 0 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

20

【 3 2 6 4 】

[ 特徴 D 2 6 ]

また、図 1 1 - 7 0 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

30

【 3 2 6 5 】

[ 特徴 D 2 7 ]

図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めや表示が開始されたばかり

40

50

の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を隠しつつ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の方が強調されてしまうことを防止する。

【 3 2 6 6 】

[ 特徴 D 2 8 ]

図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、表示開始から所定時間が経過して破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。

10

【 3 2 6 7 】

[ 特徴 D 2 9 ]

また、図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の演出効果を高めることができる。

20

【 3 2 6 8 】

[ 特徴 D 3 0 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 7 に示す背景変化演出 A と弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始し、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出 A におけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、の演出効果を高めることができる。

30

【 3 2 6 9 】

[ 特徴 D 3 1 ]

また、図 1 1 - 6 3 及び図 1 1 - 6 7 に示す背景変化演出 A と弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始し、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出 A を遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出 A におけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、の演出効果を高めることができる。

40

【 3 2 7 0 】

[ 特徴 D 3 2 ]

50

また、図 11 - 61 ~ 図 11 - 71 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用 CPU 120 が、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 の発光制御を行い、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 の発光制御を行うので、ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A が割れる際の遊技効果ランプ 9 の発光制御を好適に行うことができる。

【 3 2 7 1 】

10

[ 特徴 D 3 3 ]

また、図 11 - 61 ~ 図 11 - 71 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ 8L、8R は、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示開始タイミングから破片画像 006SG302 の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像 006SG302 が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 3 2 7 2 】

20

[ 特徴 D 3 4 ]

図 11 - 61 ~ 図 11 - 71 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 006SG301A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第 1 パターンにて実行されるときと第 2 パターンにて実行されるときとで、スピーカ 8L、8R から割れ演出に対応した音（破片画像 006SG302 が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なってもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【 3 2 7 3 】

30

[ 特徴 D 3 5 ]

図 11 - 61 ~ 図 11 - 71 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 006SG301A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第 2 パターンにて実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ 8L、8R から大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

40

【 3 2 7 4 】

[ 特徴 D 3 6 ]

図 11 - 61 ~ 図 11 - 71 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 006SG301A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 006SG301 にヒビが表示されること無く該ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割

50

れ演出が上記第 1 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第 2 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示せず、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

#### 【 3 2 7 5 】

##### [ 特徴 D 3 7 ]

図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 7 1 に示す、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音をスピーカ 8 L、8 R から出力するとともに、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときに該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

#### 【 3 2 7 6 】

##### [ 特徴 D 3 8 ]

図 1 1 - 8 8 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ 8 L、8 R からキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときは、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示対応する音としてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

#### 【 3 2 7 7 】

##### [ 特徴 D 3 9 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C ~ F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンは、変動量が特定値（例えば、「30%」）となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との動作速度が異なり、第 2 パターンは、変動量が 0（例えば、「0%」）となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との動作速度が共通である（図 1 1 - 7 3、図 1 1 - 7 4 参照）。

#### 【 3 2 7 8 】

このようにすることで、第 1 パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は早く飛び、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第 2 パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

#### 【 3 2 7 9 】

##### [ 特徴 D 4 0 ]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン D ~ F）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下



する速さが異なる（図 11 - 73、図 11 - 74 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 006SG302 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

#### 【3280】

##### [ 特徴 D41 ]

破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C ~ F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像 006SG302 が移動表示されるときに進行方向が異なる（図 11 - 73、図 11 - 74 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 006SG302 が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

10

#### 【3281】

##### [ 特徴 D42 ]

破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン C）と、があり、割れパターン A と割れパターン B と割れパターン C とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている（図 11 - 73、図 11 - 74 参照）。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 006SG302 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 006SG302 の表示パターンを構築することができる。

20

#### 【3282】

##### [ 特徴 D43 ]

破片画像 006SG302 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン E）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン F）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン G）と、があり、割れパターン E と割れパターン F と割れパターン G は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である（図 11 - 73、図 11 - 74 参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像 006SG302 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 006SG302 の表示パターンを構築することができる。

30

#### 【3283】

##### [ 特徴 D44 ]

割れ画像（例えば、破片画像 006SG302）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン A）と、があり、第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第 1 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第 2 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図 11 - 45、図 11 - 46 参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターン A ~ G を用いるときと特別状態において割れパターン A ~ G を用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

40

#### 【3284】

50

## 〔特徴 D 4 5〕

背景変化演出 A は、割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を第 1 態様にて表示した後に、第 2 態様に变化させることを含む演出であり、画像表示装置 5 は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第 1 態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイタアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を表示し、該割れ画像を第 2 態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6 参照）。このようにすることで、ホワイタアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

## 【3 2 8 5】

10

## 〔特徴 D 4 6〕

図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、第 1 パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第 2 パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第 1 パターンの割れ演出により表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と第 2 パターンの割れ演出により表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第 1 パターンの割れ演出により表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と第 2 パターンの割れ演出により表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで移動する速さが異なってもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

20

## 【3 2 8 6】

## 〔特徴 D 4 7〕

30

図 1 1 - 6 1 ~ 図 1 1 - 7 1 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、ここで、第 1 パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第 2 パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第 1 パターンの割れ演出が実行されたときと第 2 パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

40

## 【3 2 8 7】

## 〔特徴 D 4 8〕

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域）において第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、大きな破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 2 画像描画領域）において第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、小さな破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば

50

、レイヤ 10 画像描画領域)において可変表示に関する特別情報(例えば、小図柄)を表示可能であり、第 1 種類の破片画像 006SG302 の表示期間と第 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第 1 種類の破片画像 006SG302 は、キャラクタが描かれた態様であり、第 2 種類の破片画像 006SG302 は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である(図 11 - 94 参照)。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

### 【3288】

#### [特徴 D49]

所定表示レイヤ(例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域)において第 1 種類の破片画像 006SG302 (例えば、大きな破片画像 006SG302)を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ(例えば、レイヤ 5 - 2 画像描画領域)において第 2 種類の破片画像 006SG302 (例えば、小さな破片画像 006SG302)を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ(例えば、レイヤ 10 画像描画領域)において可変表示に関する特別情報(例えば、小図柄)を表示可能であり、第 1 種類の破片画像 006SG302 の表示期間と第 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第 1 種類の破片画像 006SG302 と第 2 種類の破片画像 006SG302 とで、表示態様が異なり、第 1 種類の破片画像 006SG302 の表示期間は、第 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間よりも長い(図 11 - 94 参照)。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 006SG302 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

### 【3289】

#### [特徴 D50]

特定表示レイヤ(例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域)において破片画像 006SG302 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ(例えば、レイヤ 10 画像描画領域)において可変表示に関する特別情報(例えば、小図柄)を表示可能であり、可動体 32 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 006SG302 の表示期間と可動体 32 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体 32 が重畳しない表示領域である第 1 表示領域 L1 に表示される破片画像 006SG302 の方が、可動体 32 が重畳する第 2 表示領域 L2 に表示される破片画像 006SG302 よりも表示量が多い(図 11 - 94 参照)。このようにすることで、可動体 32 が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像 006SG302 の表示を行うことができる。

### 【3290】

#### [特徴 D51]

特定表示レイヤ(例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域)において破片画像 006SG302 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ(例えば、レイヤ 10 画像描画領域)において可変表示に関する特別情報(例えば、小図柄)を表示可能であり、可動体 32 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 006SG302 の表示期間と可動体 32 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像 006SG302 のうちの第 1 の破片画像 006SG302 は、可動体 32 が重畳しない第 1 表示領域 L1 から該可動体 32 が重畳する第 2 表示領域 L2 に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像 006SG302 のうちの第 2 の破片画像 006SG302 は、第 2 表示領域 L2 に進入しないように第 1 表示領域 L1 を移動する態様で表示される(図 11 - 94 参照)。このようにすることで、可動体 32 が重畳している領域に入り込まない破片画像 006SG302 により、割れたということを認識させつつ、可動体 32 が重畳している領域を通過する破片画像 006SG302 を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

## 【 3 2 9 1 】

## [ 特徴 D 5 2 ]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置 5 の表示画面に重畳している可動体 3 2 が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が継続して表示される（図 1 1 - 9 4 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の表示画面と重畳する中で、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を見逃さないように好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

10

## 【 3 2 9 2 】

## [ 特徴 D 5 3 ]

リーチ示唆演出において、画像表示装置 5 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されるときに、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A）を複数表示可能であり、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図 1 1 - 4 9、図 1 1 - 5 0 参照）。このようにすることで、割れパターン A を用いる演出の演出効果を高めることができる。

20

## 【 3 2 9 3 】

## [ 特徴 D 5 4 ]

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン E）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 2 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 9 ~ 図 1 1 - 5 1 参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

30

## 【 3 2 9 4 】

## [ 特徴 D 5 5 ]

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン E）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 2 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置 5 は、第 1 パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を表示し、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第 2 パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3）を非表示とする（図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 4 6、図 1 1 - 4 9 ~ 図 1 1 - 5 1 参照）。このようにすることで、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が破片画像

40

50

006SG302の最初の表示部分を隠すことで、破片画像006SG302において違和感を与えてしまうことを防止する。

【3295】

[特徴D56]

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンE）と、第2パターン（例えば、割れパターンA）と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第1種類の破片画像006SG302は、該第1種類の破片画像006SG302の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示され、第2種類の破片画像006SG302は、該第2種類の破片画像006SG302の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図11-49、図11-50、図11-45、図11-46参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像006SG302が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

10

【3296】

[特徴D57]

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンA）と、第2パターン（例えば、割れパターンE）と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、第1パターンにより割れ画像が表示されたときと、第2パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当たり状態に制御される期待度が異なる（図11-45、図11-46、図11-49、図11-50参照）。このようにすることで、キャラクタ画像006SG305への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像006SG305が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

20

【3297】

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

30

【3298】

（変形例1）

例えば、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像006SG302の速度が全て一定となる形態（第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出であればV1、強発展演出B及びカットイン演出であればV0）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例1として、これら第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像006SG302については、画像表示装置5の表示領域における左右方向（X軸方向ともいう）、上下方向（Y軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Z軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なってもよい。

40

度が異なってもよい。

【3299】

例えば、図11-84（A）に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度 $V_x1$ 、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度 $V_y1$

50

、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度 $V_z1$ で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有していてもよい。

#### 【3300】

更に、図11-84(B)に示すように、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度 $V_x2$ 、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度 $V_y2$ 、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度 $V_z2$ で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有していてもよい。

10

#### 【3301】

尚、破片画像006SG302のZ軸方向への移動は、破片画像006SG302を拡大表示することを意味するため、破片画像006SG302のZ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

#### 【3302】

ここで各演出においてX軸方向のみに進行する破片画像006SG302A、Y軸方向のみに進行する破片画像006SG302B、Z軸方向のみに進行する破片画像006SG302Cについて比較すると、図11-84(C)に示すように、本変形例1では、破片画像006SG302Cは破片画像006SG302Aや破片画像006SG302Bとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像006SG302Aや破片画像006SG302Bよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像006SG302Cが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像006SG302Aが破片画像006SG302Bの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像006SG302が表示されるときの演出効果を高めることができる。

30

#### 【3303】

更には、図11-84(D)に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群X、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出を演出群Yとし、これら演出群Xの割れ演出として表示される破片画像006SG302Cと演出群Yの割れ演出として表示される破片画像006SG302Cとについて比較すると、本変形例1では、演出群Xにおける破片画像006SG302CのZ軸方向の進行速度 $V_z1$ を、演出群Yにおける破片画像006SG302CのZ軸方向の進行速度 $V_z2$ よりも高速( $V_z1 > V_z2$ )とすること等によって、演出群Yにおける破片画像006SG302Cの方が演出群Xにおける破片画像006SG302Cよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例1においては、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Aと強発展演出Bとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Xに含まれている演出と演出群Yに含まれている演出とで破片画像006SG302Cが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像006SG302を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

40

#### 【3304】

50

特に、本変形例 1 では、演出群 Y に含まれる演出は、演出群 X に含まれる演出よりも破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C が非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群 Y に含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群 X に含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の表示による演出効果を高めることができる。

#### 【 3 3 0 5 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

10

#### 【 3 3 0 6 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、X 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A、Y 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B、Z 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C について比較すると、図 1 1 - 8 4 ( C ) に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C は、表示開始から表示終了までの期間が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B よりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）において Z 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）において X 軸方向や Y 軸方向のみに移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A、B の表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

20

30

#### 【 3 3 0 7 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示し、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出 A）として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出 B やカットイン演出）として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、一部の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

40

#### 【 3 3 0 8 】

尚、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるもの

50

ではなく、例えば、第1連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302と第2連続割れ演出として表示される破片画像006SG302とでは、破片画像006SG302の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とで破片画像006SG302の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

#### 【3309】

##### (変形例2)

また、各演出の割れ演出としてガラス板画像006SG301Aが割れることによって複数の破片画像006SG302が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302数はタイミングによって異なってもよい。

10

#### 【3310】

例えば、図11-85(A)に示すように、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト画像006SG303が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さL1、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さL2 ( $L2 > L1$ ) とする。

#### 【3311】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さL3 ( $L3 > L1 + L2$ ) の第1破片画像表示期間と、第1破片画像表示期間に連なる期間であって長さL4 ( $L3 + L4 > L1 + L2$ ) の第2破片画像表示期間と、から構成する。

20

#### 【3312】

ここで、図11-85(B)に示すように、第2破片画像表示期間においては、第1破片画像表示期間よりも多くの破片画像006SG302数を表示することによって、割れ演出の遊技興味を高めることができる。更に、本変形例2では、第1破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像006SG303によって遊技者が破片画像006SG302を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像006SG303を通して遊技者が破片画像006SG302を視認可能であり、第1破片画像表示期間の長さL3がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ ( $L1 + L2$ ) よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像006SG302を視認不能とすることでガラス板画像006SG301Aの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像006SG302よりもホワイトアウト画像006SG303が強調されることによって割れ演出の遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

#### 【3313】

また、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、リーチ示唆演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像006SG302は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

40

#### 【3314】

##### (変形例3)

50



更に、変形例 3 として図 11 - 86 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例 3 であれば、破片画像 006SG302 の透過率は、破片画像 006SG302 表示タイミングで 0、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングで  $T_1$  ( $T_1 > 0$ )、ホワイトアウト表示後記期間の終了タイミングで  $T_2$  ( $T_2 > T_1$ )、破片画像 006SG302 表示終了タイミングで  $T_3$  ( $T_3 > T_2$ ) ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像 006SG302 の表示終了タイミングの直前であって、破片画像 006SG302 が画像表示装置 5 の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

10

#### 【3315】

特に、本変形例 3 においては、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 006SG302 の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像 006SG302 を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像 006SG302 に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

#### 【3316】

また、本変形例 3 では、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

20

#### 【3317】

（変形例 4）

更に、変形例 3 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 006SG302 の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 11 - 87 (A) 及び図 11 - 87 (B) に示すように、実行される演出が第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像 006SG302 の透過率が異なっているとしてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像 006SG302 の透過率が異なっているとしてもよい（図 11 - 87 では背景変化演出 A と弱発展演出とにおける破片画像 006SG302 の透過率を例示）。

30

#### 【3318】

尚、図 11 - 87 に示すように、背景変化演出 A と弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像 006SG302 が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出 A の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 006SG301A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れて破片画像 006SG302 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

40

#### 【3319】

50

更には、図 1 1 - 8 7 に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

10

### 【 3 3 2 0 】

#### ( 変形例 5 )

また、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に作用した結果、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例 5 として図 1 1 - 8 8 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図 1 1 - 8 8 の例では V o l 1 ）にて出力すればよい。

20

### 【 3 3 2 1 】

また、本変形例 5 では、図 1 1 - 8 8 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図 1 1 - 8 8 の例では V o l 2 ）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出 A やリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

30

### 【 3 3 2 2 】

#### ( 変形例 6 )

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なってもよい。

40

### 【 3 3 2 3 】

例えば、変形例 6 として図 1 1 - 8 9 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 3 回回転し、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演

50

出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は、表示開始から表示終了までにかけて R3 よりも少ない回数である R2 ( $R3 > R2$ ) 回回転し、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は、表示開始から表示終了までにかけて R2 よりも少ない回数である R1 ( $R2 > R1$ ) 回回転すればよい。

#### 【3324】

このように、本変形例 6 では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像 006SG302 の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出 A と背景変化演出 B と擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出 A との組み合わせ、強発展演出 B とカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

10

#### 【3325】

また、上記したように、本変形例 6 では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像 006SG302 の表示開始から表示終了までの回転数が異なり、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

#### 【3326】

尚、本変形例 6 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像 006SG302 を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像 006SG302 の回転中においては、これら破片画像 006SG302 が第 1 の回転角度となったときには破片画像 006SG302 を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像 006SG302 が第 2 の回転角度となったときには破片画像 006SG302 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像 006SG302 の回転角度に応じて破片画像 006SG302 の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像 006SG302 を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像 006SG302 を他の破片画像 006SG302 とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、1 の破片画像 006SG302 が上記第 1 の回転角度であるとき、他の破片画像 006SG302 の一部が上記 2 の回転角度となることによって、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果をより高めることができる。

30

40

#### 【3327】

##### (変形例 7)

また、擬似連演出としては、画像表示装置 5 の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体 32 の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 7 として図 11-90(A) に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域に表示されたガラス板画像 006SG301 に作用する、または、可動体 32 が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図 11-90(B) に示すように、該ヒビ表示期間を、背景変化演出 A のようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが 2 段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよ

50

い。

### 【 3 3 2 8 】

更に、図 1 1 - 9 0 ( B ) に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを背景変化演出 A のヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と本変形例 7 の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 2 段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出 A と擬似連演出とで 2 段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されるとき演出効果を高めることができる。

### 【 3 3 2 9 】

更に、本変形例 7 では、擬似連演出を、背景変化演出 A のように、キャラクタの作用や可動体 3 2 の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置 5 の表示領域において 2 段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、背景変化演出 A のように、キャラクタの作用や可動体 3 2 の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置 5 の表示領域において 2 段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを背景変化演出 A のヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と本変形例 7 のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 2 段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出 A とリーチ示唆演出とで 2 段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されるとき演出効果を高めることができる。

### 【 3 3 3 0 】

( 変形例 8 )

割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及びガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

### 【 3 3 3 1 】

例えば、本変形例 8 では、図 1 1 - 9 1 ( A 1 ) ~ ( A 5 ) に示すように、背景変化演出 A において、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ前段態様にて表示された後 ( 図 1 1 - 9 1 ( A 2 ) 参照 )、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示可能とされている ( 図 1 1 - 9 1 ( A 3 ) 参照 )。

### 【 3 3 3 2 】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示されると、第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1 ( 第 2 保留表示 ) やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 が表示されている場合、第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1 ( 第 2 保留表示 ) やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示色は変化しない。

## 【 3 3 3 3 】

一方、図 1 1 - 9 1 ( B 1 ) ~ ( B 5 ) に示すように、背景変化演出 B では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及びキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 をアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 が表示された後 ( 図 1 1 - 9 1 ( B 1 ) 参照 )、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ態様が段階的に変化する ( 図 1 1 - 9 1 ( B 2 ) 参照 )。 10

## 【 3 3 3 4 】

しかしこの場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U にかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示されることはない。

## 【 3 3 3 5 】

また、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U を横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U よりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像 0 0 6 S G 3 3 0 を表示可能としてもよい ( 図 1 1 - 9 1 ( B 3 ) 参照 )。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示色が変化する ( 図 1 1 - 9 1 ( B 4 ) 参照 )。 20

## 【 3 3 3 6 】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下することがある背景変化演出 A は、アクティブ変化演出 ( 変化キャラクタによる作用演出 ) と実行期間が重複することで、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下しない背景変化演出 B においては、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1 や第 2 保留表示であってもよい。 30

## 【 3 3 3 7 】

また、背景変化演出 A では、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変わると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下することがない背景変化演出 B において変化演出を実行可能とすることが好ましい。 40

## 【 3 3 3 8 】

また、本変形例 8 では、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散り、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の 50

実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図 11 - 91（A3）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

#### 【3339】

（変形例 9）

また、強発展演出 A が実行された場合、強 S リーチ演出 A に発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像 006SG302 は、期待度が異なる複数種類の強 S リーチ演出 A、B、J、N のうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像 006SG342M、006SG342J、006SG342N 等を含んでいてもよい。

10

#### 【3340】

具体的に説明すると、図 11 - 92（A）～（F）に示すように、強発展演出 A において割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了してから破片画像 006SG302 の表示が終了して非表示となる前に、強 S リーチ演出 A または強 S リーチ演出 B が実行されることを示唆する破片画像 006SG342M と、強 S リーチ演出 J が実行されることを示唆する破片画像 006SG342J と、強 S リーチ演出 N が実行されることを示唆する破片画像 006SG342N と、複数の破片画像 006SG302 が表示される（図 11 - 92（G）参照）。

20

#### 【3341】

そして、破片画像 006SG342M、006SG342J、006SG342N のうち破片画像 006SG342M が単数で表示されたまま他の破片画像 006SG342J、006SG342N が非表示となり、透過態様の破片画像 006SG302 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 A または強 S リーチ演出 B が実行されることが報知され（図 11 - 93（A1）、（A2）、（A2'）参照）、破片画像 006SG342J が単数で表示されたまま他の破片画像 006SG342M、006SG342N が非表示となり、透過態様の破片画像 006SG302 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 J が実行されることが報知され（図 11 - 93（B1）、（B2）参照）、破片画像 006SG342N が単数で表示されたまま他の破片画像 006SG342M、006SG342J が非表示となり、透過態様の破片画像 006SG302 が複数表示されている場合は、強 S リーチ演出 N が実行されることが報知される（図 11 - 93（C1）、（C2）参照）。

30

#### 【3342】

このようにすることで、強発展演出 A における破片画像とその後に実行される強 S リーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

#### 【3343】

尚、本変形例では、各種強 S リーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像 006SG342M、006SG342J、006SG342N により、実行される強 S リーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強 S リーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強 S リーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

40

#### 【3344】

また、複数の破片画像 006SG342M、006SG342J、006SG342N のうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像 006SG342M、006SG342J、006SG342N のうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を

50

表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に2以上の破片画像を表示したまま強Sリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【3345】

(変形例10)

また、複数の破片画像006SG302を一のレイヤ5画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【3346】

例えば、本変形例10では、図11-94に示すように、強発展演出Aで用いられる割れパターンFにて表示可能な複数の破片画像006SG302のうち、大きい破片画像006SG302は透過態様でレイヤ5-1画像描画領域に表示され、小さい破片画像006SG302は非透過態様で、レイヤ5-1画像描画領域よりも上位のレイヤ5-2画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像006SG301は、割れタイミングにおいてレイヤ5-1画像描画領域及びレイヤ5-2画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ5-1画像描画領域に表示される大きい破片画像006SG302のうちいずれかには、変形例9にて説明したように、強Sリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【3347】

このように、レイヤ5-1画像描画領域に表示される大きい破片画像006SG302のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ5-2画像描画領域に表示される破片画像006SG302は、該レイヤ5-2画像描画領域よりも下位のレイヤ1画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる2種類の破片画像006SG302の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【3348】

また、図11-94(B)に示すように、レイヤ5-1画像描画領域及びレイヤ5-2画像描画領域は、可動体32が演出位置に移動したとき、該可動体32に重畳しない第1表示領域L1と、可動体32を示す2点鎖線で囲まれた第2表示領域L2と、から構成される。そして、可動体32が演出位置に移動したとき、第1表示領域L1に表示される破片画像006SG302の方が、第2表示領域L2に表示される破片画像006SG302よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体32が画像表示装置5の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像006SG302の表示を行うことができる。

【3349】

また、複数の破片画像006SG302のうちのいずれかの第1の破片画像006SG302は、第1表示領域L1から第2表示領域L2に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像006SG302のうちのいずれかの第2の破片画像006SG302は、第2表示領域L2に進入しないように第1表示領域L1を移動する態様で表示される。このようにすることで、第2表示領域L2に入り込まない破片画像006SG302により、割れたということを認識させつつ、第1表示領域L1を通過する破片画像006SG302を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【3350】

また、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像006SG301を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像006SG301を表示する場合、透過率を100%で表示してもよいし、100%未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

【3351】

また、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301に

替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部を模したガラスの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【 3 3 5 2 】

また、割れ演出における割れパターンとして、割れパターン A ~ G が設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

10

【 3 3 5 3 】

また、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の 1 つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【 3 3 5 4 】

また、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

20

【 3 3 5 5 】

また、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

30

【 3 3 5 6 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第 1 視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

40

【 3 3 5 7 】

また、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【 3 3 5 8 】

また、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体 3 2 の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体 3 2 の動作によ

50



らず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体 3 2 の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体 3 2 の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体 3 2 が適用されているが、遊技盤 2 における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤 2 以外の遊技機用枠 3 に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置 7 などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

#### 【 3 3 5 9 】

また、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が 0 % のホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 をガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示して破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認が困難となるようにしなくてもよい。

10

#### 【 3 3 6 0 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位の表示レイヤに透過率が 0 % のホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率を高める、つまり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認を困難化するようにしてもよい。

20

#### 【 3 3 6 1 】

また、レイヤ 4 画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の描画・配置を行い、レイヤ 5 画像描画領域において実際に割れる（破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に変化する）画像としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ 4 画像描画領域においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の描画・配置を行い、レイヤ 5 画像描画領域において該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れた画像として破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の描画・配置を行い、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の描画・配置は行わないようにしてもよい。

30

#### 【 3 3 6 2 】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の透過率よりも高くする（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を非透過の画像とする）ことによって、ヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

40

#### 【 3 3 6 3 】

また、レイヤ 4 画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を非表示としたタイミングで、レイヤ 5 画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 と割れ態様に変化するガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

#### 【 3 3 6 4 】

また、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像 0 0

50

6 S G 3 0 1 を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 以外の画像であってもよい。

#### 【 3 3 6 5 】

また、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に対してキック（図 1 1 - 4 5 参照）、ハンマー（図 1 1 - 4 9 参照）、パンチ（図 1 1 - 5 1 参照）等で作用することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板 0 0 6 S G 3 0 1 にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるようにしてもよい。特に、背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出 A、キャラクタや可動体 3 2 が作用することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる背景変化演出 B に加えて（図 1 1 - 3 0 参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出 C を実行可能とし、ガラス板 0 0 6 S G 3 0 1 にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

#### 【 3 3 6 6 】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されるタイミング（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されてからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるまでのスピード感を高め、勢いがある印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

#### 【 3 3 6 7 】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

#### 【 3 3 6 8 】

また、背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際に、透過

性を有する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置 5 の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に表示されるようにしてもよい。

#### 【 3 3 6 9 】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当たり遊技状態（例えば、大当たり遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当たりや、ラウンド数が 2 ラウンドの確変大当たり C の大当たり遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当たり遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当たり遊技状態（例えば、大当たり遊技終了後に確変状態に制御される大当たりであってラウンド数が 1 0 ラウンドである確変大当たり A の大当たり遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当たり遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当たり遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

10

#### 【 3 3 7 0 】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体 3 2 の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体 3 2 の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

20

30

#### 【 3 3 7 1 】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1（及び該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 や該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0）としてもよい。

#### 【 3 3 7 2 】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 をガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A と背景画像との間の画像として表示してもよい。

40

#### 【 3 3 7 3 】

また、背景変化演出 A、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に対して作用する

50

形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像 006SG301 よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図 11-3、図 11-4 参照）、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像 006SG301 に対して作用するようにしてもよい。

【3374】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像 006SG302 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像 006SG302 を立体視可能な 3D 画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての 3D の破片画像 006SG302 の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

10

【3375】

また、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像 006SG302 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 006SG302 の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 の移動表示速度を第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像 006SG302 の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

20

30

【3376】

また、図 11-59 及び図 11-60 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像 006SG302 を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像 006SG302 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 006SG302 の透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像 006SG302 の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

40

【3377】

また、割れ演出において、図 11-75～図 11-81 における各（A1）～（A5）の通り、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示により表示開始時の破片画像 006SG302 を視認困難とするようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、図 11-75～図 11-81 における各（B1）～（B5）の通り、ホワイトアウト画像 006SG303 を表示せずに表示開始時の破片画像 006SG302 が視認できるように

50

表示してもよい。このようにすることで、あえて違和感を表現し、割れ演出が遊技者の印象に残りやすい演出となる。さらに、割れパターンによって、ホワイต์アウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示の有無を異ならせることで多様な割れ演出を実行可能とし、遊技興趣を高めるようにしてもよい。

#### 【 3 3 7 8 】

図 1 1 - 4 5 に示した背景変化演出 A に失敗パターンがあることを例示したが、これに限定されるものではなく、背景変化演出 A が実行されたときは背景の変化が確定するようにし、一方で背景変化演出 B が実行されたときには背景が変化する場合としない場合とがあるようにしてもよい。なお、背景変化演出 B においては背景が変化する期待度を示唆可能な装飾エフェクトを、図 1 1 - 4 7 ( C ) に示したヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 と第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 との境界部に表示するようにし、青、緑、赤のいずれの色の装飾エフェクトを表示するかによって背景変化の期待度 ( 赤 > 緑 > 青 ) を示唆してもよい。このようにすることで、いずれの背景変化演出が実行されるかに関心を持たせて遊技興趣を向上できる。

10

図 1 1 - 4 8 や図 1 1 - 5 2 に示したように、可動体 3 2 の動作に対応させて動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 1 と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との両方を表示することが可能であるが、より具体的に、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 1 及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始後において、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 1 よりも先に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了し、その後、動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 1 の表示が終了し、背景画像が表示されているときに可動体 3 2 が原点位置に配置されることで復帰動作が終了する。このようにすることで、可動体を用いた演出と割れ演出、それぞれの演出効果を低下させずに双方の演出を連動して実行することができる。

20

#### 【 3 3 7 9 】

##### ( 各特徴の関連性 )

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

#### 【 3 3 8 0 】

30

##### ( 特徴 A と特徴 D の関係 )

特徴 A は、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 D は、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴 A および特徴 D の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【 3 3 8 1 】

##### ( 特徴 A と特徴 D の関係 )

##### ( 一連の遊技の流れ )

特徴 A および特徴 D の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりまたは、はずれとなる変動は、特徴 D における種々の割れ演出を用いた変動を用い、その後、大当たりとなり、大当たりになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴 A における制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

40

具体的には、図 1 1 - 3 7 ~ 図 1 1 - 8 3 に示される種々の割れ演出を用いて表現される変動を経由し大当たりした後、図 8 - 8 ~ 図 8 - 7 4 に示されるファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。

( 効果 ) 特徴 A および特徴 D の双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当たりラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

50

以下に、想定される例を記す。

【 3 3 8 2 】

( 特徴 A と特徴 D の関係 )

( 大当り F F 演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方 ) ( 図 8 - 5 4、図 1 1 - 3 7、図 1 1 - 3 8 )

特徴 D で説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。大当り F F 演出は大当り名称を表示する第 1 部と右打ちを表示する第 2 部とで構成される。第 1 部から第 2 部への切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、大当り名称の表示や右打ちの表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。

一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、大当り F F 演出中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、大当り名称の表示や右打ちの表示といった遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

【 3 3 8 3 】

( 特徴 A と特徴 D の関係 )

( 大当り E D 演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方 ) ( 図 8 - 5 4、図 1 1 - 3 7、図 1 1 - 3 8 )

特徴 D で説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。大当り E D 演出は総獲得賞球等の結果を表示する第 1 B 部と R U S H モード選択画面を表示する第 2 B 部と R U S H 突入画面を表示する第 3 B 部とで構成される。第 1 B 部から第 2 B 部への切り替え、第 2 B 部から第 3 B 部への切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、総獲得賞球等の結果の表示や R U S H モード選択画面の表示、R U S H 突入画面の表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。

一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、大当り E D 演出中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、総獲得賞球等の結果の表示や R U S H モード選択画面の表示、R U S H 突入画面の表示といった遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

尚、大当り B の大当り E D 演出を例として説明したが、大当り A の大当り E D 演出における第 1 A 部から第 2 A 部への切り替え、大当り C の大当り E D 演出における第 1 C 部から第 2 C 部への切り替えにおいても、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いて切り替えを演出するほうが好ましい。大当り A、大当り B、大当り C のいずれの大当り E D 演出においても、シーンの切り替えに割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いることが好ましい。

10

20

30

40

50

## 【 3 3 8 4 】

( 特徴 B と特徴 D の関係 )

特徴 B は、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 D は、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。  
特徴 B および特徴 D の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

## 【 3 3 8 5 】

( 特徴 B と特徴 D の関係 )

( 一連の遊技の流れ )

特徴 B および特徴 D の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たり  
または、はずれとなる変動において、特徴 B における種々のエフェクト、特徴 D における  
種々の割れ演出を用いた変動を行うことで、一連の流れを見せるものとなる。 10

具体的には、図 9 - 1 0 5 ~ 図 9 - 1 0 8、図 9 - 4 2 ~ 図 9 - 6 8 に示される種々の  
エフェクトおよび図 1 1 - 3 7 ~ 図 1 1 - 8 3 に示される種々の割れを用いて表現される  
変動を用いるようにする。

( 効果 ) 特徴 B および特徴 D の双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクト  
および割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、結果として  
、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

## 【 3 3 8 6 】

20

( 特徴 B と特徴 D の関係 )

( 割れ演出とエフェクトを一連の流れで実行する場合 )

図 9 - 5 1、図 9 - 5 6、図 9 - 5 7、図 9 - 6 3、図 9 - 1 0 5 ~ 図 9 - 1 0 8 のよ  
うに、割れ演出とエフェクトを一連の流れで実行する場合、割れ演出による破片画像が表示  
されている状態で、エフェクトの対象となるオブジェクトを表示し、破片画像の表示が  
終了した後、拡大エフェクト等のエフェクトを付すようにする。このように構成すること  
で、割れ演出およびエフェクトを好適に演出することができる。

尚、破片画像が表示されている状態では、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示  
せず、破片画像の表示が終了した後、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示  
し、エフェクトを付すようにするようによい。また、破片画像が表示されている状態 30  
で、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示し、エフェクトを付してもよいが  
、その場合、破片画像の表示が終了するまでの期間および破片画像の表示が終了した後の  
所定期間に亘ってエフェクトを表示するようになるほうが好ましい。

## 【 3 3 8 7 】

( 特徴 B と特徴 D の関係 )

( セリフ予告における期間の比較 )

セリフ画像 C G 0 1、C G 0 2 を表示する第 1 セリフ予告演出と、文字画像 0 0 6 S G  
3 0 6 を表示するセリフ予告演出 ( 以下、「割れセリフ予告演出」とする。 ) を実行可能  
であるが、第 1 セリフ予告演出と割れセリフ予告演出とでは、セリフ ( 文字 ) 画像の内容  
、表示期間が異なるほかに、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B と文字画像 0 0 6 S G 3 0 6 40  
をそれぞれ強調するための拡大エフェクト K E 1 と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間  
、更には、拡大エフェクト K E 1 に対応した演出音と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対応し  
た演出音の出力期間が異なるように設計されている。具体的に、第 1 セリフ予告演出にお  
いて、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B の表示期間 = 4 0 0 0 m s、拡大エフェクト K E 1  
の表示期間 = 6 0 0 m s、拡大エフェクト K E 1 に対応した演出音の出力期間 = 9 0 0 m  
s となっており、セリフ画像 C G 1 A、C G 1 B が表示されている間に拡大エフェクト K  
E 1 の表示と演出音の出力が同時に開始されるが、拡大エフェクト K E 1 の表示が演出音  
の出力よりも先に終了する設計となっている。割れセリフ予告演出において、文字画像 0  
0 6 S G 3 0 6 の表示期間 = 5 0 0 0 m s、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間 = 1 0  
0 0 m s、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対応した演出音の出力期間 = 8 0 0 m s となって 50

おり、文字画像 0 0 6 S G 3 0 6 が表示されている間に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示と演出音の出力が同時に開始されるが、演出音の出力が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示よりも先に終了する設計となっている。このような演出設計により、セリフ予告演出の種類が複数あっても、各種セリフ予告演出に対する印象を好適に異ならせることが可能となる。

### 【 3 3 8 8 】

( 特徴 B と特徴 D の関係 )

( 破片画像が表示される場面の数と拡大エフェクトが表示される場面の数および総尺 )

破片画像が表示される場面よりも拡大エフェクトが表示される場面の方を多くしてもよい。具体的に、拡大エフェクトの表示を伴う演出を破片画像の表示を伴う演出よりも多く搭載すればよいし、拡大エフェクトの表示を伴う演出の実行割合または実行頻度を破片画像の表示を伴う演出よりも高く ( 例えば、破片画像の表示を伴う演出は、はずれ変動パターンよりも大当たり変動パターンで実行されやすい ) して設ければよい。このようにすることで、拡大エフェクトの表示を伴う演出の実行により遊技を適度に盛り上げ、破片画像の表示を伴う演出の実行により大当たりへの期待感を高め、遊技興趣を向上できる。

10

なお、拡大エフェクトが表示される場面の総尺と、破片画像が表示される場面の総尺と、で比較した場合、破片画像が表示される場面の総尺の方が長いほうが好ましい。破片画像が表示される場面は大当たり期待度が高い前提のもと、破片画像が表示される場面の数は拡大エフェクトが表示される場面よりも少ないが、破片画像が表示される場面の尺は長く設定することで大当たりへの期待感を長い時間高めることができる。

20

### 【 3 3 8 9 】

( 特徴 B と特徴 D の関係 )

( 強発展演出について )

図 9 - 1 0 7 ( A 3 7 ) ~ ( A 3 9 ) における発展演出は、図 1 1 - 3 8 ( A 2 3 ) 及び ( A 2 4 ) や図 1 1 - 4 1 ( B 2 7 ) ~ ( B 2 9 ) における強発展演出の一種 ( 強発展演出 C ) であり、いずれのパターンで強発展演出を実行するかによって大当たり期待度を示唆することが可能となっている。

### 【 3 3 9 0 】

( 特徴 C と特徴 D の関係 )

特徴 C は、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

30

特徴 D は、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴 C および特徴 D の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

### 【 3 3 9 1 】

( 特徴 C と特徴 D の関係 )

( 一連の遊技の流れ )

特徴 C および特徴 D の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりとなる始動入賞に基づく当該変動表示 ( アクティブ表示 ) または、保留表示について、特徴 C のような表示制御を用い、大当たりまたは、はずれとなる変動は、特徴 D における種々の割れ演出を用いた変動を用いることにより、一連の流れを見せるものとなる。

40

具体的には、図 1 0 - 2 2 ~ 図 1 0 - 1 0 0 に示される当該変動表示 ( アクティブ表示 ) または、保留表示の表示制御を行い、その後、図 1 1 - 3 7 ~ 図 1 1 - 8 3 に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。

( 効果 ) 特徴 C および特徴 D の双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

### 【 3 3 9 2 】

( 特徴 C と特徴 D の関係 )

50



(出現アニメーションと割れ演出の関係)

保留の出現アニメーションについて、破片画像を表示しないようにする。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

なお、出現アニメーションを表示している最中においては、割れ演出を実行せずに、出現アニメーションが終了した以降に、割れ演出を実行するほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。

【3393】

(特徴Cと特徴Dの関係)

(シフトアニメーションと割れ演出の関係)

保留のシフトアニメーションについて、破片画像を表示しないようにする。このように構成することで、保留のシフトアニメーションの視認性を高めることができる。

なお、シフトアニメーションを表示している最中においては、割れ演出を実行せずに、シフトアニメーションが終了した以降に、割れ演出を実行するほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。

【3394】

(特徴Cと特徴Dの関係)

(特図の変動の1周期と飾り図柄に対する割れ演出の関係)

特図の変動の1周期(320ms)が経過してから、割れ演出を発生させるようにする。このようにすることで、特図を確認している遊技者においても割れ演出を確認させることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

また、特図の変動の1周期よりも長い時間の割れ演出を変動中に発生させるほうが好ましい。また、特図の変動の1周期よりも長い時間の割れ演出を変動中に複数回発生させるほうが好ましい。このようにすることで、特図が変動しているかを確認した遊技者が1周期分の特図の変動を見てから、液晶に目を向けた場合でも割れ演出の表示がされている可能性が高く、割れ演出を確認させることで興味を高めさせることができる。

【3395】

本遊技機の特徴Eを以下に説明する。

【3396】

[特徴E1]

特徴E1-1の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する(図12-18、図12-19、図12-38、図12-39、図12-40等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化する

ことに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 3 9 7 】

[ 特徴 E 2 ]

特徴 E 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 2 - 1 8、図 1 2 - 1 9、図 1 2 - 3 8、図 1 2 - 3 9、図 1 2 - 4 0、図 1 2 - 4 2、図 1 2 - 4 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 3 9 8 】

特徴 E 2 - 2 の遊技機は、特徴 E 2 - 1 に記載の遊技機であって、  
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図 1 2 - 8 0、図 1 2 - 8 4、図 1 2 - 8 8、図 1 2 - 9 2 等）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

### 【 3 3 9 9 】

#### [ 特徴 E 3 ]

特徴 E 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

10

発光制御手段と、を備え、  
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、  
前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

20

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 1 2 - 2 9、図 1 2 - 3 8、図 1 2 - 3 9、図 1 2 - 4 2 等）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

### 【 3 4 0 0 】

#### [ 特徴 E 4 ]

特徴 E 4 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、

40

発光制御手段と、を備え、  
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、  
前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

50

、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

10

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 12 - 29、図 12 - 38、図 12 - 39、図 12 - 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【3401】

〔特徴 E5〕

特徴 E5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

40

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記デモンストレーション表示は、第 1 シーンと、第 2 シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

50

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーンに対応する第 1 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記第 2 シーンに対応する第 2 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーン用輝度データテーブルおよび前記第 2 シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 12 - 29、図 12 - 38、図 12 - 39、図 12 - 42 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3402】

特徴 E 5 - 2 の遊技機は、特徴 E 3 - 1、特徴 E 4 - 1、特徴 E 5 - 1 に記載の遊技機であって、

一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図 12 - 97 ~ 図 12 - 105 等）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3403】

特徴 E 5 - 3 の遊技機は、特徴 E 3 - 1、特徴 E 4 - 1、特徴 E 5 - 1 に記載の遊技機であって、

30

一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3404】

特徴 E 5 - 4 の遊技機は、特徴 E 3 - 1、特徴 E 4 - 1、特徴 E 5 - 1 に記載の遊技機であって、

第 1 発光手段は、遊技盤に設けられ、

第 2 発光手段および第 3 発光手段は、遊技枠に設けられる（図 12 - 36 等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3405】

特徴 E 5 - 5 の遊技機は、特徴 E 3 - 1、特徴 E 4 - 1、特徴 E 5 - 1 に記載の遊技機であって、

表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、

50

発光制御手段は、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 12 - 47、図 12 - 49 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【3406】

〔特徴 E 6〕

特徴 E 6 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

20

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され

、  
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、  
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、  
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

30

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し

40

、  
前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図 12 - 29 等）

ことを特徴としている。

【3407】

50

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3408】

特徴E6-2の遊技機は、特徴E6-1に記載の遊技機であって、

第1機種紹介シーンと、第2機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、

他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図12-29等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1機種紹介シーンと、第2機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3409】

特徴E6-3の遊技機は、特徴E6-1に記載の遊技機であって、

第1機種紹介シーンおよび第2機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>企業名表示シーンの実行期間（10sec）、第1機種紹介シーンおよび第2機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>注意喚起表示シーンの実行期間（5sec）となる実行期間の関係であり、

20

企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【3410】

[特徴E7]

特徴E7-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

30

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第1機種紹介シーンと、第2機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

40

前記第1機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第2機種紹介シーンは、前記第1機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 12 - 29、図 12 - 31、図 12 - 32、図 12 - 91 ~ 図 12 - 98、図 12 - 119）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

### 【 3 4 1 1 】

#### [ 特徴 E 8 ]

特徴 E 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

20

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

30

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し

40

、  
前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 12 - 29、図 12 - 31、図 12 - 32、図 12 - 91 ~ 図 12 - 98、図 12 - 119）

ことを特徴としている。

50



この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 1 2 】

[ 特徴 E 9 ]

特徴 E 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

20

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し

、  
前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図 1 2 - 2 8 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【 3 4 1 3 】

特徴 E 9 - 2 の遊技機は、特徴 E 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいず

50

れかである

- ( 1 ) 点滅が多い態様
- ( 2 ) 点灯する色が多い態様
- ( 3 ) 用いる発光手段の数が多い ( 図 1 2 - 2 8 等 )  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 1 4 】

特徴 E 9 - 3 の遊技機は、特徴 E 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業に関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 1 5 】

[ 特徴 E 1 0 ]

特徴 E 1 0 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

20

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、

30

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段が発光するように構成された輝度データであり、

40

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段が発光し、前記第 2 発光手段が発光しないように構成された輝度データである ( 図 1 2 - 2 9、図 1 2 - 9 0 ~ 図 1 2 - 9 8 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段が発光するが、第 2 発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

特徴 E 1 0 - 2 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記第 1 機種紹介表示シーンに対応する第 1 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

20

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記第 2 機種紹介表示シーンに対応する第 2 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第 2 発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【 3 4 1 6 】

[ 特徴 E 1 1 ]

特徴 E 1 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、

40

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

前記第 2 期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行され

50

る場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図 12 - 28、図 12 - 31、図 12 - 32 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 1 7 】

##### [ 特徴 E 1 2 ]

特徴 E 1 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図 12 - 28、図 12 - 31、図 12 - 32 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 1 8 】

特徴 E 1 2 - 2 の遊技機は、特徴 E 1 2 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 1 9 】

[ 特徴 E 1 3 ]

特徴 E 1 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、

前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図 1 2 - 2 9 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 2 0 】

30

[ 特徴 E 1 4 ]

特徴 E 1 4 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

40

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図 1 2 - 1 2 0、

50

図 1 2 - 1 2 1 等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 2 1 】

[ 特徴 E 1 5 ]

特徴 E 1 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、  
を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

20

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

前記表示手段は、

前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位  
置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規  
定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表  
示する ( 図 1 2 - 1 2 0 、 図 1 2 - 1 2 1 等 )

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイト  
ルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をし  
っかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 2 2 】

[ 特徴 E 1 6 ]

特徴 E 1 6 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

、  
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

前記注意喚起表示シーンは、第 1 事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第 1 注意  
喚起表示パートと、第 2 事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第 2 注意喚起表示パ  
ートと、で構成され、

前記第 1 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第 2 注意喚起表示パー

50

トにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 1 2 - 3 3、図 1 2 - 3 4 等）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 2 3 】

[ 特徴 E 1 7 ]

特徴 E 1 7 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含  
んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン  
であり、

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける  
文字表示の背景色と、が異なる（図 1 2 - 3 3、図 1 2 - 3 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り  
替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 2 4 】

[ 特徴 E 1 8 ]

特徴 E 1 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記第 2 期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用  
いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーシ  
ョン表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替える  
よりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝  
度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 2 - 5 0、図 1 2 - 5 1 等  
）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される  
段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってい  
まうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 2 5 】

## [ 特徴 E 1 9 ]

特徴 E 1 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、 10

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し

、  
前記特別状態における第 2 期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し 20

、  
前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 30

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 2 - 5 0 ~ 図 1 2 - 5 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 40

## 【 3 4 2 6 】

## [ 特徴 E 2 0 ]

特徴 E 2 0 - 1 の遊技機は、  
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、



発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 12 - 53 ~ 図 12 - 58 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 2 7 】

[ 特徴 E 2 1 ]

特徴 E 2 1 - 1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第 1 期間終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 12 - 53 ~ 図 12 - 58 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3428】

[ 特徴 E 2 2 ]

特徴 E 2 2 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

20

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

30

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 1 特

50

別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第1特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第2始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第2特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図12-53～図12-58等）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3429】

[特徴E23]

特徴E23-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

20

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から第1値よりも高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図12-25、図12-54等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3430】

[特徴E24]

特徴E24-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

40

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間にお

50

いて、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、  
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から該第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 1 2 - 2 5、図 1 2 - 5 4、図 1 2 - 1 2 4 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 3 1 】

[ 特徴 E 2 5 ]

特徴 E 2 5 - 1 の遊技機は、

20

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

30

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から該第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

40

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 1 2 - 2 5、図 1 2 - 5 4、図 1 2 - 1 2 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果とし

50

て好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 3 2 】

[ 特徴 E 2 6 ]

特徴 E 2 6 - 1 の遊技機は、  
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

10

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 2 - 5 9、図 1 2 - 6 0 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【 3 4 3 3 】

[ 特徴 E 2 7 ]

特徴 E 2 7 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

40

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度デー

50

タテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 12 - 61 ~ 図 12 - 63 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 3 4 3 4 】

[ 特徴 E 2 8 ]

特徴 E 2 8 - 1 の遊技機は、  
遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
メニュー操作手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

20

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

30

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレー

50

ション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 2 - 6 1 ~ 図 1 2 - 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 3 5 】

10

##### [ 特徴 E 2 9 ]

特徴 E 2 9 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、前記第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図 1 2 - 5 0 ~ 図 1 2 - 6 3 等）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 3 6 】

##### [ 特徴 E 3 0 ]

30

特徴 E 3 0 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

40

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第 2 期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する

50

## 【 3 4 3 7 】

前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図 1 2 - 5 0 ~ 図 1 2 - 6 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

## 【 3 4 3 8 】

## [ 特徴 E 3 1 ]

特徴 E 3 1 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
前記表示手段は、

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

20

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、  
該背景表示を表示し、

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、  
該背景表示を表示する（図 1 2 - 4 4、図 1 2 - 4 5）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

## 【 3 4 3 9 】

## [ 特徴 E 3 2 ]

特徴 E 3 2 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

40

50



その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図 12 - 46 ~ 図 12 - 49 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 4 0 】

[ 特徴 E 3 3 ]

特徴 E 3 3 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図 12 - 39 ~ 図 12 - 44 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 4 1 】

[ 特徴 E 3 4 ]

特徴 E 3 4 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図 1 2 - 3 9 ~ 図 1 2 - 4 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第 1 特別識別情報の変動終了後、第 2 特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 4 2 】

[ 特徴 E 3 5 ]

特徴 E 3 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図 1 2 - 3 9 ~ 図 1 2 - 4 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が

10

20

30

40

50

表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 4 3 】

[ 特徴 E 3 6 ]

特徴 E 3 6 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第 1 特定期間が経過したことにより  
、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第 1 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 1 2 - 3 9、図 1 2 - 4 2、図 1 2 - 4 7、図 1 2 - 4 9、図 1 2 - 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 4 4 】

[ 特徴 E 3 7 ]

特徴 E 3 7 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第 1 特定期間が経過したことにより  
、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第 1 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 1 2 - 3 9、図 1 2 - 4 2、図 1 2 - 4 5、図 1 2 - 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 3 4 4 5 】

## [ 特徴 E 3 8 ]

特徴 E 3 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第 1 特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第 1 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、 10

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 1 2 - 4 5、図 1 2 - 4 7、図 1 2 - 4 9、図 1 2 - 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 20

## 【 3 4 4 6 】

## [ 特徴 E 3 9 ]

特徴 E 3 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第 1 特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第 1 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、 40

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 1 2 - 3 9、図 1 2 - 4 2、図 1 2 - 4 5、図 1 2 - 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された 50

場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

### 【 3 4 4 7 】

#### [ 特徴 E 4 0 ]

特徴 E 4 0 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 1 2 - 6 5 ~ 図 1 2 - 6 7 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

### 【 3 4 4 8 】

#### [ 特徴 E 4 1 ]

特徴 E 4 1 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

40

50

、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

20

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 12 - 65 ~ 図 12 - 68 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 4 9 】

[ 特徴 E 4 2 ]

特徴 E 4 2 - 1 の遊技機は、

40

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を

50

表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 12 - 65 ~ 図 12 - 68 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別識別情報の可変表示中および第 2 特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 5 0 】

[ 特徴 E 4 3 ]

特徴 E 4 3 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

10

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【 3 4 5 1 】

[ 特徴 E 4 4 ]

特徴 E 4 4 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

30

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

40

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適

50



な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 5 2 】

[ 特徴 E 4 5 ]

特徴 E 4 5 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、  
前記表示手段は、

10

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー

50

用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 1 2 - 3 5、図 1 2 - 7 8 ~ 図 1 2 - 8 9、図 1 2 - 1 1 0 ~ 図 1 2 - 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 5 3 】

10

##### [ 特徴 E 4 6 ]

特徴 E 4 6 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、

前記発光制御手段は、

前記第 2 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 1 2 - 3 5、図 1 2 - 7 8 ~ 図 1 2 - 8 9、図 1 2 - 1 1 0 ~ 図 1 2 - 1 1 2 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 5 4 】

##### [ 特徴 E 4 7 ]

特徴 E 4 7 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

、

前記発光制御手段は、

50

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 5 5 】

[ 特徴 E 4 8 ]

特徴 E 4 8 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

20

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

30

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

40

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

50

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【 3 4 5 6 】

##### [ 特徴 E 4 9 ]

特徴 E 4 9 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

30

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【 3 4 5 7 】

##### [ 特徴 E 5 0 ]

特徴 E 5 0 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
前記表示手段は、

50

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 10

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 1 2 - 3 5、図 1 2 - 7 8 ~ 図 1 2 - 8 9、図 1 2 - 1 1 0 ~ 図 1 2 - 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 5 8 】

[ 特徴 E 5 1 ]

特徴 E 5 1 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

30

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、 40

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモ 50

ンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 5 9 】

[ 特徴 E 5 2 ]

特徴 E 5 2 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 2 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【3460】

##### [ 特徴 E 5 3 ]

特徴 E 5 3 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

20

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

30

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 12 - 35、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【3461】

##### [ 特徴 E 5 4 ]

特徴 E 5 4 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

50

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、 10

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、 20

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 1 2 - 3 5、図 1 2 - 7 8 ~ 図 1 2 - 8 9、図 1 2 - 1 1 0 ~ 図 1 2 - 1 1 2 等） 30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 6 2 】

40

[ 特徴 E 5 5 ]

特徴 E 5 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

50



前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図 12 - 35、図 12 - 64、図 12 - 65、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが 1 球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 6 3 】

[ 特徴 E 5 6 ]

特徴 E 5 6 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第 1 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図 12 - 35、図 12 - 64、図 12 - 65、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが 1 球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 4 6 4 】

[ 特徴 E 5 7 ]

特徴 E 57 - 1 の遊技機は、

20

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

30

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

40

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 12 - 35、図 12 - 64、図 12 - 65、図 12 - 78 ~ 図 12 - 89、図 12 - 110 ~ 図 12 - 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出

50

した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 6 5 】

##### [ 特徴 E 5 8 ]

特徴 E 5 8 - 1 の遊技機は、  
遊技可能な遊技機であって、  
遊技媒体を払い出す払出部と、  
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、  
表示手段と、  
発光手段と、  
発光制御手段と、を備え、  
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、  
前記表示手段は、  
遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、  
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、  
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第 1 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 2 - 3 5、図 1 2 - 6 4、図 1 2 - 6 5、図 1 2 - 7 8 ~ 図 1 2 - 8 9、図 1 2 - 1 1 0 ~ 図 1 2 - 1 1 2 等）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 4 6 6 】

##### （基本説明）

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

#### 【 3 4 6 7 】

図 1 2 - 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、パチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「0 0 4 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合があ

50

る。

#### 【 3 4 6 8 】

( パチンコ遊技機 1 の構成等 )

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

#### 【 3 4 6 9 】

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

#### 【 3 4 7 0 】

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

#### 【 3 4 7 1 】

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

#### 【 3 4 7 2 】

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

#### 【 3 4 7 3 】

また、画像表示装置 5 の表示画面 ( 表示領域 ) 左上には、第 1 保留記憶数 ( 例えば、数字の「0」など)、第 2 保留記憶数 ( 例えば、数字の「4」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 5 S が設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

#### 【 3 4 7 4 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示 ( 図示略 ) や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 ( 図 1 2 - 2 1 参照 ) や、時短残回数を示す時短残表示 0 0 4 S G 2 0 2 ( 図 1 2 - 2 1 参照 ) などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側 ( 上位レイヤ ) に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側 ( 下位レイヤ ) に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 7 5 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

10

## 【 3 4 7 6 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

## 【 3 4 7 7 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

20

## 【 3 4 7 8 】

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

30

## 【 3 4 7 9 】

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

## 【 3 4 8 0 】

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

## 【 3 4 8 1 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 2 - 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

40

## 【 3 4 8 2 】

50

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

#### 【 3 4 8 3 】

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

#### 【 3 4 8 4 】

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

#### 【 3 4 8 5 】

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

#### 【 3 4 8 6 】

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

#### 【 3 4 8 7 】

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

#### 【 3 4 8 8 】

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

#### 【 3 4 8 9 】

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

#### 【 3 4 9 0 】

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

#### 【 3 4 9 1 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

#### 【 3 4 9 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置及び下方位置）には、

10

20

30

40

50

演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 1 2 - 3 6 参照）。また、各種ランプについては後述する。

#### 【 3 4 9 3 】

10

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

#### 【 3 4 9 4 】

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

#### 【 3 4 9 5 】

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

20

#### 【 3 4 9 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 1 2 - 2 参照）により検出される。

#### 【 3 4 9 7 】

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

30

#### 【 3 4 9 8 】

（遊技の進行の概略）

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

40

#### 【 3 4 9 9 】

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

#### 【 3 5 0 0 】

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

#### 【 3 5 0 1 】

50

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

【 3 5 0 2 】

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

【 3 5 0 3 】

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

【 3 5 0 4 】

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

【 3 5 0 5 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（ 1 5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 3 5 0 6 】

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

【 3 5 0 7 】

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

【 3 5 0 8 】

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

【 3 5 0 9 】

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

【 3 5 1 0 】

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

10

20

30

40

50



## 【 3 5 1 1 】

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

## 【 3 5 1 2 】

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

## 【 3 5 1 3 】

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

## 【 3 5 1 4 】

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

## 【 3 5 1 5 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

## 【 3 5 1 6 】

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

## 【 3 5 1 7 】

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

## 【 3 5 1 8 】

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

10

20

30

40

50

## 【 3 5 1 9 】

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

## 【 3 5 2 0 】

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

10

## 【 3 5 2 1 】

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

20

## 【 3 5 2 2 】

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

30

## 【 3 5 2 3 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

## 【 3 5 2 4 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

## 【 3 5 2 5 】

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

40

## 【 3 5 2 6 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 2 - 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板 0 0 4 S G 0 3 0、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定

50

の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 3 5 2 7 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 3 5 2 8 】

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

【 3 5 2 9 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

【 3 5 3 0 】

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

【 3 5 3 1 】

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

【 3 5 3 2 】

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

【 3 5 3 3 】

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

【 3 5 3 4 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用

いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

#### 【3535】

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

#### 【3536】

払出制御基板 004SG030 には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、10 球、15 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置 004SG031 と、払出装置 004SG031 にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ 004SG032 と、が接続されており、該遊技球検出センサ 004SG032 から受信する遊技球検出信号の態様に

10

応じて払出装置 004SG031 の駆動を停止することが可能となっている。

#### 【3537】

また、払出制御基板 004SG030 には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ 004SG034 と、遊技者が打球操作ハンドル 30 を把持していることを検出するタッチリング 004SG035（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板 004SG030 は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置 004SG033 を制御する。また、タッチリング 004SG035 が検出されているか否かを示す信号、発射装置 004SG033 により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板 004SG030 から主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。

20

#### 【3538】

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

30

#### 【3539】

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

#### 【3540】

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

40

#### 【3541】

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

#### 【3542】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容

50

を適宜示す信号)に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【3543】

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

【3544】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Vブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

10

【3545】

また、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳(合成)することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳(合成)して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

20

【3546】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【3547】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳(合成)した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

30

【3548】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳(合成)した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳(合成)した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【3549】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像(表示優先度:高)、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像(表示優先度:中)、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像(表示優先度:低)にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

40

【3550】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の下部において、第1特図保留記憶数及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア5Uを含む第

50

１インターフェイス画像と、画像表示装置５の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第２インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【３５５１】

レイヤ２画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【３５５２】

そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

【３５５３】

これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像と、第２インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【３５５４】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【３５５５】

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

【３５５６】

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

【３５５７】

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

【３５５８】

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

【３５５９】

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

10

20

30

40

50

れるもの)であってもよい。

#### 【3560】

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

#### 【3561】

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

#### 【3562】

図12-3(A)は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図12-3(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

#### 【3563】

図12-3(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【3564】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図12-3(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【3565】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図12-3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

#### 【3566】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄

10

20

30

40

50

表示エリア 5 L , 5 C , 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

10

20

#### 【 3 5 6 7 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

30

#### 【 3 5 6 8 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

40

#### 【 3 5 6 9 】

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

。

#### 【 3 5 7 0 】

50



コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことにともづいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことにともづいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンド F 1 0 0 H は、各入力ポート（タッチリング 0 0 4 S G 3 5 のオン/オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

10

#### 【 3 5 7 1 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

20

#### 【 3 5 7 2 】

尚、図 1 2 - 3 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにともづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

#### 【 3 5 7 3 】

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

30

#### 【 3 5 7 4 】

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

40

#### 【 3 5 7 5 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「1 0 0」の範囲の値をとる。

#### 【 3 5 7 6 】

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

50

、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【3577】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【3578】

図12-5は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

【3579】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【3580】

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

20

【3581】

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

30

【3582】

図12-6(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

40

【3583】

ここで、大当り種別について、図12-6(B)を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当

50

り」とが設定されている。

【 3 5 8 4 】

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

10

【 3 5 8 5 】

確変大当り A ~ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

20

【 3 5 8 6 】

図 12 - 6 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

30

40

【 3 5 8 7 】

尚、図 12 - 6 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

50

## 【 3 5 8 8 】

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

## 【 3 5 8 9 】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

## 【 3 5 9 0 】

図 12 - 7 は、変動パターンを示している。可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

## 【 3 5 9 1 】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2 種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連 1 回）、スーパーリーチ（擬似連 2 回）の 3 種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを 4 種類以上或いは 2 種類以下設けてもよい。

## 【 3 5 9 2 】

尚、スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1 - 2）とはずれとなる変動パターン（PA2 - 2）、スーパーリーチ（擬似連 1 回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1 - 3）とはずれとなる変動パターン（PA2 - 3）、スーパーリーチ（擬似連 2 回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1 - 4）とはずれとなる変動パターン（PA2 - 4）が設けられている。

## 【 3 5 9 3 】

図 12 - 7 に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

## 【 3 5 9 4 】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及び

スーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【 3 5 9 5 】

また、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 3 5 9 6 】

図 1 2 - 8 は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。 10

【 3 5 9 7 】

具体的には、図 1 2 - 8 に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P B 1 - 1 ( ノーマルリーチ大当たりの変動パターン )、P B 1 - 2 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出無し ) 大当たりの変動パターン )、P B 1 - 3 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 1 回 ) 大当たりの変動パターン )、P B 1 - 4 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 2 回 ) 大当たりの変動パターン ) とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブル A では、P B 1 - 1 を 5 % の割合で決定し、P B 1 - 2 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 3 5 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 4 0 % の割合で決定する。 20

【 3 5 9 8 】

また、可変表示結果が確変大当たり A ~ C である場合は、大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P B 1 - 1 ( ノーマルリーチ大当たりの変動パターン )、P B 1 - 2 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出無し ) 大当たりの変動パターン )、P B 1 - 3 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 1 回 ) 大当たりの変動パターン )、P B 1 - 4 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 2 回 ) 大当たりの変動パターン ) とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブル B では、P B 1 - 2 を 1 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 7 0 % の割合で決定する。 30

【 3 5 9 9 】

また、遊技状態が低ベース状態 ( 通常状態 )、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1 ( 短縮無し非リーチはずれの変動パターン )、P A 2 - 1 ( ノーマルリーチはずれ )、P A 2 - 2 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出なし ) はずれの変動パターン )、P A 2 - 3 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 1 回 ) はずれの変動パターン )、P A 2 - 4 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 2 回 ) はずれの変動パターン ) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 を 5 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 4 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。 40

【 3 6 0 0 】

また、遊技状態が低ベース状態 ( 通常状態 )、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 2 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2 ( 短縮非リーチはずれの変動パターン )、P A 2 - 1 ( ノーマルリーチはずれ )、P A 2 - 2 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出なし ) はずれの変動パターン )、P A 2 - 3 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 1 回 ) はずれの変動パターン )、P A 2 - 4 ( スーパーリーチ ( 擬似連演出 2 回 ) はずれの変動パターン ) とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 を 6 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 3 0 % の割合で決定し 50

、 P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、 P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、 P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【 3 6 0 1 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 7 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 2 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

10

【 3 6 0 2 】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 8 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 1 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

20

【 3 6 0 3 】

尚、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定するを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン（P B 1 - 1 ~ P B 1 - 4）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【 3 6 0 4 】

30

図 1 2 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

40

【 3 6 0 5 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 1 2 - 9 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 2 - 9 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 とを備えている。

50

## 【 3 6 0 6 】

第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

## 【 3 6 0 7 】

第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

10

## 【 3 6 0 8 】

一例として、第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。また、第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

20

## 【 3 6 0 9 】

こうして第 1 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 B に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

## 【 3 6 1 0 】

尚、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 2 保留記憶情報に基づく可変表示を、第 1 保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

30

## 【 3 6 1 1 】

普図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 0 0 4 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

40

## 【 3 6 1 2 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

## 【 3 6 1 3 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記

50

憶される。

【 3 6 1 4 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 3 6 1 5 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 3 6 1 6 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 3 6 1 7 】

図 1 2 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【 3 6 1 8 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【 3 6 1 9 】

図 1 2 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 2 - 1 0 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 2 - 1 0 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 とを備えている。

【 3 6 2 0 】

演出制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

20

30

40

50



## 【 3 6 2 1 】

演出制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

## 【 3 6 2 2 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

10

## 【 3 6 2 3 】

演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

## 【 3 6 2 4 】

図 1 2 - 1 0 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

20

30

## 【 3 6 2 5 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「 1 - 1 」またはバッファ番号「 2 - 1 」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「 1 - 0 」またはバッファ番号「 2 - 0 」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

40

## 【 3 6 2 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「 0 」～「 4 」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくこ

50

とになる。

#### 【 3 6 2 7 】

図 1 2 - 1 0 ( B ) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するとともに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ ( バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエントリ ) に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ ( バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエントリ ) に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 2 - 1 0 ( B ) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域 ( エントリ ) となる。

10

#### 【 3 6 2 8 】

( 動作 )

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

#### 【 3 6 2 9 】

20

( 主基板 1 1 の主要な動作 )

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、 C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 2 - 1 1 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

#### 【 3 6 3 0 】

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

30

#### 【 3 6 3 1 】

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

40

#### 【 3 6 3 2 】

復旧条件が成立した場合には ( ステップ S 3 ; Y e s )、復旧処理 ( ステップ S 4 ) を実行した後に、乱数回路設定処理 ( ステップ S 8 ) を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、 R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。 R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

#### 【 3 6 3 3 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には ( ステップ S 3 ; N o )、初期化処理 ( ステ

50

ップ S 6 ) を実行した後に、乱数回路設定処理 ( ステップ S 8 ) を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【 3 6 3 4 】

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

10

#### 【 3 6 3 5 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 2 - 1 2 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 2 - 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1 、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 、第 2 始動口スイッチ 2 2 B 、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する ( ステップ S 2 1 ) 。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする ( ステップ S 2 2 ) 。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報 ( 大当りの発生回数等を示す情報 ) 、始動情報 ( 始動入賞の回数等を示す情報 ) 、確率変動情報 ( 確変状態となった回数等を示す情報 ) などのデータを出力する ( ステップ S 2 3 ) 。

20

#### 【 3 6 3 6 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する ( ステップ S 2 4 ) 。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する ( ステップ S 2 5 ) 。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【 3 6 3 7 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される ( ステップ S 2 6 ) 。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく ( 通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく ) 普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

#### 【 3 6 3 8 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する ( ステップ S 2 7 ) 。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

#### 【 3 6 3 9 】

( 特別図柄プロセス処理 )

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

#### 【 3 6 4 0 】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12-12に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

#### 【3641】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S117）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

#### 【3642】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"0"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"1"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

20

#### 【3643】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

30

#### 【3644】

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

40

#### 【3645】

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

#### 【3646】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"2"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置

50

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

【3647】

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

10

【3648】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"4"のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"5"に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

20

【3649】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"5"のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"6"に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【3650】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"6"のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"5"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"7"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

40

【3651】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が"7"のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"0"に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【3652】

（始動入賞判定処理）

図12-14は、図12-13に示す始動入賞判定処理（S101）を示すフローチャ

50

ートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(004SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(004SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(004SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。004SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS102;N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(004SGS103)。

#### 【3653】

004SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(004SGS101;N)、004SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(004SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(004SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(004SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(004SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。004SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(004SGS106)。

#### 【3654】

004SGS103, 004SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(004SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(004SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【3655】

004SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部004SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(004SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(004SGS110)。

#### 【3656】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結

果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、004SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【3657】

004SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(004SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12-12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【3658】

CPU103は、004SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(004SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12-12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【3659】

004SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(004SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(004SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(004SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(004SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(004SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

30

【3660】

(特別図柄通常処理)

図12-15は、特別図柄通常処理として、図12-13のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図12-15に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

40

【3661】

ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ004SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す(ステップ00

50

4 S G S 1 4 2 )。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 3 6 6 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 3 ）。

【 3 6 6 3 】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新した後（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 4 ）、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 9 に移行する。

【 3 6 6 4 】

一方、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 ; Y ）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 ）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 の処理は、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【 3 6 6 5 】

尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【 3 6 6 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 ; N ）、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 6 ）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 3 6 6 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 6 の処理に続いて、第 1 特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」より下位のエントリ（例えば保留番号「 2 」～「 4 」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 7 ）。

【 3 6 6 8 】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 0 」に更新した後（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 8 ）、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 9 に移行する。

【 3 6 6 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 9 においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図 1

10

20

30

40

50



2 - 5 に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0）。尚、このステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が高確状態（確変状態）に対応する 1 0 0 0 0 ~ 1 2 1 8 0 の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 が 1 ~ 2 1 9 の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

10

#### 【 3 6 7 0 】

このように、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 9 で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

#### 【 3 6 7 1 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 にて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 ; Y）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 2）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 2 - 6 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 3）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 4）。

20

#### 【 3 6 7 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 4 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 5）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当り A に対応する「確変 A」であれば「0」とし、確変大当り B に対応する「確変 B」であれば「2」とし、確変大当り C に対応する「確変 C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 5 の処理後はステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 に進む。

30

40

#### 【 3 6 7 3 】

また、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 ; N）、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 2 ~ 0 0 4 S G S 1 5 5 の処理を実行することなくステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 の処理を実行する。

#### 【 3 6 7 4 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 では、C P U 1 0 3 は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、

50

特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「 - 」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当り」と判定された場合には、ステップ 0 0 4 S G S 1 5 4 における大当り種別が「確変大当り A」である場合には「 7 」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、「 5 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「 3 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り C」である場合には、「 0 」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

10

**【 3 6 7 5 】**

ステップ 0 0 4 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「 1 」に更新してから（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 7 ）、特別図柄通常処理を終了する。

**【 3 6 7 6 】**

尚、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 ; Y ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 0 0 4 S G S 1 5 8 ）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

20

**【 3 6 7 7 】**

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

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

30

**【 3 6 7 8 】**

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

**【 3 6 7 9 】**

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

40

50

演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割り込み許可に設定してから、コマンド受信割り込み処理を終了する。

#### 【3680】

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

10

#### 【3681】

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

20

#### 【3682】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップS77)の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理(ステップS78)と、画像表示装置5において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理(ステップS79)と、遊技待機状態において画像表示装置5においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理(ステップS80)と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

30

#### 【3683】

尚、背景表示更新処理では、第1演出モードに対応する第1背景表示004SG081と、第2演出モードに対応する第2背景表示004SG082と、第3演出モードに対応する第3背景表示004SG083と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第1背景表示004SG081は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第2背景表示004SG082は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第3背景表示004SG083は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。

#### 【3684】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量(輝度)を調整する処理を含んでいる。

40

#### 【3685】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ

50

演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 3 6 8 6 】

( 演出制御プロセス処理 )

図 1 2 - 1 7 は、演出制御プロセス処理として、図 1 2 - 1 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 2 - 1 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示 ( 第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 や第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 ) を、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する ( ステップ S 1 6 1 ) 。保留表示更新処理の実行後は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

10

【 3 6 8 7 】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出 ( 例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など ) を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【 3 6 8 8 】

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

20

【 3 6 8 9 】

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

30

【 3 6 9 0 】

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

40

50

## 【 3 6 9 1 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

## 【 3 6 9 2 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である " 5 " に更新し、大当り中演出処理を終了する。

## 【 3 6 9 3 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 5 " のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、エンディング演出処理を終了する。

20

## 【 3 6 9 4 】

( デモ演出制御処理 )

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 の動作について説明する。図 1 2 - 1 8 ~ 図 1 2 - 2 0 は、図 1 2 - 1 6 のステップ S 7 8 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1 ) 。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

30

## 【 3 6 9 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1 においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 ) 。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

## 【 3 6 9 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであるか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 3 ) 。タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンである否かは、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

40

## 【 3 6 9 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 3 においてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する ( ステップ 0 0 4 S G S 5 0 4 ) 。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

## 【 3 6 9 8 】

50

ステップ 004SGS504 においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 004SGS505）。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【3699】

ステップ 004SGS505 において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約 120 秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ 004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS511）、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約 30 秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ 004SGS512）、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。 10

【3700】

ステップ 004SGS505 において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 004SGS507）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【3701】

ステップ 004SGS507 において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約 60 秒に相当するタイマ値（30000）を設定し（ステップ 004SGS508）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約 30 秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ 004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。 20

【3702】

ステップ 004SGS507 において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 004SGS509）。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。 30

【3703】

ステップ 004SGS509 において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 004SGS509 において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約 90 秒に相当するタイマ値（45000）を設定し（ステップ 004SGS510）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約 30 秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ 004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。 40

【3704】

ステップ 004SGS504 においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件 E2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 004SGS514）。終了条件 E2 が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【3705】

ステップ 004SGS514 において終了条件 E2 が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 004SGS519）、デモムービー 50

ー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【3706】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していないと判定した場合には、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS515)。終了条件E3が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング004SG035の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

10

【3707】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし(ステップ004SGS516)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【3708】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する(ステップ004SGS517)。終了条件E4が成立したか否かは、前回のステップ80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

20

【3709】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ004SGS518)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【3710】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を1減算し(ステップ004SGS523)、案内表示開始待ちであるか否かを判定する(ステップ004SGS524)。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【3711】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を1減算し(ステップ004SGS525)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから30秒が経過したか否かを判定する(ステップ004SGS526)。

40

【3712】

ステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS527)、案内表示を開始させ(ステップ004SGS528)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【3713】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判

50

定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（60秒、90秒、120秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS529）。

【3714】

ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS530）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ004SGS531）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約55秒に相当するタイマ値（27500）を設定し（ステップ004SGS532）、デモムービー表示を開始し（ステップ004SGS533）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

10

【3715】

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件E2～E4のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング004SG035のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ004SGS534）。

【3716】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS535）、デモムービータイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから55秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS536）。

20

【3717】

ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS537）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS538）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS539）、案内表示を開始し（ステップ004SGS540）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【3718】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS541）、デモムービータイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS542）、デモムービー表示を終了し（ステップ004SGS543）、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する（ステップ004SGS544）。

【3719】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS545）。

40

【3720】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件E2が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【3721】

ステップ004SGS544において終了条件E3が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ004SGS516）、デモムービー開始待

50



ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【3722】

ステップ004SGS545において終了条件E4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをク

10

【3723】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS546）。

【3724】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（

20

【3725】

ステップ004SGS546において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ004SGS548）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップS80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【3726】

ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS548においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS549）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【3727】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンであると判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS550）。

40

【3728】

ステップ004SGS550において終了条件が2が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS550において終了条件が2が成立していないと判定した場合には、終了条件4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS551）。

【3729】

ステップ004SGS551において終了条件4が成立していないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオフであるか否かを判定する（ステップ004SGS

50

5 5 2)。タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

#### 【3 7 3 0】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 2 にいてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 3）、デモムービー開始待ちタイマの値として約 1 2 0 秒に相当するタイマ値（6 0 0 0 0）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 6）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1）、案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値（1 5 0 0 0）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2）、案内表示開始待ちフラグを

10

#### 【3 7 3 1】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 において終了条件 4 が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

#### 【3 7 3 2】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図 1 2 - 2 1 に基づいて説明する。図 1 2 - 2 1 は、（A 1）（A 2）は第 1 演出モード、（B 1）（B 2）は第 2 演出モード、（C 1）（C 2）は第 3 演出モードの態様を示す図である。

#### 【3 7 3 3】

図 1 2 - 2 1（A 1）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部 0 0 4 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 0 4 S G 0 5 1 の各数字「0」～「9」に対応する 1 0 種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 と、正面視長方形形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部 0 0 4 S G 0 5 3 と、これら数字表示部 0 0 4 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 及び情報表示部 0 0 4 S G 0 5 3 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 と、から構成される。

30

#### 【3 7 3 4】

尚、情報表示部 0 0 4 S G 0 5 3 に、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

40

#### 【3 7 3 5】

また、図 1 2 - 2 1（B 1）、（C 1）に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部 0 0 4 S G 0 6 1 と、数字表示部 0 0 4 S G 0 6 1 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 0 0 4 S G 0 6 4 と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

#### 【3 7 3 6】

50

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第 4 図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア 5 S L、5 S C、5 S R 各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

#### 【3737】

図 12 - 21 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、演出モードとして、第 1 演出モード（図 12 - 21（A1）（A2）参照）、第 2 演出モード（図 12 - 21（B1）（B2）参照）及び第 3 演出モード（図 12 - 21（C1）（C2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第 1 演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第 2 演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第 3 演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

10

#### 【3738】

図 12 - 21（A1）に示すように、第 1 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景表示 004SG081 が表示される。また、図 12 - 21（A2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上 20  
方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 1 スクロール表示）にて実行される。

20

#### 【3739】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の 30  
飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

30

#### 【3740】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に 40  
対応する第 1 保留表示 004SG101 及び第 2 保留表示 004SG102 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 004SG103 が表示される。尚、これら第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

40

#### 【3741】

図 12 - 21（B1）に示すように、第 2 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第 2 背景表示 004SG082 が表示される。また、図 12 - 21（B2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される 50

50

。

## 【 3 7 4 2 】

例えば、第 2 演出モードにおける飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第 1 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部 0 0 4 S G 0 6 4 は透過率が低い（不透明）であるため、第 2 面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

## 【 3 7 4 3 】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第 1 面、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

## 【 3 7 4 4 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 0 0 4 S G 2 0 2（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0 0）が表示される。

## 【 3 7 4 5 】

図 1 2 - 2 1（C 1）に示すように、第 3 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 が表示される。また、図 1 2 - 2 1（C 2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 3 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

## 【 3 7 4 6 】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

## 【 3 7 4 7 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 が表示される。

## 【 3 7 4 8 】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が

10

20

30

40

50

複数回（例えば、５回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【３７４９】

また、飾り図柄は、第１演出モード及び第３演出モードにおけるスクロール表示や、第２演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【３７５０】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出モードとして第１演出モード、第２演出モード、第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、

10

【３７５１】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図１２－２２～図１２－２５に基づいて説明する。図１２－２２は、第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２３は、図１２－２２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２４は、第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２５は、（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２・第３演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

20

【３７５２】

尚、以下の画像表示装置５の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、１点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【３７５３】

（第１演出モードの可変表示の動作例）

まず、第１演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図１２－２２及び図１２－２３に基づいて説明する。

【３７５４】

図１２－２２（Ａ）には、第１演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。

30

【３７５５】

次いで、図１２－２２（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

40

【３７５６】

図１２－２２（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【３７５７】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その

50

後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される（図 1 2 - 2 2 ( D ) 参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 1 2 - 2 2 ( C ) 参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 1 2 - 2 2 ( D ) 参照）。

【 3 7 5 8 】

尚、図 1 2 - 2 2 ( B ) において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

10

【 3 7 5 9 】

図 1 2 - 2 2 ( E ) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 1 2 - 2 2 ( F ) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 3 7 6 0 】

次いで、図 1 2 - 2 2 ( F ) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 1 2 - 2 2 ( G ) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

20

【 3 7 6 1 】

次いで、図 1 2 - 2 2 ( G ) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 1 2 - 2 2 ( H ) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 3 7 6 2 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

30

【 3 7 6 3 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

40

【 3 7 6 4 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 9 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 1 2 - 2 2 ( F ) ( G ) に示すように、可変表示の開始直後は

50

低速とされ、図 1 2 - 2 2 ( H ) に示す中速を経て、図 1 2 - 2 3 ( I ) ( J ) ( K ) に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 1 2 - 2 2 ( G ) ~ 図 1 2 - 2 3 ( K ) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

#### 【 3 7 6 5 】

( 第 3 演出モードの可変表示の動作例 )

次に、第 3 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 1 2 - 2 4 に基づいて説明する。

10

#### 【 3 7 6 6 】

図 1 2 - 2 4 ( A ) には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている ( 第 1 保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側 ( 上位レイヤ ) に重畳するように表示されている。( 図 1 2 - 2 4 ( A ) 参照 )

20

#### 【 3 7 6 7 】

次いで、図 1 2 - 2 4 ( B ) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

#### 【 3 7 6 8 】

図 1 2 - 2 4 ( C ) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション ( 図 1 2 - 2 4 ( A ) 参照 ) は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

30

#### 【 3 7 6 9 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される ( 図 1 2 - 2 4 ( C ) 参照 )。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動 ( シフト表示 ) を開始し ( 図 1 2 - 2 4 ( C ) 参照 )、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動 ( シフト表示 ) する ( 図 1 2 - 2 4 ( D ) 参照 )。

40

#### 【 3 7 7 0 】

尚、図 1 2 - 2 4 ( B ) において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

#### 【 3 7 7 1 】

図 1 2 - 2 4 ( C ) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される ( 図 1 2 - 2 4 ( D ) 参照 )。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア 5

50

L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【3772】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【3773】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【3774】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図12-24（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図12-24（G）に示す中速を経て、図12-24（H）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【3775】

尚、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第1値（0%）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第2値（90%）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第1値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が5%のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第1値が0%でなく5%に設定されていてもよい。また、上記第2値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が100%のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第2値が90%でなく100%に設定されていてもよい。つまり、上記第1値と第2値とは種々に変更可能である。

【3776】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【3777】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【3778】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主

10

20

30

40

50



基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

#### 【 3 7 7 9 】

また、低ベース状態において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

#### 【 3 7 8 0 】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

#### 【 3 7 8 1 】

また、高ベース状態においても、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

#### 【 3 7 8 2 】

また、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか 1 つの飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

#### 【 3 7 8 3 】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図 1 2 - 2 5 ( A ) に示すように、第 1 演出モードにおいて、保留記憶数が「 2 」以下で非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【 3 7 8 4 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

10

【 3 7 8 5 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 3 7 8 6 】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

20

【 3 7 8 7 】

次に、図 1 2 - 2 5 ( B ) に示すように、第 2 演出モード及び第 3 演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 3 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される。

30

【 3 7 8 8 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【 3 7 8 9 】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

40

【 3 7 9 0 】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【 3 7 9 1 】

また、第 2 演出モードにおいて回転表示または第 3 演出モードにおいてスクロール表示

50

が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1。図 1 2 - 2 5 ( A ) ( B ) 参照）。

#### 【 3 7 9 2 】

尚、第 1 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 - 2 5 ( A ) に示す態様となる。また、第 2 演出モード、第 3 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 - 2 5 ( B ) に示す態様となる。

#### 【 3 7 9 3 】

（ S P リーチ演出の動作例 ）

次に、S P リーチ演出の動作例について、図 1 2 - 2 6 及び図 1 2 - 2 7 に基づいて説明する。図 1 2 - 2 6 は、低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。図 1 2 - 2 7 は、高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。尚、図 1 2 - 2 7 においては、第 3 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

#### 【 3 7 9 4 】

図 1 2 - 2 6 ( A ) に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当たり確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図 1 2 - 2 6 ( B ) 参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図 1 2 - 2 6 ( B ) 参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

#### 【 3 7 9 5 】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 1 2 - 2 6 ( C ) 参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

#### 【 3 7 9 6 】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 0 0 4 S G 0 7 0 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 1 2 - 2 6 ( D ) 参照）。S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示される（図 1 2 - 2 6 ( E ) ( F ) 参照）。尚、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

#### 【 3 7 9 7 】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 0 0 4 S G 0 7 1 と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示 0 0 4 S G 0 7 2 とが表示されることで開始される（図 1 2 - 2 6 ( G ) 参照）。

10

20

30

40

50

## 【 3 7 9 8 】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 0 0 4 S G 0 7 1 とボタン表示 0 0 4 S G 0 7 2 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランブ 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降し、可動体 3 2 を強調するエフェクト表示 0 0 4 S G 0 7 3 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図 1 2 - 2 6（H）参照）。

## 【 3 7 9 9 】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図 10 示略）が表示された後、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示された後（図 1 2 - 2 6（I）参照）、S P リーチ演出の終了に伴い、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図 1 2 - 2 6（J）参照）。

## 【 3 8 0 0 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示 0 0 4 S G 0 7 8 が表示された後（図 1 2 - 2 6（K）参照）、報知演出において、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示される（図 1 2 - 2 6（L）参照）。

## 【 3 8 0 1 】

そして、図 1 2 - 2 6（M）に示されるように、報知演出（S P リーチ演出）の終了に伴い、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図 1 2 - 2 6（M）参照）。

## 【 3 8 0 2 】

次に、図 1 2 - 2 7（A）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図 1 2 - 2 7（D）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

## 【 3 8 0 3 】

そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 1 2 - 2 7（B）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

## 【 3 8 0 4 】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 0 0 4 S G 0 7 0 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 1 2 - 2 7（C）参照）。

## 【 3 8 0 5 】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示 0 0 4 S G 0 7 0 が表示された後、特定カットイン演出表示パタ

10

20

30

40

50

ーンでカットイン演出が開始される（図 12 - 27（D）参照）。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

#### 【3806】

そして、SPリーチ演出では、通常背景表示である第1背景表示004SG081とは異なる画像であって、SPリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第4背景表示004SG084が表示される（図 12 - 27（E）（F）参照）。尚、第4背景表示004SG084は、SPリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

#### 【3807】

尚、図 12 - 27（G）～（M）の流れについては、図 12 - 27（J）（M）において高ベース用の第3背景表示004SG083となる点が異なるだけで他は図 12 - 26（G）～（M）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

#### 【3808】

演出制御用CPU120は、大当たり確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり（図 12 - 26（B）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図 12 - 27（D）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用CPU120は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

#### 【3809】

（客待ちデモ演出〔デモムービー表示〕）

次に、客待ちデモ演出について、図 12 - 28～図 12 - 34に基づいて説明する。図 12 - 28は、（A）はデモムービー表示の開始・終了条件、（B）はデモムービー表示の構成を示す図である。図 12 - 29は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図 12 - 30は、客待ちデモ演出の遷移図である。図 12 - 31は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 12 - 32は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 12 - 33は、（A）は第1シーン（企業名）、（B）は第4シーン（注意喚起1）、（C）は第4シーン（注意喚起2）の表示例を示す図である。図 12 - 34は、第1シーン（企業名）、第4シーン（注意喚起1、2）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

#### 【3810】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用CPU120が、遊技（例えば、可変表示、大当たり遊技や小当たり遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置5にデモムービー表示（図 12 - 31及び図 12 - 32参照）を表示することにより行われる。

#### 【3811】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機1がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクターが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機1のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

#### 【3812】

図 12 - 28（A）～図 12 - 30に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモム

10

20

30

40

50

ムービー表示、デモンストレーション表示とも称する)は、演出制御用CPU120が以下に示す開始条件S1～S6のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件S1は、可変表示の終了に伴い主基板11から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第1時間(例えば、120秒)が経過したことで成立し、開始条件S2は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板11から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第2時間(例えば、60秒)が経過したことで成立し、開始条件S3は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板11から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第3時間(例えば、90秒)が経過したことで成立し、開始条件S4は、タッチセンサ(タッチリング004SG035)がオフ状態となってから第4時間(例えば、120秒)が経過したことで成立し、開始条件S5は、メニュー画面表示が終了したときから第5時間(例えば、120秒)が経過したことで成立し、開始条件S6は、S1～S5の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第6時間(例えば、30秒)が経過したこと(2週目以降はこのS6の条件同様、客待ちデモ演出終了後に30秒経過でデモムービー表示が開始される)で成立する。

10

#### 【3813】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用CPU120が以下に示す終了条件E1～E4のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件E1は、デモムービー表示が開始されてから終了時間(例えば、55秒)が経過したことで成立し、終了条件E2は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件E3は、タッチリング004SG035のオンが検出されたことで成立し、終了条件E4は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

20

#### 【3814】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態(デモムービー開始待ち期間)において第1時間～第6時間の計時を行っているときに上記終了条件E2～E4が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件S1、S4、S5が成立したときには計時をリセット(再設定)する。

#### 【3815】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されるようになっている(図12-37(A4)、図12-123参照)。

30

#### 【3816】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン31Bに備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン31B操作を案内表示するメニュー案内表示004SG401や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示004SG402だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

#### 【3817】

また、終了条件E3が成立している場合、終了条件E2が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル30を操作しなければならないので、基本的には、終了条件E2よりも先に終了条件E3が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する可能性がある。

40

#### 【3818】

イレギュラーケース1：ブドウ(所謂、釘間での球詰まり)が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル30を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する。

#### 【3819】

イレギュラーケース2：CPU103に何かしらの不具合または演出制御用CPU12

50

0 に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用 CPU 120 で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

【3820】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件 E 3 が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することではなく、始動入賞の発生で終了条件 E 2 が成立してデモムービー表示が終了することになる。

【3821】

図 12 - 28 (B) に示すように、デモムービー表示は、第 1 シーン～第 4 シーンの 4 つのシーンから構成されている。詳しくは、第 1 シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図 12 - 31 (A) (B) 参照）。

10

【3822】

第 2 シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介 1」～「機種紹介 3」パート（機種紹介 1～3 パート）から構成されている。「機種紹介 1」パート（機種紹介 1 パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図 12 - 31 (C)～(F) 参照）。「機種紹介 2 - 1」パート（機種紹介 2 - 1 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 12 - 31 (G)、(H) 参照）、「機種紹介 2 - 2」パート（機種紹介 2 - 2 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 12 - 31 (J)、(K) 参照）、「機種紹介 2 - 3」パート（機種紹介 2 - 3 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図 12 - 32 (M)～(O) 参照）。「機種紹介 3 - 1」パート（機種紹介 3 - 1 パート）では、「機種紹介 2 - 1」パート（機種紹介 2 - 1 パート）と「機種紹介 2 - 2」パート（機種紹介 2 - 2 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図 12 - 32 (I) 参照）、「機種紹介 3 - 2」パート（機種紹介 3 - 2 パート）では、「機種紹介 2 - 2」（機種紹介 2 - 2 パート）パートと「機種紹介 2 - 3」パート（機種紹介 2 - 3 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図 12 - 32 (L) 参照）。

20

【3823】

第 3 シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート 1、2）から構成されている（図 12 - 32 (P)～(V) 参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「FEVER POWERFUL」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「II / 全員集合 Ver .」が表示される。

30

【3824】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの 2 作品目であることを示す「II」や見出し「全員集合 Ver .」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

40

【3825】

第 4 シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）及び「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）から構成されている（図 12 - 32 (W)～(X) 参照）。尚、「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

【3826】

50

図 1 2 - 2 9 に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第 1 シーン、第 2 シーン、第 3 シーン、第 4 シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第 1 シーンの表示期間  $t_{b2a}$  は約 1 0 秒 ( $t_{b2a} = 1 0$  秒)、第 2 シーンの表示期間  $t_{b2b}$  は約 3 0 秒 ( $t_{b2b} = 3 0$  秒)、第 3 シーンの表示期間  $t_{b2c}$  は約 1 0 秒 ( $t_{b2c} = 1 0$  秒)、第 4 シーンの表示期間  $t_{b2d}$  は約 1 0 秒 ( $t_{b2d} = 5$  秒) とされ、1 回のデモムービー表示の表示期間  $t_b$  は約 5 5 秒 ( $t_b = 5 5$  秒) とされている。そして、図 1 2 - 3 0 に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件 E 2 ~ E 4 が成立せずに 1 回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 で終了した場合は、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) に移行する。その後、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ~ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) と第 2 客待ち期間 (デモムービー期間) とが繰り返し実行される。

10

#### 【 3 8 2 7 】

画像表示装置 5 にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される (図 1 2 - 3 1、図 1 2 - 3 2 参照)。尚、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

20

#### 【 3 8 2 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ (アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f) と、枠ランプ (メインランプ 9 a 及びサイドランプ 9 b) については、客待ちデモ用輝度データテーブル (後述するランプデータテーブル: 客待ちデモ) に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ 9 e については、デモムービー表示に対応しない白点灯用 (デフォルト用) 輝度データテーブル (後述するランプデータテーブル: ボタン白点灯) に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ 8 L、8 R から B G M は出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

30

#### 【 3 8 2 9 】

客待ちデモ用輝度データテーブル (後述するランプデータテーブル: 客待ちデモ) は、複数の輝度データテーブル (後述する孫テーブル) から構成される。

#### 【 3 8 3 0 】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル (後述するランプデータテーブル: 客待ちデモ) を構成するメインランプ 9 a の輝度データテーブル (後述する孫テーブル) として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 1 パート ~ 機種紹介 2 - 3 パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 1 の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 2 の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起 1 パート ~ 注意喚起 2 パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

40

#### 【 3 8 3 1 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル (後述するランプデータテーブル: 客待ちデモ) を構成するサイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f の輝度データテーブル (後述する孫テーブル) として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 3 - 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 2 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 3 - 2 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 3 パートの期

50



間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート～注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【3832】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

【3833】

(デモムービー表示の動作例)

次に、デモムービー表示の動作例について、図12-31、図12-32、図12-119～図12-121に基づいて説明する。尚、図12-119は、(A1)～(A4)は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図12-120は、(A)は第1シーン、(B)は第3シーン、(C)は第4シーンの動作例を示す図である。図12-121は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

【3834】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率(透明度)を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率(透明度)を低下させていく表示である。

【3835】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ(1フレーム)前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示(動画表示)であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数(コマ数)は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

【3836】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示(静止画表示)である。

【3837】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置5等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

【3838】

「フラッシュ(点滅)」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い(消灯を含む)輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

【3839】

「レインボー」は、低ベース状態において図12-26(B)の表示が実行されたときや、高ベース状態において図12-27(D)の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。7色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレイ

10

20

30

40

50

ンボーウェーブパターンとされているが、7色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

#### 【3840】

図12-31(A)、(B)に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第1シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第1シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第1シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示004SG302が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

10

#### 【3841】

また、第1シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示004SG302の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

20

#### 【3842】

図12-120(A)を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示004SG302が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約3秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図12-120(A1)参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示004SG302が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図12-120(A2)参照）。そして、画面中央の規定位置に約4秒にわたり静止表示された後（図12-120(A3)参照）、1秒にわたりフェードアウト表示される（図12-120(A4)参照）。

30

#### 【3843】

また、図12-119(A1)に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、企業名表示004SG302が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示004SG302の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示004SG302のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。

#### 【3844】

40

次に、第2シーンの「機種紹介1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ004SG500A～004SG500D及び各キャラクタの名前を示す文字表示004SG501A～004SG501Dが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示004SG502が表示される（図12-31(C)～(F)参照）。尚、図12-119(A2)に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

#### 【3845】

次に、第2シーンの「機種紹介2-1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ004SG510Aがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で

50

暴れている！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 2 - 3 1（G）、（H）参照）。次いで、「機種紹介 3 - 1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示 0 0 4 S G 5 0 3 と味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A とが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図 1 2 - 3 1（I）参照）。

【 3 8 4 6 】

次いで、再び第 2 シーンの「機種紹介 2 - 2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A と敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A 及び「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 2 - 3 1（J）、（K）参照）。その後「機種紹介 3 - 2」の表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A が拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示 0 0 4 S G 5 0 4 が表示されるカットイン表示が表示される（図 1 2 - 3 1（L）参照）。

10

【 3 8 4 7 】

次いで、再び第 2 シーンの「機種紹介 2 - 3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A と敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A とが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 C がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 2 - 3 2（M）～（N）参照）。その後、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ～ 0 0 4 S G 5 0 0 D 全員及び「全員集結！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 D がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 2 - 3 2（O）参照）。

20

【 3 8 4 8 】

尚、第 2 シーンにおける味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ～ 0 0 4 S G 5 0 0 D や敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A のアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示 0 0 4 S G 5 0 1 A ～ 0 0 4 S G 5 0 1 D、0 0 4 S G 5 1 1 A ～ 0 0 4 S G 5 1 1 D については、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ～ 0 0 4 S G 5 0 0 D のような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【 3 8 4 9 】

また、図 1 2 - 1 1 9（A 2）に示すように、第 2 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、「機種紹介 3 - 1」や「機種紹介 3 - 2」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示 0 0 4 S G 5 0 1 A ～ 0 0 4 S G 5 0 1 D、0 0 4 S G 5 1 1 A ～ 0 0 4 S G 5 1 1 D のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ～ 0 0 4 S G 5 0 0 D や敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A が走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

30

【 3 8 5 0 】

具体的には、例えば、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ～ 0 0 4 S G 5 0 0 D や敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A が走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

40

【 3 8 5 1 】

なお、第 2 シーンにおいて、メインランプ 9 a は消灯状態に制御されるが、メインランプ 9 a についても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【 3 8 5 2 】

次に、第 3 シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示 0 0 4 S G 5 0 5 が表示されるとともに、「FEVER POWERFUL」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が、表示画面の中央位置（規定表示位置）に

50

「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示 004SG520A が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図 12 - 32（P）～（R）参照）。

【3853】

次いで、「II」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 004SG520B が、機種メインタイトル名表示 004SG520A の右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「FEVER POWERFUL」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図 12 - 32（S）～（T）参照）。

10

【3854】

さらに、「全員集結 Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 004SG520C が、機種メインタイトル名表示 004SG520A の手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図 12 - 32（U）～（V）参照）。

【3855】

また、第 3 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示 004SG520C、004SG520C のアニメーション表示に連動して発光態様が変わる。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示 004SG520C、004SG520C が移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）がフラッシュ（点滅）する。

20

【3856】

図 12 - 120（B）を用いて、「全員集結 Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 004SG520C の表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示 004SG520A の手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図 12 - 120（B1）参照）、約 0.5 秒にわたり、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図 12 - 120（B2）参照）、規定表示位置に 0.5 秒間静止表示される（図 12 - 120（B3）参照）。その後、機種メインタイトル名表示 004SG520A 及び機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C からなる機種タイトル名表示 004SG520 全体が、約 1.5 秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図 12 - 120（B4）参照）。

30

【3857】

また、図 12 - 119（A3）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、機種メインタイトル名表示 004SG520A が表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示 004SG520B と機種サブタイトル名表示 004SG520C が表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

40

【3858】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 004SG311 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 004SG312 がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 12 - 32（W）参照）。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 004SG321 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 004SG322 が表示される（図 12 - 32（X）参照）。

【3859】

図 12 - 120（C）を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明する

50

と、第4シーンの「注意喚起1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示004SG311が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示004SG312が規定表示位置に表示され、0.5秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図12-120（C1）、（C2）参照）。次いで、のめり込み防止表示004SG312は、透過率が0%になった後（図12-120（C3）参照）、2秒にわたり静止表示される（図12-120（C4）参照）。

#### 【3860】

また、図12-119（A4）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、「注意喚起1」及び「注意喚起2」のパートにおいてのめり込み防止表示004SG312のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第4シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

10

#### 【3861】

また、第4シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、のめり込み防止表示004SG312のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示004SG312が企業名表示004SG302や機種メインタイトル名表示004SG520A及び機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cよりも強調して表示されることが防止される。

#### 【3862】

（各シーンの表示態様の比較）

20

次に、図12-28（B）に基づいて、図12-31及び図12-32を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置5の表示態様を比較する。

#### 【3863】

＜文字表示開始時の表示態様＞第1シーン（企業名）、第2シーン（機種紹介1、2）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第4シーン（注意喚起1）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起2）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。

#### 【3864】

＜文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）＞第1シーン（企業名）及び第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第2シーン（機種紹介1、2）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起1）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

30

#### 【3865】

＜文字のサイズ＞第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第4シーン（注意喚起1、2）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第2シーン（機種紹介1、2）では文字を「中」サイズで表示し、第3シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

40

#### 【3866】

＜背景色＞第1シーン（企業名）では、背景色は白色、第2シーン（機種紹介1～3）ではストーリーに応じた色、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第4シーン（注意喚起1）では、注意喚起1パートは濃青色、注意喚起2パートは黒色とされる。

#### 【3867】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション

50

ン表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

#### 【 3 8 6 8 】

図 1 2 - 2 8 ( B ) に示すように、第 1 シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第 4 シーン（注意喚起 1）において表示されるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

10

#### 【 3 8 6 9 】

また、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第 4 シーン（注意喚起 1）において表示されるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

20

#### 【 3 8 7 0 】

ここで、図 1 2 - 1 2 0 及び図 1 2 - 1 2 1 に基づいて、第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）の文字アニメーション表示を比較する。

#### 【 3 8 7 1 】

図 1 2 - 1 2 1 に示すように、第 1 シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が拡大しながらフェードイン表示され（図 1 2 - 1 2 0 ( A 1 ) 参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図 1 2 - 1 2 0 ( A 2 ) 参照）、規定位置表示後は静止表示される（図 1 2 - 1 2 0 ( A 3 ) 参照）。第 3 シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され（図 1 2 - 3 2 ( P ) ~ ( R ) 参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図 1 2 - 1 2 0 ( B 4 ) 参照）。第 3 シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C が拡大した後に縮小表示され（図 1 2 - 1 2 0 ( B 1 )、( B 2 ) 参照）、規定位置表示時は静止表示され（図 1 2 - 1 2 0 ( B 3 ) 参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図 1 2 - 1 2 0 ( B 4 ) 参照）。第 4 シーン（注意喚起 1）では、表示開始時にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示された（図 1 2 - 1 2 0 ( C 1 )、( C 2 ) 参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図 1 2 - 1 2 0 ( C 3 )、( C 4 ) 参照）。

30

40

#### 【 3 8 7 2 】

つまり、表示における強調度合いは、企業名 機種タイトル（メイン、サブ）> 注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった 2 箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定

50

位置表示後といった２箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

#### 【３８７３】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起１のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【３８７４】

また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃの文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第４シーン（注意喚起１）において、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

#### 【３８７５】

このように、機種タイトルの表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【３８７６】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図１２－３３及び図１２－３４に基づいて、第１シーン（企業名）と第４シーン（注意喚起１、２）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

#### 【３８７７】

図１２－３３（Ａ）に示すように、第１シーン（企業名）においては、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

#### 【３８７８】

図１２－３３（Ｂ）に示すように、第４シーン（注意喚起１）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がアニメーション表示される。のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示００４ＳＧ３１３と、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる横長長方形形状の見出し枠表示００４ＳＧ３１４と、から構成される。

#### 【３８７９】

図１２－３３（Ｃ）に示すように、第４シーン（注意喚起２）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される。事故防止表示００４ＳＧ３２２は、第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａと第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂとから構成される。

#### 【３８８０】

第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａは、遊技機用枠３の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ａと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ａと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａと、三角形形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ａと、「×」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａと、から構成されている。

#### 【３８８１】

10

20

30

40

50

第 2 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 B は、スティックコントローラ 3 1 A と筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 B と、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 B と、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 B と、三角形形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 B と、「」のマークからなる注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 B と、から構成されている。

【 3 8 8 2 】

図 1 2 - 3 4 に示すように、第 1 シーン（企業名）において、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A の文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B の文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 は、色は無彩色（白色）とされている。

10

【 3 8 8 3 】

第 4 シーン（注意喚起 1）において、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は、色は有彩色（薄青色）とされている。また、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 の枠線は無彩色（黒色）とされている。

【 3 8 8 4 】

尚、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 も含む。

20

【 3 8 8 5 】

第 4 シーン（注意喚起 2）において、イラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 A は、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 A の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 A の文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A は、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A は、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は、色は無彩色（黒色）とされている。

【 3 8 8 6 】

尚、「注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A、0 0 4 S G 3 2 6 B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A、0 0 4 S G 3 2 7 B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

30

【 3 8 8 7 】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

【 3 8 8 8 】

図 1 2 - 3 3（A）及び図 1 2 - 3 4 に示すように、第 1 シーン（企業名）における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

40

【 3 8 8 9 】

尚、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか 1 つを満たしていれば、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数

50



及び小図柄よりも強調して表示することができる。

#### 【3890】

次に、図12-33(B)、(C)及び図12-34に示すように、第4シーン(注意喚起1)におけるのめり込み防止表示004SG312と、第4シーン(注意喚起2)における事故防止表示004SG322とを比較すると、注意用背景表示004SG311は有彩色(薄青色)、見出し表示004SG313の背景となる見出し枠表示004SG314は有彩色(濃青色)とされる一方で、注意用背景表示004SG321は無彩色(黒色)とされている。

#### 【3891】

このように、注意喚起1パートと異なる注意喚起2パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起1パートから注意喚起2パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3892】

次に、第1シーン(企業名)における企業名表示004SG302と、第4シーン(注意喚起1)におけるのめり込み防止表示004SG312及び第4シーン(注意喚起2)における事故防止表示004SG322とを比較すると、企業名表示004SG302の企業名用背景表示004SG301は無彩色(白色)とされる一方で、のめり込み防止表示004SG312の注意用背景表示004SG311は有彩色(薄青色)、見出し枠表示004SG314は有彩色(濃青色)、事故防止表示004SG322の注意用背景表示004SG321は無彩色(黒色)とされている。

#### 【3893】

このように、第1シーン(企業名)と異なる第4シーン(注意喚起1、注意喚起2)とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3894】

また、企業名用背景表示004SG301と注意用背景表示004SG311と見出し枠表示004SG314と注意用背景表示004SG321の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示004SG311と見出し枠表示004SG314と注意用背景表示004SG321のうち少なくとも1つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示004SG301の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

#### 【3895】

(各シーンの発光態様の比較)

次に、図12-28(B)に基づいて、図12-31及び図12-32を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

#### 【3896】

<文字アニメーション表示との連動>第1シーン(企業名)、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)、第4シーン(注意喚起1)では、文字のアニメーション表示(フェードイン表示)に連動して盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を発光させる一方で、第2シーン(機種紹介1、2)では、文字のアニメーション表示(フェードイン表示)に連動させず(非連動)、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を発光させる。

#### 【3897】

<強調度合い>第1シーン(企業名)、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)では、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第2シーン(機種紹介1~3)では、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第4シーン(注意喚起1、2)では、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を、強調度合いが「低」

10

20

30

40

50

の態様で発光させる。

### 【 3 8 9 8 】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

10

### 【 3 8 9 9 】

具体的には、図 1 2 - 2 8 ( B ) に基づいて図 1 2 - 1 1 9 を参照しながら説明すると、第 1 シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 2 シーン（機種紹介 1 ~ 3）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 4 シーン（注意喚起 1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

20

### 【 3 9 0 0 】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名 > 機種タイトル（メイン、サブ） > 注意喚起の関係となる。

### 【 3 9 0 1 】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第 1 ランプの発光と、複数のランプからなる第 2 ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1 個の第 1 ランプと 1 個の第 2 ランプの強調度合いを比較するのではなく、第 1 ランプ全体を平均化したときの発光態様と第 2 ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。

30

### 【 3 9 0 2 】

＜レインボー＞第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図 1 2 - 3 2 ( P ) ~ ( V )）において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図 1 2 - 2 6 ( B ) 参照）やカットイン演出（図 1 2 - 2 7 ( D ) 参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（XD\_ \_ \_ L ~ \_RAINBOW\_01））とされている。

40

### 【 3 9 0 3 】

＜特定発光＞第 3 シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図 1 2 - 3 2 ( S )、( U )）においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル 1 用輝度データテーブル及びサブタイトル 2 用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされ

50

る。

#### 【 3 9 0 4 】

図 1 2 - 2 8 ( B ) に示すように、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) において、企業用輝度データテーブル ( 企業名パートに対応する孫テーブル ) とは異なる紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 1 2 - 2 9 参照 ) が用いられ、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 2 ) において、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) と共通の紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 1 2 - 2 9 参照 ) が用いられ、企業用輝度データテーブル ( 企業名パートに対応する孫テーブル ) は、第 1 シーン ( 企業名 ) において表示される企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データを含み、紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) は、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データ、および第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 2 ) における「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データを含まない。

10

#### 【 3 9 0 5 】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【 3 9 0 6 】

図 1 2 - 2 8 ( B ) に示すように、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) において、メインタイトル用輝度データテーブル ( メインタイトルパートに対応する孫テーブル )、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル ( サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル ) とは異なる紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 1 2 - 2 9 参照 ) が用いられ、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 2 ) において、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) と共通の紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) ( 図 1 2 - 2 9 参照 ) が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル ( メインタイトルパートに対応する孫テーブル )、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル ( サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル ) は、第 3 シーン ( 機種メインタイトル名、機種サブタイトル名 ) において表示される機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データを含み、紹介 2 用輝度データテーブル ( 機種紹介 2 - 1、2 - 2、2 - 3 パートに対応する孫テーブル ) は、第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 1 ) における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 A のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データ、および第 2 シーン ( 機種紹介 2 - 2 ) における「敵から街を守れ！」なる文字表示 0 0 4 S G 5 1 1 B のフェードイン表示 ( アニメーション表示 ) に連動する輝度データを含まない。

30

40

#### 【 3 9 0 7 】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 3 9 0 8 】

また、企業用輝度データテーブル ( 企業名パートに対応する孫テーブル ) ( 図 1 2 - 2 9 参照 ) が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ ( ボタンランプ 9 e を除く ) の態様は、注意用輝度データテーブル ( 注意喚起 1、注意喚起 2 パートに対応する孫テーブル

50

)(図12-29参照)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調度合いが高い(強調される)態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)(図12-29参照)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様は、注意用輝度データテーブル(注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調度合いが高い(強調される)態様である。

#### 【3909】

具体的には、第1シーン(企業名)は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第4シーン(注意喚起1、2)は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

10

#### 【3910】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【3911】

また、企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様が、注意用輝度データテーブル(注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様が、注意用輝度データテーブル(注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調される態様は、(1)点滅が多い態様、(2)点灯する色が多い態様、(3)用いる発光手段の数が多い、(4)輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【3912】

また、企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル(メインタイトルパートに対応する孫テーブル)、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル(サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【3913】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル(タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、ステップアップ演出(図12-26(B)参照)やカットイン演出(図12-27(D)参照)が実行さ

50

れる場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図 12 - 26（B）参照）やカットイン演出（図 12 - 27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD\_\_L～\_RAINBOW\_01））である。

#### 【3914】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出（例えば、ステップアップ演出やカットイン演出）に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3915】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第 1 期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第 2 期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第 1 期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第 2 期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図 12 - 26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図 12 - 27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD\_\_L～\_RAINBOW\_01））である。

#### 【3916】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3917】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図 12 - 26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図 12 - 27（D）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（XD\_\_L～\_RAINBOW\_01））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3918】

また、サブタイトル 1 用輝度データテーブル及びサブタイトル 2 用輝度データテーブル（サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C のアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

#### 【3919】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を発光させる

10

20

30

40

50

ことで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3920】

また、図12-29に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介1、機種紹介2-1、2-2、2-3、機種紹介3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ9b及び盤ランプが発光し、メインランプ9aが発光しないように構成された輝度データである。

10

【3921】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するが、メインランプ9a（第2発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第1シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3922】

尚、第1発光手段を盤ランプ及びサイドランプ9b、第2発光手段をメインランプ9aとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2シーンで発光しない第2発光手段として枠ランプのうち少なくとも1つを適用し、第1発光手段として盤ランプのうち少なくとも1つを適用するようにしてもよい。

20

【3923】

また、変形例として、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介1パートに対応する紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介2パートにおいて、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第2発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。

30

【3924】

このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第1発光手段と第2発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいては、第1発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第2発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【3925】

また、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介1パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）、注意喚起1用輝度データテーブル、注意喚起2用輝度データテーブル（注意喚起1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2シーンの機種紹介2パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御するようにしてもよい。

40

【3926】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タ

50

イトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【3927】

また、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートを含む機種紹介シーンの実行期間(30sec)>企業名表示シーンの実行期間(10sec)、第1機種紹介パートおよび第2機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間(30sec)>注意喚起表示シーンの実行期間(5sec)となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

10

#### 【3928】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

#### 【3929】

(遊技状態に対応したランプの発光態様)

20

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図12-35及び図12-36に基づいて説明する。図12-35は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図12-36は、(A)はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B)は(A)の概略図である。

#### 【3930】

図12-35に示すように、パチンコ遊技機1に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機1の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

30

#### 【3931】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:初期化報知)が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9b、ボタンランプ9eは「赤色」点滅する。

#### 【3932】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

#### 【3933】

低確高ベース状態(時短状態)では、時短背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景時短)が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態(確変状態)では、確変背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変)が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル(または高B背景用輝度データテーブル)と称することもある。

40

#### 【3934】

デモ演出(デモムービー表示)の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル(ラ

50

ンプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b は「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

#### 【 3 9 3 5 】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ 9 a は「赤色」にて点滅し、ボタンランプ 9 e は「白色」点灯する。

#### 【 3 9 3 6 】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

#### 【 3 9 3 7 】

例えば、図 1 2 - 1 2 2 に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の 3 つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

#### 【 3 9 3 8 】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図 1 2 - 1 2 2（A）、（B）に基づいて説明すると、所定数（ここでは 2 4 色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[ F 0 0 ]、緑（G）[ 0 F 0 ]、青（B）[ 0 0 F ] を 1 2 0 度の角度間隔で配置した場合、各 3 色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で 3 0 ～ 6 0 度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

#### 【 3 9 3 9 】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に 3 0 度、水色（C）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に 3 0 度、黄（Y）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に 3 0 度、赤紫（M）側に 3 0 度（計 6 0 度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が 2 4 色未満あるいは 2 4 色以上であった場合でも、色相環の角度で 3 0 ～ 6 0 度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

#### 【 3 9 4 0 】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

#### 【 3 9 4 1 】

図 1 2 - 3 6（A）に示すように、盤ランプは、遊技盤 2 の右下部に設けられた特別可変入賞球装置 7 に内蔵されたアタッカランプ 9 c、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 3 2 に内蔵された可動体ランプ 9 d、画像表示装置 5 の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ 9 f が含まれる。尚、遊技盤 2 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

#### 【 3 9 4 2 】

また、枠ランプは、遊技機用枠 3 の上部に設けられたメインランプ 9 a、左右に設けられたサイドランプ 9 b、プッシュボタン 3 1 B に設けられたボタンランプ 9 e が含まれる

10

20

30

40

50



。尚、遊技機用枠 3 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル 30 やスピーカ 8 L、8 R に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

#### 【3943】

また、盤ランプのアタッカランプ 9 c は複数の LED から構成され、可動体ランプ 9 d は複数の LED から構成され、装飾ランプ 9 f は複数の LED から構成され、メインランプ 9 a は複数の LED から構成され、サイドランプ 9 b は複数の LED から構成され、ボタンランプ 9 e は複数の LED から構成されている。

#### 【3944】

また、図 12 - 36 (B) は、図 12 - 36 (A) に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図 12 - 36 (B) に示す概略図を用いて表すことがある。

#### 【3945】

（客待ちデモ演出の開始 変動停止 Ver.）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図 12 - 37 ~ 図 12 - 42、図 12 - 123 に基づいて説明する。図 12 - 37 は、(A1) ~ (A8) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図 12 - 38 は、(A4) ~ (A5) は図 12 - 37 の要部を示す図である。図 12 - 39 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 12 - 40 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 12 - 41 は、(B1) ~ (B8) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 12 - 42 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 12 - 43 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 12 - 44 は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 12 - 45 は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 12 - 46 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 12 - 47 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 12 - 48 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 12 - 49 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

#### 【3946】

< 低ベース状態 >

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図 12 - 37 ~ 図 12 - 40 に基づいて説明する。

#### 【3947】

図 12 - 37 及び図 12 - 39 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 12 - 37 (A1) 参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 004SG081 が表示され、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされている。

#### 【3948】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは通常背景用の BGM が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデー

タテーブル)が設定され、演出に応じた態様の発光制御とBGMの出力が行われる。

#### 【3949】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ(例えば、「326」)が停止表示されると(図12-37(A2)参照)、CPU103から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用CPU120によりデモムービー開始待ちタイマの計時(120秒)が開始され、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)となる。尚、BGMの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

#### 【3950】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され(図12-37(A3)参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図12-37(A4)参照)。

#### 【3951】

そこからさらに90秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに120秒が経過すると、デモ演出の開始条件S1が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間(デモ演出期間)が開始される(図12-37(A5)~(A8)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が継続する。

#### 【3952】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行うようになっている。

#### 【3953】

詳しくは、図12-38(A4)に示すように、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)では、表示画面に、第1背景表示004SG081の背景にはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に基づいて青色でウェーブ点灯している。

#### 【3954】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第1背景表示004SG081からデモムービー表示に切り替わる前に、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)のフェードアウト表示が開始されて、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる(図12-38(A41)、(A42)参照)。そして、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後(図12-38(A42)参照)、デモムービー表示が開始される(図12-38(A5)参照)。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 5 5 】

このように演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

## 【 3 9 5 6 】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 3 9 5 7 】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図12-39に示すように、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから開始する。

## 【 3 9 5 8 】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tfが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302（図12-37（A5）参照）が開始されるのは、所定期間tf及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第1背景表示004SG081及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

## 【 3 9 5 9 】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図12-38（A31）、（A32）、図12-39参照）。

## 【 3 9 6 0 】

尚、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間tfは約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフ

10

20

30

40

50

ェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【3961】

また、図12-39に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件E1が成立したと判定されたことに基き、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第1背景表示004SG081及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402も表示され、2回目の第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図12-37（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

10

【3962】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2～E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第2客待ち期間（デモムービー期間）が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基いて第1背景表示004SG081及び飾り図柄が表示されるとともに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図12-123参照）。

20

【3963】

尚、2回目以降のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図12-37（A3）参照）。

30

【3964】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図12-38にて説明したように、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第1背景表示004SG081及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

【3965】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間および第2客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eの発光制御を行う。

40

50

## 【 3 9 6 6 】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 3 9 6 7 】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン 3 1 B の操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ 9 e が点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としている。

## 【 3 9 6 8 】

また、図 1 2 - 4 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 1 2 - 3 9 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

## 【 3 9 6 9 】

< 高ベース状態 >

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図 1 2 - 4 1 ~ 図 1 2 - 4 2 に基づいて説明する。

## 【 3 9 7 0 】

図 1 2 - 4 1 及び図 1 2 - 4 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 1 2 - 4 1（B 1）参照）。可変表示中は、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

## 【 3 9 7 1 】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは高 B 背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

## 【 3 9 7 2 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 1 2 - 4 1（B 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

## 【 3 9 7 3 】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 1 2 - 4 1（B 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメ

10

20

30

40

50

ーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 1 2 - 4 1（B 4）参照）。

【 3 9 7 4 】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 1 2 - 4 1（B 5）～（B 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

10

【 3 9 7 5 】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

20

【 3 9 7 6 】

詳しくは、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。

【 3 9 7 7 】

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）からデモムービー表示に切り替わる前に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 1 2 - 3 8（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 1 0 0 % に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図 1 2 - 4 1（B 5）参照）。

30

40

【 3 9 7 8 】

このように演出制御用 C P U 1 2 0 は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短

50

)) から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光制御を開始する。

【 3 9 7 9 】

よって、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 8 0 】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド: B F 0 1 を演出制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド: B F 0 1 を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド: B F 0 1 を送信した後、所定期間 t f ( t f 1 = 0 . 3 秒 ) が経過してから、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 1 2 - 4 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t f ( t f 1 = 0 . 3 秒 ) が経過したときに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) 及び飾り図柄のフェードアウト表示(切替表示)を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、高 B 背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示(切替表示)を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示(切替表示)の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t f ( t f 1 = 0 . 3 秒 ) が経過してから開始する。

【 3 9 8 1 】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光態様が切り替わってから所定期間 t f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 (図 1 2 - 4 1 ( B 5 ) 参照)が開始されるのは、所定期間 t f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) 及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【 3 9 8 2 】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる(図 1 2 - 3 8 ( A 3 1 )、( A 3 2 )、図 1 2 - 4 2 参照)。

【 3 9 8 3 】

尚、所定期間 t f は約 0 . 3 秒とされているが、0 . 3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) 及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【 3 9 8 4 】

また、図 1 2 - 4 2 に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 5 5 秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E 1 が成立したと判定されたことに基づき、1 回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びはずれの確定図柄の組合せ (飾り図柄) が表示されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 も表示され、2 回目の第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) が開始される (図 1 2 - 3 7 (A 4) 参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替わり、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) に基づいて発光制御が行われる。

10

#### 【3 9 8 5】

このように、デモ演出の終了条件 E 1 の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立するまで、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) 及び第 2 客待ち期間 (デモムービー期間) が、2 回目以降も繰り返し行われる。尚、2 回目以降においては、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) が開始されたことに基づいて第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及び飾り図柄が表示されるとともに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示 (フレームイン表示) が開始され、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) が開始されてから 3 0 秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される (図 1 2 - 1 2 3 参照)。

20

#### 【3 9 8 6】

尚、2 回目以降のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示 (フレームイン表示) は、1 回目のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示 (フレームイン表示) と共通のアニメーション表示とされている (図 1 2 - 4 1 (B 3) 参照)。

#### 【3 9 8 7】

30

また、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) から第 2 客待ち期間 (デモムービー期間) に変化するときには、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) から客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を開始する。

#### 【3 9 8 8】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高ベース状態における遊技が終了 (可変表示が停止表示) した後の第 1 客待ち期間 (第 1 期間) において第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間 (第 2 期間) において、デモムービー表示を表示し、第 1 客待ち期間において高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) を用いて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を行い、第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) を用いて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を行う一方で、第 1 客待ち期間及び第 2 客待ち期間において、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) および客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) を用い

40

50



てボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

【 3 9 8 9 】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 9 0 】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 9 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 客待ち期間において、通高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 1 シーン（例えば、第 1 シーン（企業名）など）において、第 1 シーンに対応する企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 2 シーン（例えば、第 2 シーン（機種紹介 1 ～ 3）など）において、第 2 シーンに対応する紹介 1 ～ 3 用輝度データテーブル（機種紹介 1、2 - 1、2 - 2、2 - 3、3 - 1、3 - 2 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 1 シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介 1 ～ 3 用輝度データテーブル（機種紹介 1、2 - 1、2 - 2、2 - 3、3 - 1、3 - 2 パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e を制御し、第 2 客待ち期間における第 2 シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e を制御する。

【 3 9 9 2 】

このように、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 9 3 】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す促進演出（図 1 2 - 2 6（G）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

【 3 9 9 4 】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 9 5 】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ 9 e を消灯させるための輝度

データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 9 6 】

また、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e は遊技機用枠 3 に設けられるが、遊技機用枠 3 に設けられる他のメインランプ 9 a やサイドランプ 9 b と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 3 9 9 7 】

また、図 1 2 - 3 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し(図 1 2 - 3 7 (A 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【 3 9 9 8 】

また、図 1 2 - 4 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)を表示し(図 1 2 - 4 1 (B 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)を表示する。

【 3 9 9 9 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 0 0 0 】

また、図 1 2 - 4 3 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 1 2 - 4 2 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 4 0 0 1 】

このように図 1 2 - 4 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し(図 1 2 - 3 7 (A 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

## 【 4 0 0 2 】

また、図 1 2 - 4 3 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)を表示し(図 1 2 - 4 1 (B 2)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2)を表示する。

## 【 4 0 0 3 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第 1 特別図柄の可変表示の終了後、第 2 特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 4 0 0 4 】

## &lt; コールドスタート &gt;

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート(初期化を伴う電源投入)で起動した後、客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 1 2 - 4 4 ~ 図 1 2 - 4 5 に基づいて説明する。

## 【 4 0 0 5 】

図 1 2 - 4 4 (C 1) 及び図 1 2 - 4 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 に替えて初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が開始される(図 1 2 - 4 4 (C 2)参照)とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される(図示略)。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:初期化報知)に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時(60 秒)が開始され、第 1 客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)となる。

## 【 4 0 0 6 】

次いで、電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 10 秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される(図 1 2 - 4 4 (C 3)参照)。このときはメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)は通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ 8 L、8 R からの B G M の出力が停止される。

## 【 4 0 0 7 】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せず

に 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 12 - 44（C4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 12 - 44（C5）参照）。

#### 【4008】

そこからさらに 30 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 60 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S2 が成立したと判定されたことに基き客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 12 - 44（C6）～（C9）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

10

#### 【4009】

尚、以降の流れについては、図 12 - 37～図 12 - 39 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

#### 【4010】

20

< ホットスタート（低ベース状態） >

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 12 - 46～図 12 - 47 に基づいて説明する。

#### 【4011】

図 12 - 46（D1）及び図 12 - 47 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 004SG600 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU120 が CPU103 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8L、8R からの BGM の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

30

#### 【4012】

次いで、演出制御用 CPU120 が CPU103 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、第 1 背景表示 004SG081 の表示が開始される（図 12 - 46（D2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 12 - 46（D3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 12 - 46（D4）参照）。

40

#### 【4013】

そこからさらに 60 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 90 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S3 が成立したと判

50

定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 12 - 46（D5）～（D8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

#### 【4014】

10

尚、以降の流れについては、図 12 - 37 ～図 12 - 39 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

#### 【4015】

＜ホットスタート（高ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 12 - 48 ～図 12 - 49 に基づいて説明する。

#### 【4016】

図 12 - 48（E1）及び図 12 - 49 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 004SG600 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8L、8R からの BGM の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

20

30

#### 【4017】

次いで、演出制御用 CPU 120 が CPU 103 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 004SG600 の表示が終了し、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）の表示が開始される（図 12 - 48（E2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 32 の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 12 - 48（E3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 12 - 48（E4）参照）。

40

#### 【4018】

そこからさらに 60 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 90 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S3 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 12 - 48（E5）～（E8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待

50

ちデモ)に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が継続する。

【4019】

尚、以降の流れについては、図12-41~図12-43の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【4020】

図12-47、図12-49に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402(案内表示)を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示し(図12-46(D2)、図12-48(E2)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示する。

10

20

【4021】

また、図12-45に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402(案内表示)を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し(図12-44(C3)参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

【4022】

30

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート(初期化を伴わない電源投入)、コールドスタート(初期化を伴う電源投入)のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモムービー表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる。さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4023】

尚、ホットスタートやコールドスタート後において、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)が表示された後にメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)が表示された後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

40

【4024】

また、図12-45、図12-47に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は

50

、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し(図 1 2 - 4 4 (C 3)、図 1 2 - 4 6 (D 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【 4 0 2 5 】

また、図 1 2 - 4 8 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )を表示し(図 1 2 - 4 8 (D 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )を表示する。

【 4 0 2 6 】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 0 2 7 】

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )を表示し、所定期間(例えば、30 秒)が経過した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を特定アニメーション表示(フェードイン表示)することにより第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、1 回目のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示(フレームイン表示)と共通のアニメーション表示(フレームイン表示)することにより、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 )に重畳するように表示する。

【 4 0 2 8 】

このように、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーション表示により案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 0 2 9 】

尚、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のア

10

20

30

40

50

ニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【4030】

また、図12-39、図12-42、図12-47、図12-49及び図12-123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc5）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は90秒（第3特定期間tc4、tc5）よりも長い期間である。

10

【4031】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるtc4、tc5=90秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【4032】

また、図12-39、図12-42、図12-45及び図12-123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

30

【4033】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【4034】

また、図12-45、図12-47、図12-49及び図12-123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信して

50



から 90 秒（第 3 特定期間 t c 5）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 t c 3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 t c 3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、90 秒（第 3 特定期間 t c 4、t c 5）は 60 秒（第 2 特定期間 t c 3）よりも長い期間である。

#### 【4035】

このように、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4036】

また、図 12 - 39、図 12 - 42 及び図 12 - 45 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120 秒（第 1 特定期間 t c 1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120 秒（第 1 特定期間 t c 2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 t c 3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 t c 3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120 秒（第 1 特定期間 t c 1、t c 2）は 60 秒（第 3 特定期間 t c 3）よりも長い期間である。

#### 【4037】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である 120 秒（第 1 特定期間 t c 1、t c 2）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間である t c 3 = 60 秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4038】

また、図 12 - 47 及び図 12 - 49 に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示 004SG600 を表示し（図 12 - 46（D1）、図 12 - 48（E1）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、起動準備表示 004SG600 を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ 9 e を制御する。

## 【 4 0 3 9 】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 4 0 4 0 】

（客待ちデモ演出の終了 時間経過 V e r . ）

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図 1 2 - 5 0 ~ 図 1 2 - 5 2 に基づいて説明する。図 1 2 - 5 0 は、（ A ） ~ （ E ）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図 1 2 - 5 1 は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 1 2 - 5 2 は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

10

## 【 4 0 4 1 】

< 低ベース状態 >

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図 1 2 - 5 0 及び図 1 2 - 5 1 に基づいて説明する。

## 【 4 0 4 2 】

図 1 2 - 5 0 及び図 1 2 - 5 1 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基いて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ~ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

20

## 【 4 0 4 3 】

詳しくは、図 1 2 - 5 0 （ A ）に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

30

## 【 4 0 4 4 】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 1 2 - 5 0 （ B ）参照）。

## 【 4 0 4 5 】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t g （ t g 1 = 0 . 3 秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 1 2 - 5 0 （ C ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 1 2 - 5 0 （ D ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 1 2 - 5 0 （ E ）参照）。

40

## 【 4 0 4 6 】

つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテ

50

ブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件 E 1 の成立から所定期間  $t_g$ （ $t_g 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 12 - 50（C）、図 12 - 51 参照）。

#### 【4047】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B 10 E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B 10 E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B 10 E を送信した後、所定期間  $t_g$ （ $t_g 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

10

#### 【4048】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_g$  が経過した後になり、特に、第 1 背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間  $t_g$  及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

20

#### 【4049】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

#### 【4050】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【4051】

また、演出制御用 CPU 120 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第 2 客待ち期間が終了した後の第 1 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG081 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第 1 背景表示 004SG081 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

40

#### 【4052】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を

50

行うことができる。

【 4 0 5 3 】

また、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される一方で、終了条件 E 1 の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される。

【 4 0 5 4 】

< 高ベース状態 >

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図 1 2 - 5 0 及び図 1 2 - 5 2 に基づいて説明する。

【 4 0 5 5 】

図 1 2 - 5 0 及び図 1 2 - 5 2 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ~ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【 4 0 5 6 】

詳しくは、図 1 2 - 5 0 ( A ) に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【 4 0 5 7 】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 1 2 - 5 0 ( B ) 参照）。

【 4 0 5 8 】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$ （ $t_g 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、終了条件 E 1 が成立してから所定期間  $t_g$ （ $t_g 1 = 0.3$  秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 1 2 - 5 0 ( C ) 参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 1 2 - 5 0 ( D ) 参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 1 2 - 5 0 ( E ) 参照）。

【 4 0 5 9 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む

10

20

30

40

50

第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高B楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過してから開始する（図12-50（C）、図12-52参照）。

#### 【4060】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

#### 【4061】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tgが経過した後になり、特に、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間tg及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の高B楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

#### 【4062】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

#### 【4063】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、高B背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4064】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデ

モ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【4065】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4066】

また、開始条件S1～S5のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される一方で、終了条件E1の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される。

【4067】

（客待ちデモ演出の終了 始動入賞Ver.）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図12-53～図12-58に基づいて説明する。図12-53は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図12-54は、（A）～（G）は図12-53の表示態様の詳細を示す図である。図12-55は、低ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図12-56は、低ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図12-57は、高ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図12-58は、高ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【4068】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第1始動入賞で終了するときの動作例について、図12-53～図12-55に基づいて説明する。

【4069】

図12-53～図12-55に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第1始動入賞（第1特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【4070】

詳しくは、図12-53（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【4071】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第1始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図12-53（B）参照）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間th（th1=0.3秒）が経過したときに、第1背景

10

20

30

40

50

表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図 1 2 - 5 3（C）～（E）参照）。

【 4 0 7 2 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件 E 2 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 1 2 - 5 3（C）、図 1 2 - 5 5 参照）。 10

【 4 0 7 3 】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 1 2 - 5 4（A）に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図 1 2 - 5 4（B）参照）。 20

【 4 0 7 4 】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_h 1 = 0.3$  秒）が経過すると、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示された後、該第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が開始される（図 1 2 - 5 4（C）、（D）参照）。 30

【 4 0 7 5 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 1 2 - 5 4（C）～図 1 2 - 5 4（E）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが、台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。 40

【 4 0 7 6 】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図 1 2 - 5 2（F）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 9 0 % となる（ 50

図 1 2 - 5 2 ( G ) 及び図 1 2 - 5 5 参照)。尚、低ベース状態(第 1 演出モード)においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 - 5 4 に示す態様となる。

【 4 0 7 7 】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の発光態様が切り替わってから所定期間 t h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【 4 0 7 8 】

つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)を制御する。

【 4 0 7 9 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 0 8 0 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 1 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【 4 0 8 1 】

また、図 1 2 - 5 6 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図 1 2 - 5 5 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 4 0 8 2 】

< 高ベース状態 >

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第 2 始動入賞で終了するときの動作例について、図 1 2 - 5 7 に基づき、図 1 2 - 5 3 及び図 1 2 - 1 2 4 を参照しながら説明する。

【 4 0 8 3 】

図 1 2 - 5 7 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 2 の成立、つまり、デモムービー中に発生した第 2 始動入賞(第 2 特別図柄の可変表示の開始)の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【 4 0 8 4 】

詳しくは、図 1 2 - 5 3 ( A ) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が行われる。

【 4 0 8 5 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から高 B 背景用輝度データテーブル(ラン

10

20

30

40

50



ブデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 12 - 53（B）参照。図 12 - 53（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過したときに、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図 12 - 53（C）～（E）参照）。

#### 【4086】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 2 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件 E 2 の成立から所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過してから開始する（図 12 - 53（C）参照）。

#### 【4087】

より詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（または B121）を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B11D（または B121）を受信した演出制御用 CPU 120 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する高 B 背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（または B121）を送信した後、所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 12 - 124（A）に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図 12 - 124（B）参照）。

#### 【4088】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間  $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$  秒）が経過すると、第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5U に第 2 保留表示 004SG102 が表示された後、該第 2 保留表示 004SG102 がアクティブ表示エリア 5F に移動するシフト表示が開始される（図 12 - 124（C）参照）。

#### 【4089】

また、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 12 - 124（C）～図 12 - 124（D）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5U に表示された第 2 保留表示 004SG102 がアクティブ表示エリア 5F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に仮停止

10

20

30

40

50

表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクターの変動開始アクションは実行されない（図 1 2 - 2 5（B）参照）。

【 4 0 9 0 】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図 1 2 - 1 2 4（E）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 9 0 % となる（図 1 2 - 1 2 4（F）、（G）参照）。

【 4 0 9 1 】

尚、高ベース状態（第 2 演出モード、第 3 演出モード）においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 - 1 2 4 に示す態様となる。

【 4 0 9 2 】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

【 4 0 9 3 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 2 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【 4 0 9 4 】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 0 9 5 】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 0 9 6 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 2 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【 4 0 9 7 】

また、図 1 2 - 5 8 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れにつ

10

20

30

40

50

いては、図 12 - 57 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 4 0 9 8 】

また、演出制御用 CPU 120 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第 2 始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第 2 特別図柄の可変表示 10  
に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【 4 0 9 9 】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 1 0 0 】

また、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第 1 値（例えば、0 %）から第 1 値よりも高い第 2 値（例えば、90 %）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が 90 % となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に 20  
表示を切り替えて表示する。

【 4 1 0 1 】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 1 0 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第 1 値（例えば、0 %）から第 1 値よりも高い第 2 値（例えば、90 %）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が 90 % となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が 90 % となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示 40  
する。

【 4 1 0 3 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 1 0 4 】

また、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第 1 値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 0 5 】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第1特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第2特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

## 【 4 1 0 6 】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

## 【 4 1 0 7 】

(客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作Ver.)

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図12-59～図12-60に基づいて説明する。図12-59は、(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図12-60は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

## 【 4 1 0 8 】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図12-59～図12-60に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

## 【 4 1 0 9 】

図12-59～図12-60に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E3の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始される。

## 【 4 1 1 0 】

詳しくは、図12-59(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が行われる。

## 【 4 1 1 1 】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件E3が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図12-59(B)参照)。次いで、終了条件E3が成立してから所定期間 $t_h$ ( $t_h1 = 0.3$ 秒)が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図12-59(C)参照)。

## 【 4 1 1 2 】

10

20

30

40

50

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件E3の成立から所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図12-59（C）、図12-60参照）。

#### 【4113】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 $t_h$ （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

#### 【4114】

よって、第1背景表示004SG081の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 $t_h$ が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

#### 【4115】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル30の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

#### 【4116】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル30が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4117】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E3が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

#### 【4118】

（客待ちデモ演出の終了 メニュー操作Ver.）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図12-61～図12-62に基づいて説明する。図12-61は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図12-62は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図12-63は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

#### 【4119】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了

するときの動作例について、図 12 - 61 ~ 図 12 - 63 に基づいて説明する。

【4120】

図 12 - 61 ~ 図 12 - 62 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S1 ~ S6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E4 の成立、つまり、メニュー表示 004SG410 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 004SG410 が表示される。尚、メニュー表示 004SG410 を開く操作は、メニュー案内表示 004SG401 が表示されている状態での押しボタン 31B の操作とされているが、スティックコントローラ 31A など他の操作であってもよい。

10

【4121】

詳しくは、図 12 - 61 (A) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【4122】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図 12 - 61 (B) 参照）。次いで、終了条件 E4 が成立してから所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過したときに、第 1 背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 1 背景表示 004SG081 の手前側に、メニュー表示 004SG410 が表示される（図 12 - 61 (C) 参照）。

20

【4123】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示 004SG410 の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示 004SG410 は、少なくとも終了条件 E4 の成立から所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから開始する（図 12 - 61 (C)、図 12 - 62 参照）。

30

【4124】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E4 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景及びメニュー表示 004SG410 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド：B10E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B10E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド：B10E を送信した後、所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示 004SG410 に切り替える。

40

【4125】

よって、第 1 背景表示 004SG081 やメニュー表示 004SG410 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第

50

1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1、飾り図柄及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【 4 1 2 6 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

10

【 4 1 2 7 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するために押しボタン 3 1 B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 1 2 8 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

20

【 4 1 2 9 】

< 高ベース状態 >

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 1 2 - 6 1 及び図 1 2 - 6 3 に基づいて説明する。

【 4 1 3 0 】

図 1 2 - 6 1 及び図 1 2 - 6 3 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（図 1 2 - 6 1 では第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される。尚、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が表示されている状態での押しボタン 3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A など他の操作であってもよい。

30

【 4 1 3 1 】

詳しくは、図 1 2 - 6 1（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

40

【 4 1 3 2 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E 4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 1 2 - 6 1（B）では青色になっている）。次いで、終了条件 E 4 が成立してから所定期間 t h（t h 1 = 0 . 3 秒）が経過したときに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始される

50

とともに、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の手前側に、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される (図 1 2 - 6 1 (C) 参照)。

#### 【 4 1 3 3 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高 B 背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 は、少なくとも終了条件 E 4 の成立から所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから開始する (図 1 2 - 6 1 (C)、図 1 2 - 6 3 参照)。

#### 【 4 1 3 4 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド: B 1 1 D (または B 1 2 1) を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド: B 1 1 D (または B 1 2 1) を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に基づく盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に対応する拡張コマンド: B 1 1 D (または B 1 2 1) を送信した後、所定期間  $t_h$  ( $t_{h1} = 0.3$  秒) が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に切り替える。

#### 【 4 1 3 5 】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) やメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間  $t_h$  が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

#### 【 4 1 3 6 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) を制御する。

#### 【 4 1 3 7 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するために押しボタン 3 1 B が操

10

20

30

40

50



作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4138】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件E4が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【4139】

また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

【4140】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

演出制御用CPU120は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

【4141】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4142】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に切り替えて表示する。

【4143】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4144】

また、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件2（始動入賞）、終了条件3（ハンドル操作）、終了条件E4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件E1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第1背景表示00

10

20

30

40

50

4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 ) の手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を背景表示として表示するようにしてもよい。

#### 【 4 1 4 5 】

( 客待ちデモ演出の終了 エラー発生 V e r . )

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図 1 2 - 6 4 ~ 図 1 2 - 6 7 に基づいて説明する。図 1 2 - 6 4 は、( A ) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、( B ) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図 1 2 - 6 5 は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図 1 2 - 6 6 は、優先レイヤについて説明するための図である。図 1 2 - 6 7 は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図 1 2 - 6 8 は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

10

#### 【 4 1 4 6 】

まず、エラーの 1 つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

20

#### 【 4 1 4 7 】

詳しくは、図 1 2 - 6 4 ( A ) に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 により所定個数 (例えば、5 個) の遊技球を払出す払出動作 (例えば、スプロケット (図示略) の回転動作) が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから 5 個の遊技球が全て遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により検出された場合、C P U 1 0 3 は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置 5 の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 (図 1 2 - 6 5 ( B ) 参照) が表示されることはなく、また、メインランプ 9 a も後述するエラー点滅はしない。

#### 【 4 1 4 8 】

30

次に、図 1 2 - 6 4 ( B ) に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 により所定個数 (例えば、5 個) の遊技球を払出す払出動作 (例えば、スプロケット (図示略) の回転動作) が行われた場合において、C P U 1 0 3 は、未払出球が存在している状態 (例えば、5 個のうち残り 3 個の遊技球が検出されていない状態) で遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により遊技球を検出していない期間が第 1 判定期間  $t_1$  (例えば、 $t_1 = 5$  秒) 継続したか否かを判定する。そして、この第 1 判定期間  $t_1$  内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第 1 判定期間  $t_1$  継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数 (例えば、5 個) の遊技球が検出されるまで、5 個の遊技球を払出す払出動作及び第 1 判定期間  $t_1$  内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

40

#### 【 4 1 4 9 】

そして、このリトライ動作期間において 3 回目のリトライ動作が終了しても 5 個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$  (例えば、15 秒。第 1 判定期間  $t_1$  を含む) にわたり継続した場合、C P U 1 0 3 は、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 への遊技球の補給不足、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

#### 【 4 1 5 0 】

50

一方、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ9aについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ9bはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間 $t_k$ （例えば、 $t_k = 3$ 秒）が経過したときに表示画面にエラー表示004SG700（図12-65（B）参照）を表示させてエラー報知を行う。

#### 【4151】

また、CPU103は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により1個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。つまり、未払出球数が2個以上ある場合でも、リトライ動作により1個目の遊技球が検出されたときから、第1判定期間 $t_l$ や第2判定期間 $t_m$ よりも短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間 $t_k$ （例えば、 $t_k = 3$ 秒）が経過したときに表示画面からエラー表示004SG700を消去させてエラー報知を終了する。

#### 【4152】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから3回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120により前述したエラー報知が再開される。

#### 【4153】

<低ベース状態>

次に、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図12-65～図12-67に基づいて説明する。

#### 【4154】

図12-65～図12-67に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第1背景表示004SG081が表示される（図12-65（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

#### 【4155】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ9aについては、図12-66に示すように、優先レイヤのメインランプ9aに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図12-65（B）参照）。

#### 【4156】

ここで、図12-66に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

#### 【4157】

10

20

30

40

50

次いで、図 1 2 - 6 5 ( C ) に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間  $t_k$  (  $t_{k1} = 3$  秒 ) が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が表示される。

【 4 1 5 8 】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される ( 図 1 2 - 6 5 ( D ) 参照 )。この間も、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される。

10

【 4 1 5 9 】

また、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する通常背景用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 背景通常 ) が客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される ( 図 1 2 - 6 5 ( E ) 参照 )。その後、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立してから所定期間  $t_f$  (  $t_{f1} = 0.3$  秒 ) が経過したときにデモムービー表示が開始される ( 図 1 2 - 6 5 ( F ) 参照 )。

20

【 4 1 6 0 】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づく発光制御が開始される ( 図 1 2 - 6 5 ( G ) 参照 )。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : 客待ちデモ ) に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間  $t_k$  (  $t_{k1} = 3$  秒 ) が経過したときに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される ( 図 1 2 - 6 5 ( G ) 参照 )。

30

【 4 1 6 1 】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 1 2 - 6 5 に示すように、低ベース状態において開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 4 1 6 2 】

40

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラー ( 特定エラー ) が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル ( ランプデータテーブル : エラー ) を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 4 1 6 3 】

このように、遊技中に発生した特定エラー ( 例えば、球切れエラー ) のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるように

50

することで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 1 6 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

10

【 4 1 6 5 】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き続き実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 4 1 6 6 】

< 高ベース状態 >

次に、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 1 2 - 6 8 に基づいて、図 1 2 - 6 5 を参照しながら説明する。

【 4 1 6 7 】

図 1 2 - 6 8 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示される（図 1 2 - 6 5（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

30

【 4 1 6 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 1 2 - 6 6 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図 1 2 - 6 5（B）参照）。

40

【 4 1 6 9 】

ここで、図 1 2 - 6 6 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背

50

景時短)等)よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短)等)を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイムの値を更新させ続ける。

#### 【4170】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ9aが赤色点滅に切り替わってから所定期間 $t_k$ ( $t_{k1}=3$ 秒)が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの手前の優先表示レイヤに、エラー表示004SG700が表示される(図12-65(C)参照)。

10

#### 【4171】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図12-65(D)参照)。この間も、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される。

#### 【4172】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9bに対応する高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))が客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される(図12-65(E)参照)。その後、デモムービー表示の開始条件S1が成立してから所定期間 $t_f$ ( $t_{f1}=0.3$ 秒)が経過したときにデモムービー表示が開始される(図12-65(F)参照)。

20

#### 【4173】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ9aについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ9aもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御が開始される(図12-65(G)参照)。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 $t_k$ ( $t_{k1}=3$ 秒)が経過したときに、エラー表示004SG700が消去される(図12-65(G)参照)。

30

#### 【4174】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図12-68に示すように、高ベース状態において開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

40

#### 【4175】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における第1特別図柄の可変表示中に球切れエラー(特定エラー)が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度デ

50

ータテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

10

#### 【 4 1 7 6 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 4 1 7 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

20

30

#### 【 4 1 7 8 】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 4 1 7 9 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 1 2 - 3 5 参照）。

40

#### 【 4 1 8 0 】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 4 1 8 1 】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する

50

輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 1 2 - 3 5 参照）。

#### 【 4 1 8 2 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

#### 【 4 1 8 3 】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 1 2 - 3 5 参照）。また、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 1 2 - 3 5 参照）。

20

#### 【 4 1 8 4 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

#### 【 4 1 8 5 】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図 1 2 - 3 5 参照）。

40

#### 【 4 1 8 6 】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝

50



度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4187】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図12-35参照）。

10

#### 【4188】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【4189】

尚、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

#### 【4190】

また、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ9aを用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ9aとしているが、サイドランプ9bや他のランプ等を用いてもよい。

30

#### 【4191】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝

40

50

度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図 12 - 35 参照）。

10

#### 【4192】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【4193】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 12 - 35 参照）。

30

#### 【4194】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4195】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色

40

50

(または緑色)のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)では赤色点滅する(図12-35参照)。

【4196】

このように、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常、ランプデータテーブル:背景時短、ランプデータテーブル:背景確変)とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4197】

また、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光動作態様が異なるように構成され、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)では青色のウェーブ点灯に対し、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))では紫色(または緑色)のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)では赤色点滅する(図12-35参照)。

【4198】

このように、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【4199】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、高

10

20

30

40

50

ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 1 2 - 3 5 参照）。

10

#### 【 4 2 0 0 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

#### 【 4 2 0 1 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 1 2 - 3 5 参照）。

30

#### 【 4 2 0 2 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 4 2 0 3 】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 1 2 - 3 5 参照）。

40

#### 【 4 2 0 4 】

50

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 4 2 0 5 】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色のウェーブ点灯し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 1 2 - 3 5 参照）。

#### 【 4 2 0 6 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【 4 2 0 7 】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（RGB：700からRGB：400に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第1輝度データ xms間 特定の発光手段を、第1輝度（RGBが100）とする（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第1組合せとなるようにする）、第2輝度データ yms間 特定の発光手段を、第2輝度とする（RGBがA00）（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第2組合せとなるようにする）・・・といったように、第1輝度データの次に第2輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

10

#### 【4208】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

20

#### 【4209】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

#### 【4210】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

30

#### 【4211】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

#### 【4212】

また、第2客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出していない期間が第2判定期間tm（または第1判定期間t1）継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出してから第2判定期間tm（または第1判定期間t1）より短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、エラー用輝度デ

50

ータテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【 4 2 1 3 】

このように、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 2 1 4 】

また、第 1 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間  $t_m$ （または第 1 判定期間  $t_1$ ）継続した場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出してから第 2 判定期間  $t_m$ （または第 1 判定期間  $t_1$ ）より短い特定期間（例えば、1 秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【 4 2 1 5 】

このように、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 4 2 1 6 】

〔 L E D ドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み 〕

図 1 2 - 6 9 は、L E D ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の L E D のうちの 1 または複数の L E D を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、L E D ドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用 C P U 1 2 0 によって L E D などのランプに対して行われる点灯 / 点滅 / 消灯の制御を、ランプ制御とも称する。L E D ドライバは、演出制御用 C P U 1 2 0 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯 / 点滅 / 消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、L E D ドライバにより調整された電流に基づき、点灯 / 点滅 / 消灯する。

【 4 2 1 7 】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の R O M 1 2 1 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられる S P リーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【 4 2 1 8 】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図 1 2 - 7 7 に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられ

10

20

30

40

50

る確変背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す客待ちデモ）と、を含む。

#### 【４２１９】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

#### 【４２２０】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１２－６９に示すように、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

#### 【４２２１】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

#### 【４２２２】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用ラ



ンブデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

#### 【４２２３】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

#### 【４２２４】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬ

10

20

30

40

50

E D ドライバに出力し続ける。

【 4 2 2 5 】

[ 遊技効果ランプの点灯態様 ]

上述したような演出制御用 C P U 1 2 0 による L E D ドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。各遊技効果ランプ 9 の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ 9 の態様を「点灯態様」とも称する。

【 4 2 2 6 】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が点灯しておらず輝度が 0 となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【 4 2 2 7 】

例えば、輝度データとして規定される R G B ( R e d 、 G r e e n 、 B l u e ) のデータが「0 0 0」である場合、該当する L E D は「消灯」する。また、輝度データ ( R G B のデータ ) が「1 1 1」である場合、該当する L E D は極低輝度で白色に点灯する。このような R G B のデータが「1 1 1」となる L E D の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【 4 2 2 8 】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ 9 の点灯を含む。尚、輝度データは、16 進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【 4 2 2 9 】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ 9 が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第 1 輝度と当該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【 4 2 3 0 】

[ 遊技効果ランプに関する説明 ]

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 1 2 - 7 0 ~ 図 1 2 - 7 6 を参照しながら説明する。

【 4 2 3 1 】

[ ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について ]

演出制御用 C P U 1 2 0 は、R O M 1 2 1 に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプのうちの 1 または複数のランプをランプ制御によって点灯 / 点滅 / 消灯させる。

【 4 2 3 2 】

具体的には、表示制御部 1 2 3 は、主基板 1 1 に搭載された C P U 1 0 3 から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の 1 フレーム ( 3 3 m s ) で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 1 2 3 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、R O M 1

10

20

30

40

50

2 1 に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 1 2 3 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンド B X X X など（「X」は任意の値（0～F））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 1 2 3 によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

#### 【 4 2 3 3 】

図 1 2 - 7 0 は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 1 2 - 7 0 に示すように、例えば、表示制御部 1 2 3 が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド（B X X X）を演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル（X X X（親））のアドレスを特定する。

10

#### 【 4 2 3 4 】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

20

#### 【 4 2 3 5 】

例えば、図 1 2 - 7 2 に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ 9 b が指定されている。また、サイドランプ 9 に対応して子テーブル：X D \_ J \_ L W U \_ 1 \_ B X X X が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 のうち対応する情報が格納されていないランプ（図 1 2 - 7 2 では、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

30

#### 【 4 2 3 6 】

図 1 2 - 7 0 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）が指定されている場合には、この 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）を計時するために 1 0 m s ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カウンタの減算処理を 6 0 0 0 0 回実行することで、6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）を計時したことになる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンドを受信した後、最大 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に 6 0 0 0 0 0 m s 要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い 6 0 0 0 0 0 m s を設定しており、演出制御用 C P U 1 2 0 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

40

#### 【 4 2 3 7 】

50

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

#### 【 4 2 3 8 】

例えば、図 1 2 - 7 3 に示す子テーブルにおいては、サイドランプ 9 b（XD\_J\_LWU\_1\_BXXX）に対応して、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：5 0 0 m s、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：5 0 0 m s、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：2 3 0 m s、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_BXXX\_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：6 0 0 0 0 0 m s が、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 のうち対応する情報が格納されていないランプ（図 1 2 - 7 3 では、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 4 2 3 9 】

図 1 2 - 7 0 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図 1 2 - 7 3 に示す子テーブルであれば、サイドランプ 9 b について、最初に 5 0 0 m s を計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1 によるランプ制御を行い、次に 5 0 0 m s を計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2 によるランプ制御を行い、次に 2 3 0 m s を計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_3 によるランプ制御を行い、次に 6 0 0 0 0 0 m s を計時するまで孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2 によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に 6 0 0 0 0 0 m s 要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い 6 0 0 0 0 0 m s を設定することで、演出制御用 CPU 1 2 0 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 6 0 0 0 0 0 m s（10 分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

#### 【 4 2 4 0 】

また、子テーブルでは、サイドランプ 9 b をランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして、例えば、図 1 2 - 7 4 に示すように、1 つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1 が指定される場合と、図示しないが、2 つの孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1 及び XD\_\_\_LWU\_2\_XXX\_1 が指定される場合がある。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 1 つの孫テーブルが指定されている場合には、この 1 つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 2 つの孫テーブルが指定されている場合には、2 つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ 9 b のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ 9 b のランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ 9 b 及び右側のサイドランプ 9 b に対応する孫テーブルとして 1 つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ 9 b と、右側のサイドランプ 9 b と、で共通のランプ制御が行われ

る一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9 bと、右側のサイドランプ9 bと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

#### 【4 2 4 1】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

#### 【4 2 4 2】

例えば、図12-74に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ9 b（XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図12-74では、メインランプ9 a、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c、ボタンランプ9 e）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【4 2 4 3】

図12-72～図12-74に示す孫テーブルの左側のサイドランプ9 b及び右側のサイドランプ9 b（XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9 bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

#### 【4 2 4 4】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ9 bと、右側のサイドランプ9 bと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ9 b（XD\_\_LWU\_1\_~）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9 bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9 bの上から2番目のランプのRGB

10

20

30

40

50

Bの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものであり、右側のサイドランプ9b(XD\_\_LWU\_2\_～)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が右側のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

#### 【4245】

また、特に図示しないが、メインランプ9aを指定する孫テーブル(XD\_\_LMAIN\_～)の輝度データにおいては、下位1桁目～3桁目の値がメインランプ9aRGBの値を示すものである。また、可動体ランプ9dを指定する孫テーブル(XD\_\_LLOGO\_～)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が可動体ランプ9dの左から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が可動体ランプ9dの左から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が可動体ランプ9dの左から2番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が可動体ランプ9dの左から4番目のランプのRGBの値を示すものである。また、装飾ランプ9fを指定する孫テーブル(XD\_\_LSLMP\_～)の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が装飾ランプ9fの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が装飾ランプ9fの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が装飾ランプ9fの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が装飾ランプ9fの上から4番目のランプのRGBの値を示し、5番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が装飾ランプ9fの上から5番目のランプのRGBの値を示すものである。また、アタックランプ9cを指定する孫テーブル(XD\_\_LATAK\_～)の輝度データにおいては、1

番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプ9cの左から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプ9cの左から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値がアタッカランプ9cの左から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプ9cの左から4番目のランプのRGBの値を示すものである。また、ボタンランプ9eを指定する孫テーブル(XD\_\_\_LPUSH\_~)の輝度データにおいては、下位1桁目～3桁目の値がボタンランプ9e RGBの値を示すものである。

#### 【4246】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値(例えば、0)となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

#### 【4247】

メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

#### 【4248】

図12-70に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図12-73に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bについて、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを

ランプ制御することができる。

#### 【 4 2 4 9 】

上述したように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms 周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

#### 【 4 2 5 0 】

具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が 0 になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

#### 【 4 2 5 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図 1 2 - 7 1 は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 1 2 - 7 1 に示すように、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXX においては、サイドランプ 9 b に対して最初にランプ制御が行われる時間として 500ms が指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_1 が指定されており、2 番目にランプ制御が行われる時間として 500ms が指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 が指定されており、3 番目にランプ制御が行われる時間として 230ms が指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3 が指定されており、4 番目にランプ制御が行われる時間として 60000ms が指定され、かつ孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 が指定されている。2 番目及び 4 番目の孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 においては、サイドランプ 9 b について、輝度データ（RGB のデータ）として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で 100ms 間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の 100ms における輝度データをデータ 1、2 番目の 100ms における輝度データをデータ 2、3 番目の 100ms における輝度データをデータ 3、4 番目の 100ms における輝度データをデータ 4 と称する。

#### 【 4 2 5 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXX の 2 番目に指定された孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 についてのランプ制御を行う場合に、10ms ごとにカウンタを 1 減算することで指定された 500ms を計時し、当該計時が 500ms に到達するまで、XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 に基づき 100ms 間隔でデータ 1、データ 2、データ 3、データ 4 の輝度データを LED ドライバに出力するが、データ 1 からデータ 4 まで出力した後、未だ計時が 500ms に到達していなければ、再度、最初のデータ 1 から順に輝度データを LED ドライバに出力する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、やがて、計時が 500ms に到達すると、その時点で孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_2 に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_XXX\_3 に基づく輝度データの出力を開始する。

#### 【 4 2 5 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_XXX の 4 番目に指定



された孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時  
が600000msに到達するまで、XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づき100ms間  
隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力する  
が、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していな  
ければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制  
御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：X  
D\_\_\_LWU\_1\_XXX\_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには  
次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル  
：XD\_\_\_LWU\_1\_XXX\_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らか  
の異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が60000  
0msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新た  
に受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度デ  
ータの出力を開始することとなる。

10

#### 【4254】

尚、図12-72に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間  
としては600000ms(10分)が指定されており、このような親テーブルにおける  
10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基  
板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、あ  
る親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制  
御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、1  
0分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから  
次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

20

#### 【4255】

また、図12-73に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるラ  
ンプ制御の実行時間としては600000ms(10分)が指定されており、このような  
子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったとき  
に、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定され  
る孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

#### 【4256】

30

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行  
時間として600000ms(10分)が指定されるようにしても良く、このような構成  
とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が  
0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの  
最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担  
うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データと  
することで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こ  
り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テ  
ーブルの最後に600000ms(10分)に亘る輝度データを指定するようにすれば、よ  
り効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

40

#### 【4257】

[非遊技中に用いるランプデータテーブルについて1]

図12-77は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル(ボタン白点滅、ボタン  
赤点滅のみ遊技中に用いられる。)を示す図である。

#### 【4258】

図12-77に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊  
技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後(通  
常状態に制御される場合)、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態に  
おける変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当たり遊技状態の終了後  
(通常状態に制御される場合)、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけ

50

るメニュー表示終了後に、表示制御部 123 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 0 Eを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 4 2 5 9 】

図 1 2 - 7 7 に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 123 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 Dを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

10

【 4 2 6 0 】

図 1 2 - 7 7 に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 123 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 4 2 6 1 】

20

図 1 2 - 7 7 に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部 123 が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F 0 1を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 4 2 6 2 】

図 1 2 - 7 7 に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 123 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

30

【 4 2 6 3 】

図 1 2 - 7 7 に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 123 がボタンランプ 9 e を白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 4 2 6 4 】

図 1 2 - 7 7 に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 123 がボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

40

【 4 2 6 5 】

尚、ボタンランプ 9 e は、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ 9 e 以

50

外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【 4 2 6 6 】

図 1 2 - 7 7 に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F F を受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 4 2 6 7 】

図 1 2 - 7 7 に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ 9 a のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラーの発生に伴い表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B F F 1 を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

10

【 4 2 6 8 】

尚、エラーは、メインランプ 9 a 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ 9 a 以外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【 4 2 6 9 】

[ ランプデータテーブル：背景通常 ]

図 1 2 - 7 8 は、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 7 9 は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 8 0 ~ 図 1 2 - 8 1 は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【 4 2 7 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 0 E に基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図 1 2 - 7 8 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

30

【 4 2 7 1 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP には、図 1 2 - 7 9 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 4 2 7 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO ( 図 1 2 - 8 0 ) を参照してランプ制御を行う。

【 4 2 7 3 】

40

孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO には、図 1 2 - 8 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO に設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【 4 2 7 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_TS

50

UJOHENDO\_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、60000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_TSUJOHENDO\_TSUJO\_LOOPが指定された後、60000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

#### 【4275】

図12-78～図12-81に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

10

#### 【4276】

背景通常の子テーブルがサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

20

#### 【4277】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【4278】

〔ランプデータテーブル：背景時短〕

図12-82は、拡張コマンド：B11Dを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図12-83は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図12-84～図12-85は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

30

#### 【4279】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信した場合に、拡張コマンド：B11Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図12-82～図12-85に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

40

#### 【4280】

背景時短の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

#### 【4281】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブル

50

は設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【 4 2 8 2 】

〔ランプデータテーブル：背景確変〕

図 1 2 - 8 6 は、拡張コマンド：B 1 2 1を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 8 7 は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 8 8 ~ 図 1 2 - 8 9 は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 4 2 8 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 2 1に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図 1 2 - 8 6 ~ 図 1 2 - 8 9 に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

【 4 2 8 4 】

背景確変の子テーブルがメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【 4 2 8 5 】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【 4 2 8 6 】

〔ランプデータテーブル：客待ちデモ〕

図 1 2 - 9 0 は、拡張コマンド：B F 0 1を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 9 1 は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 9 2 ~ 図 1 2 - 9 8 は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 4 2 8 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B F 0 1を受信した場合に、拡張コマンド：B F 0 1に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図 1 2 - 9 0 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：X D \_ J \_ L M A I N \_ K Y A K U M A C H I D E M O を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド：B F 0 1を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：X D \_ J \_ L M A I N \_ K Y A K U M A C H I D E M O を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【 4 2 8 8 】

子テーブル：X D \_ J \_ L M A I N \_ K Y A K U M A C H I D E M O には、図 1 2 - 9 1 に示すように、参照する順にメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 4 2 8 9 】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図12-92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【4290】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_02（図12-93、図12-94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ9aは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【4291】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFF（図12-114）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-1、機種紹介2-3のパートの期間にわたり、メインランプ9aは消灯状態となる。

【4292】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFFの実行時間である30500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図12-115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【4293】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図12-92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【4294】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図12-115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【4295】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図12-92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【4296】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01（図12-115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【4297】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_RAINBOW\_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFF（図12-114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

10

【4298】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_06（図12-98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、メインランプ9aは白色に点灯する。

【4299】

20

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMO\_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LMAIN\_OFF（図12-114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【4300】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ9aは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

30

【4301】

客待ちデモの親テーブルには、図12-90に示すように、サイドランプ9bについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ9bのランプ制御を行う。

【4302】

40

子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOには、図12-91に示すように、参照する順にサイドランプ9bの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【4303】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01（図12-92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【4304】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAK

50

UMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02(図12-93、図12-94)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【4305】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル(孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_OFF(図12-114)を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

10

【4306】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル(孫テーブル)：XD\_\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03(図12-95)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり、サイドランプ9bは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変わる。

【4307】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_03の実行時間である12500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04(図12-96)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

20

【4308】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05(図12-97)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

30

【4309】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04(図12-96)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

【4310】

40

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05(図12-97)を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

【4311】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LWU\_1\_KYA

50



KUMACHIDEMO\_04 (図 1 2 - 9 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 3 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【 4 3 1 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_04 の実行時間である 5 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 0 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFF (図 1 2 - 1 1 4) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 0 m s にわたりサイドランプ 9 b は消灯状態となる。

【 4 3 1 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFF の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 1 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 (図 1 2 - 1 1 5) を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は虹色に発光色が変わる。

【 4 3 1 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 2 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 (図 1 2 - 9 2) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの開始時に、サイドランプ 9 b は白色に点滅する。

【 4 3 1 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 3 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 (図 1 2 - 1 1 5) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は虹色に発光色が変わる。

【 4 3 1 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 4 番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 (図 1 2 - 9 2) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの開始時に、サイドランプ 9 b は白色に点滅する。

【 4 3 1 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_01 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 5 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 (図 1 2 - 1 1 5) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は虹色に発光色が変わる。

【 4 3 1 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_RAINBOW\_01 の実行時間である 4 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO において 1 6 番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFF (図 1 2 - 1 1 4) を参照してランプ制御を行う。これにより

10

20

30

40

50

、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【4319】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて17番目に設定されている孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_06（図12-98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、サイドランプ9bは白色に点灯する。

【4320】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD\_\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMO\_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD\_J\_LWU\_1\_KYAKUMACHIDEMOにおいて18番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD\_\_LWU\_1\_OFF（図12-114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【4321】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ9bは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【4322】

図12-90～図12-98に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【4323】

これにより可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に500msにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、500msにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、

受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【 4 3 2 4 】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【 4 3 2 5 】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【 4 3 2 6 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて、企業名パート、機種紹介1パート、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

【 4 3 2 7 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ9aについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

【 4 3 2 8 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ9eの孫テーブルを備えず、ボタンランプ9eについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

【 4 3 2 9 】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

【 4 3 3 0 】

[ ランプデータテーブル：ボタン白点灯 ]

図12-99は、拡張コマンド：B001を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図12-100は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図12-101は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 4 3 3 1 】

演出制御用CPU120は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部123から送信される拡張コマンド：B001を受信した場合に、拡張コマンド：B001に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図12-99に示すように、ボタンランプ9eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B001を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPを参照してボタンランプ9eのランプ制御を行う。

【 4 3 3 2 】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOPには、図12-100に示す

10

20

30

40

50

ように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

#### 【 4 3 3 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_H\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU ( 図 1 2 - 1 0 1 ) を参照してランプ制御を行う。

#### 【 4 3 3 4 】

孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU には、図 1 2 - 1 0 1 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU に設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ 9 e は白色に点灯する。

10

#### 【 4 3 3 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENTOU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯態様を変化させる拡張コマンド ( B 0 0 2 または B 0 0 3 ) を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

20

#### 【 4 3 3 6 】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

#### 【 4 3 3 7 】

[ ランプデータテーブル：ボタン白点滅 ]

図 1 2 - 1 0 2 は、拡張コマンド：B 0 0 2 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 1 0 3 は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 1 0 4 は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

30

#### 【 4 3 3 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2 を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 2 に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図 1 2 - 1 0 2 に示すように、ボタンランプ 9 e について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 2 を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP を参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

40

#### 【 4 3 3 9 】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP には、図 1 2 - 1 0 3 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

#### 【 4 3 4 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_H\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU ( 図 1 2 - 1 0 4 ) を参照してランプ制御を行う。

#### 【 4 3 4 1 】

50

孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSUには、図 1 2 - 1 0 4 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU に設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ 9 e は白色に点滅する。

#### 【 4 3 4 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_SHIRO\_TENMETSU\_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯状態様を変化させる拡張コマンド ( B 0 0 1 ) を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

10

#### 【 4 3 4 3 】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

20

#### 【 4 3 4 4 】

[ ランプデータテーブル：ボタン赤点滅 ]

図 1 2 - 1 0 5 は、拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 1 0 6 は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 1 0 7 は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

#### 【 4 3 4 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 3 に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図 1 2 - 1 0 5 に示すように、ボタンランプ 9 e について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP を参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

30

#### 【 4 3 4 6 】

子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP には、図 1 2 - 1 0 6 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

#### 【 4 3 4 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOP に設定されている孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU ( 図 1 2 - 1 0 7 ) を参照してランプ制御を行う。

40

#### 【 4 3 4 8 】

孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU には、図 1 2 - 1 0 7 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU に設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ 9 e は赤色に点滅する。

50

## 【 4 3 4 9 】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LPUSH\_AKA\_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LPUSH\_AKA\_TENMETSU\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B001）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

## 【 4 3 5 0 】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

## 【 4 3 5 1 】

[ ランプデータテーブル：初期化報知 ]

図12-108は、拡張コマンド：BFFFを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図12-109は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図12-110は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

## 【 4 3 5 2 】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：BFFFを受信した場合に、拡張コマンド：BFFFに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図12-108に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返す行ことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BFFFを受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

## 【 4 3 5 3 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPには、図12-109に示すように、参照するメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

## 【 4 3 5 4 】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKA（図12-110）を参照してランプ制御を行う。

## 【 4 3 5 5 】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKAには、図12-110に示すように、参照するメインランプ9aの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKAに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKAに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ9aは、赤色に点灯する。

## 【 4 3 5 6 】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_SHOKIKAによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_SHOKIKA\_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマン

10

20

30

40

50

ドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【 4 3 5 7 】

図 1 2 - 1 0 8 ~ 図 1 2 - 1 1 0 に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

10

【 4 3 5 8 】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e について参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても、赤色に点灯する。

【 4 3 5 9 】

[ ランプデータテーブル：エラー ]

図 1 2 - 1 1 1 は、拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 1 1 2 は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 2 - 1 1 3 は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【 4 3 6 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラーの発生に伴い表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B F F 1 に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図 1 2 - 1 1 1 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPを参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

30

【 4 3 6 1 】

子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPには、図 1 2 - 1 1 2 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 4 3 6 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPに設定されている孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERROR ( 図 1 2 - 1 1 3 ) を参照してランプ制御を行う。

【 4 3 6 3 】

孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERRORには、図 1 2 - 1 1 3 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERRORに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERRORに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ 9 a は赤色に点滅する。

40

【 4 3 6 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD\_\_\_LMAIN\_ERRORによるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2

50

0 は、子テーブル：XD\_J\_LMAIN\_ERROR\_LOOPが指定された後、60000ms 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【4365】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【4366】

[ 共通テーブル ]

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図12-114～図12-118に示すように、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eを消灯させる共通テーブル(XD\_\_L～\_OFF)、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eをゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル(XD\_\_L～\_RAINBOW\_01)、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eを高速で虹色に変化させる共通テーブル(XD\_\_L～\_RAINBOW\_02)等を備える。

【4367】

これらの共通テーブルは、インランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e毎に設けられており、遊技効果ランプ9のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【4368】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【4369】

以上、特徴Eを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、特徴Eの要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【4370】

例えば、低ベース状態において第1演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第2演出モード、高確高ベース状態において第3演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において2種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよい、1種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

【4371】

また、第1演出モードでは上下方向のスクロール表示、第2演出モードでは回転表示、第3演出モードでは上下方向のスクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【4372】

また、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【4373】

また、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 4 3 7 4 】

また、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態 A、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 B、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 C とすればよい。

10

## 【 4 3 7 5 】

また、上記した時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態 C に当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態 C に当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

20

## 【 4 3 7 6 】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

## 【 4 3 7 7 】

（特徴 A と特徴 E の関係）

特徴 A は、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

30

特徴 E は、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴 A および特徴 E の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

## 【 4 3 7 8 】

（特徴 A と特徴 E の関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴 A および特徴 E の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴 E における制御を用いて行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴 A における制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

40

具体的には、図 1 2 - 1 8 ~ 図 1 2 - 1 2 4 に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、大当りとなる変動を経由し、図 8 - 8 ~ 図 8 - 7 4 に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴 A および特徴 E の双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

## 【 4 3 7 9 】

50

( 特徴 A と特徴 E の関係 )

( デモ演出に用いられるキャラクタとファンファーレ期間に用いられるキャラクタの関係 )

図 1 2 - 3 1、図 1 2 - 3 2 に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。

ムム ( 夢夢 ) ( 図 8 - 6 0、図 8 - 7 5 ~ 図 8 - 7 7、図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 1、図 9 - 5 2、図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 8、図 9 - 6 0 ~ 図 9 - 6 5、図 9 - 6 7、図 9 - 7 1、図 9 - 7 4、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0、図 1 1 - 4 3 ~ 図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 5 1、図 1 1 - 5 6、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 9 3 等にも登場 )

ジャム ( 図 8 - 6 0、図 9 - 6 0、図 9 - 7 4、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0、図 1 1 - 4 2、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 9 3 等にも登場 ) 10

ナナ ( 図 8 - 6 0、図 9 - 6 0、図 9 - 7 4、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 9 3 等にも登場 )

リム ( 図 9 - 6 0、図 1 1 - 5 8 等にも登場 )

敵キャラクタ A ( 図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 6 5、図 1 1 - 5 6 等にも登場 )

敵キャラクタ B ( 図示されていないが、S P リーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する )

ファンファーレ期間においては、図 8 - 7 5、図 8 - 7 6 のように、ムムが登場するように設計されており、デモムービーは、ファンファーレ期間に用いられるムムとファンファーレ期間に用いられないジャム等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。 20

尚、デモムービーにおいて、ムムは登場するシーン数が他のキャラクタに比べ多い ( 一番多い )。このことからデモムービー中に登場するシーンが多いキャラクタ ( ムム ) がファンファーレ期間に用いられている設計となっていることが言える。

【 4 3 8 0 】

( 特徴 A と特徴 E の関係 )

( デモ演出に用いられるキャラクタと大当りラウンド中に用いられるキャラクタの関係 )

大当りラウンド中においては、図 8 - 7 7 のように、ムムおよびジャムが登場するように設計されており、デモムービーは、大当りラウンド中に用いられるムムおよびジャムと大当りラウンド中に用いられないナナ等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。 30

尚、デモムービーにおいて、ムムは登場するシーン数が他のキャラクタに比べ多い ( 一番多い )。また、ジャムは登場するシーン数がムムに比べると少ない。このことからデモムービー中に登場するシーンが多いキャラクタ ( ムム ) およびデモムービー中に登場するシーンが少ないキャラクタ ( ジャム ) の双方を大当りラウンド中に用いることで、デモムービー中に登場するキャラクタに偏りが発生しないようにしていることが言える。

【 4 3 8 1 】

( 特徴 A と特徴 E の関係 )

( デモ演出に用いられるキャラクタとエンディング期間に用いられるキャラクタの関係 )

エンディング期間においては、図 8 - 6 0 のように、ムム、ジャム、ナナが登場するように設計されており、デモムービーは、エンディング期間に用いられるムム、ジャム、ナナとエンディング期間に用いられないリム等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。 40

【 4 3 8 2 】

( 特徴 A と特徴 E の関係 )

( デモ演出に用いられるキャラクタとファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間に用いられるキャラクタの関係 ) 50

ムムは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間といった複数のシーンにおいて登場するキャラクタである。また、ジャムも大当りラウンド中、エンディング期間といった複数のシーンにおいて、登場するキャラクタである。このように、大当りした後の複数のシーンで用いられるキャラクタがデモムービーに用いられている。また、ジャムは、エンディング期間において登場するキャラクタである。このように、登場するシーンが異なっていたり、登場するシーン数が異なっていたりする複数のキャラクタがデモムービーに用いられている。このように構成することで、デモムービーを閲覧した遊技者が遊技を行い、大当りとなった場合に、デモムービーで閲覧していたキャラクタの登場に興奮を覚えさせることができる。

#### 【 4 3 8 3 】

10

（特徴 B と特徴 E の関係）

特徴 B は、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 E は、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴 B および特徴 E の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【 4 3 8 4 】

（特徴 B と特徴 E の関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴 B および特徴 E の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴 E における制御を用いて行い、その後、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴 B における種々のエフェクトを用いた変動を用いて、一連の流れを見せるものとなる。

20

具体的には、図 1 2 - 1 8 ~ 図 1 2 - 1 2 4 に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図 9 - 1 0 5 ~ 図 9 - 1 0 8、図 9 - 4 2 ~ 図 9 - 6 8 に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を用いるようにする。

（効果）特徴 B および特徴 E の双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

30

#### 【 4 3 8 5 】

（特徴 B と特徴 E の関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられるエフェクトおよびキャラクタの関係）

図 1 2 - 3 1、図 1 2 - 3 2 に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。

ムム（夢夢）（図 8 - 6 0、図 8 - 7 5 ~ 図 8 - 7 7、図 9 - 4 6、図 9 - 4 7、図 9 - 5 1、図 9 - 5 2、図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 5 8、図 9 - 6 0 ~ 図 9 - 6 5、図 9 - 6 7、図 9 - 7 1、図 9 - 7 4、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0、図 1 1 - 4 3 ~ 図 1 1 - 4 5、図 1 1 - 5 1、図 1 1 - 5 6、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 9 3 等にも登場）

40

ジャム（図 8 - 6 0、図 9 - 6 0、図 9 - 7 4、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0、図 1 1 - 4 2、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 9 3 等にも登場）

ナナ（図 8 - 6 0、図 9 - 6 0、図 9 - 7 4、図 9 - 7 9、図 9 - 8 0、図 1 1 - 5 8、図 1 1 - 9 3 等にも登場）

リム（図 9 - 6 0、図 1 1 - 5 8 等にも登場）

敵キャラクタ A（図 9 - 5 4、図 9 - 5 5、図 9 - 6 5、図 1 1 - 5 6 等にも登場）

敵キャラクタ B（図示されていないが、S P リーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）

図 9 - 4 6（J）のように、ムムが文字表示を伴い表示される。その際に、文字表示には拡大エフェクトが付されている。このように、デモムービーには、拡大エフェクトが付

50

される文字表示と伴い登場するキャラクタが登場するように構成されている。また、デモムービー中にムムが文字表示を伴い表示されるシーン（図 12 - 31（C）、（J）、（K）、図 12 - 32（N）、（O））においては、ムムおよび文字表示に拡大エフェクトが付されないように構成されている。このように構成することで、デモムービーにおいては、キャラクタ表示および文字表示の双方をはっきりと認識させることにより、遊技前にキャラクタについて意識させることができ、その後、遊技を行い、変動が発生した場合において、ムムが文字表示を伴い表示されるシーンにおいて、文字表示に対して拡大エフェクトを付すことで、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【4386】

10

（特徴 B と特徴 E の関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタのエフェクトと変動中に用いられるキャラクタのエフェクトの関係）

図 9 - 71（E）のように、ムムが装飾エフェクトを伴い表示される。このように、デモムービーには、装飾エフェクトが付されるキャラクタが登場するように構成されている。

また、デモムービー中にムムが表示されるシーン図 12 - 31（C）においては、ムムが装飾エフェクトを伴い表示される。図 9 - 71（E）の装飾エフェクトと図 12 - 31（C）の装飾エフェクトとは、異なる装飾エフェクトとなっている。このように構成することで、デモムービー中と変動中とで、多彩なキャラクタの見せ方ができ、興趣を高めることができる。

20

また、図 12 - 31（J）、（K）のようにムムが装飾エフェクトを伴うことなく表示されるシーンも含まれる。このように構成することで、デモムービー中にキャラクタ表示をはっきりと認識させることにより、遊技前にキャラクタについて意識させることができ、その後、遊技を行い、変動が発生した場合において、ムムに対して装飾エフェクトを付すことで、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【4387】

（特徴 B と特徴 E の関係）

（デモ演出に用いられないキャラクタのエフェクト）

30

図 9 - 88 は、ストッキーというキャラクタが用いられた飾り図柄である。この飾り図柄は拡大エフェクトを伴う。このように、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されるキャラクタがデモムービーに登場しないキャラクタであってもよい。このように構成することで、デモムービーを閲覧してから遊技を開始した遊技者にデモムービーに登場しないキャラクタが拡大エフェクト、または装飾エフェクトを伴い表示されることで意外性を与えることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【4388】

（特徴 C と特徴 E の関係）

特徴 C は、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

40

特徴 E は、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴 C および特徴 E の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【4389】

（特徴 C と特徴 E の関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴 C および特徴 E の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴 E における制御を用いて行い、その後、始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴 C のような表示制御を用いて、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図 12 - 18 ~ 図 12 - 124 に示されるデモ演出制御を用いて遊技がさ

50

れる前の期間における制御を行い、その後、図 10 - 22 ~ 図 10 - 100 に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行うようにする。より具体的には、図 12 - 54、図 12 - 124 の始動入賞のアニメーションについて、特徴 C のアニメーションを用いるようにする。または、図 10 - 86 ~ 図 10 - 91 のデモ制御について特徴 E のデモ制御を用いるようにする。

（効果）特徴 C および特徴 E の双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【4390】

10

（特徴 D と特徴 E の関係）

特徴 D は、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 E は、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴 D および特徴 E の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【4391】

（特徴 D と特徴 E の関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴 D および特徴 E の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴 E における制御を用いて行い、その後の変動は、特徴 D における種々の割れ演出を用いた変動を用いて、一連の流れを見せるものとなる。

20

具体的には、図 12 - 18 ~ 図 12 - 124 に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図 11 - 37 ~ 図 11 - 83 に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。

（効果）特徴 D および特徴 E の双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【4392】

（特徴 D と特徴 E の関係）

30

（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係 シーン数）

図 12 - 31、図 12 - 32 に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。

ムム（夢夢）（図 8 - 60、図 8 - 75 ~ 図 8 - 77、図 9 - 46、図 9 - 47、図 9 - 51、図 9 - 52、図 9 - 54、図 9 - 55、図 9 - 58、図 9 - 60 ~ 図 9 - 65、図 9 - 67、図 9 - 71、図 9 - 74、図 9 - 79、図 9 - 80、図 11 - 43 ~ 図 11 - 45、図 11 - 51、図 11 - 56、図 11 - 58、図 11 - 93 等にも登場）

ジャム（図 8 - 60、図 9 - 60、図 9 - 74、図 9 - 79、図 9 - 80、図 11 - 42、図 11 - 58、図 11 - 93 等にも登場）

40

ナナ（図 8 - 60、図 9 - 60、図 9 - 74、図 9 - 79、図 9 - 80、図 11 - 58、図 11 - 93 等にも登場）

リム（図 9 - 60、図 11 - 58 等にも登場）

敵キャラクタ A（図 9 - 54、図 9 - 55、図 9 - 65、図 11 - 56 等にも登場）

敵キャラクタ B（図示されていないが、SP リーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）

図 11 - 42（E）（F）のように、第 1 連続割れ演出において、ジャムが割れ演出に連動して登場する。ジャムは割れた箇所から見えるように登場する。

図 11 - 43（E）（F）のように、第 2 連続割れ演出において、ムムが割れ演出に連動して登場する。ムムは割れた箇所から見えるように登場する。

50

図 1 1 - 4 4 ( E ) ( F ) のように、セリフ予告演出において、ムムが割れ演出に連動して登場する。ムムは割れた箇所とは異なる箇所から見えるように登場する。

図 1 1 - 4 5 ( E ) ( F ) のように、背景変化演出 A において、ムムが蹴る動作をすることでヒビ画像が表示され、その後、割れることにより、破片画像が表示される。

図 1 1 - 4 9 ( D ) ( E ) ( F ) のように、リーチ示唆演出において、ムムがハンマーで叩く動作をすることでヒビ画像が表示され、その後、割れることにより、破片画像が表示される。図 1 1 - 4 9 ( F ) のようにムムはヒビ割れの後面側に表示される。

図 1 1 - 5 1 ( E ) ( F ) のように、弱発展演出において、ムムが奥側から飛んでくる動作をすることで割れることにより、破片画像が表示される。ムムは割れた箇所から見えるように登場する。

図 1 1 - 5 6 ( D ) のように、結果報知演出において、ムムがヒビ割れの後面側に表示される。

図 1 1 - 5 6 ( D ) のように、結果報知演出において、敵キャラクタ A がヒビ割れの後面側に表示される。

図 1 1 - 5 8 ( D ) のように、結果報知演出において、ムムがヒビ割れの後面側に表示される。

図 1 1 - 9 3 ( A 1 ) のように、変形例 9 の強発展演出において、ムムが破片画像に表示される。

図 1 1 - 9 3 ( B 1 ) のように、変形例 9 の強発展演出において、ジャムが破片画像に表示される。

図 1 1 - 9 3 ( C 1 ) のように、変形例 9 の強発展演出において、ナナが破片画像に表示される。

ここで、割れ演出の登場シーン数（演出数）をキャラクタ毎に数えると、ムムが 8 シーン、ジャムが 2 シーン、ナナが 1 シーン、敵キャラクタ A が 1 シーン、リムが 0 シーン、敵キャラクタ B が 0 シーンとなっている。このことから割れ演出に登場するシーン数（割れ演出に関わる数）が異なる複数のキャラクタがデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。

#### 【 4 3 9 3 】

（特徴 D と特徴 E の関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係 割るキャラクタ、割らないキャラクタ）

また、割れ演出において、動作をすることで割るキャラクタはムムのみである。それ以外のキャラクタは動作をすることによって割ることはしないキャラクタである。このことから割るキャラクタと、割らないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。

#### 【 4 3 9 4 】

（特徴 D と特徴 E の関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係 ヒビの後面側に表示されるキャラクタ、ヒビの後面側に表示されないキャラクタ）

また、割れ演出において、ヒビ割れの後面側に表示されるキャラクタはムムと敵キャラクタ A である。このことからヒビ割れの後面側に表示されることがあるキャラクタと、ヒビ割れの後面側に表示されることがないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。

#### 【 4 3 9 5 】

（特徴 D と特徴 E の関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関

10

20

30

40

50

係 破片画像に表示されるキャラクタ、破片画像に表示されないキャラクタ)

また、割れ演出において、破片画像に表示されるキャラクタはムムとジャムとナナである。このことから破片画像に表示されるキャラクタと、破片画像に表示されないことがないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。

【 4 3 9 6 】

( 特徴 D と特徴 E の関係 )

( デモ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方 ) ( 図 1 1 - 3 7、図 1 1 - 3 8、図 1 2 - 2 9、図 1 2 - 3 1、図 1 2 - 3 2 ) 10

特徴 D で説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。デモムービーは、前述した通り企業名を表示する第 1 シーン、機種紹介をする第 2 シーン、機種タイトルを表示する第 3 シーン、注意喚起を表示する第 4 シーンで構成されるが、第 1 シーンから第 2 シーンへの切り替え、第 2 シーンから第 3 シーンへの切り替え、第 3 シーンから第 4 シーンへの切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、企業名の表示や機種タイトルの表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。 20

一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、デモムービー中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、企業名や機種タイトルといった遊技を開始する遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

【 4 3 9 7 】

30

本遊技機の特徴 F を以下に説明する。

【 4 3 9 8 】

[ 特徴 F 1 ]

特徴 F 1 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、 40

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる 50

る該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかって  
ドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品が  
ドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊  
技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 0  
、図 1 3 - 5 5

【 4 3 9 9 】

[ 特徴 F 2 ]

特徴 F 2 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から  
開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いて  
いる状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部  
または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、  
鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となり  
、その後に前記閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品ま  
たは該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられてい  
る、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかって  
ドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がド  
ア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技  
店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 0  
、図 1 3 - 5 5

【 4 4 0 0 】

[ 特徴 F 3 ]

特徴 F 3 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状  
態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも  
前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

10

20

30

40

50



ている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 60  
【 4 4 0 1 】

[ 特徴 F 4 ]

特徴 F 4 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 60  
【 4 4 0 2 】

[ 特徴 F 5 ]

特徴 F 5 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

10

20

30

40

50

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、 10

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第1開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。 20

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-57～図13-60  
【4403】

[ 特徴F6 ]

特徴F6の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、 30

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、 40

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠第2開錠状態から前記内枠第1開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。 50

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60

【 4404 】

[ 特徴 F 7 ]

特徴 F 7 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から  
開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いて  
いる状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部  
または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、  
鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったと  
きに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異な  
る該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所  
定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったとき  
に、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかって  
ドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品が  
ドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊  
技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品  
が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズ  
に行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 51  
~ 図 13 - 53、図 13 - 55

【 4405 】

[ 特徴 F 8 ]

特徴 F 8 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から  
開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いて  
いる状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部  
または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、

鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができる。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 0 6 】

[ 特徴 F 9 ]

特徴 F 9 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができる。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 0 7 】

[ 特徴 F 10 ]

10

20

30

40

50

特徴 F 1 0 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から  
開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いて 10  
いる状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部  
または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、  
鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となり  
、その後に前記閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品ま  
たは該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられてお  
り、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所 20  
定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となり、  
その後に前記閉鎖状態となるとときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられ  
ている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかって  
ドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がド  
ア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技  
店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が  
内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに 30  
行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 1  
~ 図 1 3 - 5 3

【 4 4 0 8 】

[ 特徴 F 1 1 ]

特徴 F 1 1 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から  
開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いて  
いる状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部  
または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、  
鉛直方向に垂れ下がるものであり、

40

50

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となり、その後前記閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

前記特別部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となるとときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後、前記ドア枠が前記閉鎖状態となるとときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 50、図 13 - 54、図 13 - 55

#### 【 4 4 0 9 】

##### [ 特徴 F 1 2 ]

特徴 F 1 2 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となり、その後前記閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技

10

20

30

40

50

球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 1 0 】

[ 特徴 F 1 3 ]

特徴 F 1 3 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 1 1 】

[ 特徴 F 1 4 ]

特徴 F 1 4 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

10

20

30

40

50

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

10

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

20

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 51 ~ 図 13 - 53、図 13 - 56

#### 【 4 4 1 2 】

##### [ 特徴 F 1 5 ]

特徴 F 1 5 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

30

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

40

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかるこ

50



とで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 1 3 】

10

[ 特徴 F 1 6 ]

特徴 F 1 6 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

20

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

30

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

40

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 1 4 】

[ 特徴 F 1 7 ]

特徴 F 1 7 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

50

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、 10

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、 20

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第 1 開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。 30

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64

【 4 4 1 5 】 40

[ 特徴 F 1 8 ]

特徴 F 1 8 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態 50

態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 51 ~ 図 13 - 53、図 13 - 56

#### 【 4 4 1 6 】

[ 特徴 F 1 9 ]

特徴 F 1 9 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

10

20

30

40

50

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となるとときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 50、図 13 - 54、図 13 - 56

【 4 4 1 7 】

20

[ 特徴 F 2 0 ]

特徴 F 2 0 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

30

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

40

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが

50

出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 5 6、図 1 3 - 6 7 ~ 図 1 3 - 6 9

【 4 4 1 8 】

[ 特徴 F 2 1 ]

特徴 F 2 1 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

10

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

20

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

30

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができる。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 5 6、図 1 3 - 6 7 ~ 図 1 3 - 6 9

40

【 4 4 1 9 】

[ 特徴 F 2 2 ]

特徴 F 2 2 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

50

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、 10

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、 20

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第 1 開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。 30

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64

【 4 4 2 0 】

[ 特徴 F 2 3 ]

40

特徴 F 2 3 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも 50

前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

10

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

20

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60

#### 【 4 4 2 1 】

##### [ 特徴 F 2 4 ]

特徴 F 2 4 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

30

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

40

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 2 2 】

10

[ 特徴 F 2 5 ]

特徴 F 2 5 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

【 4 4 2 3 】

[ 特徴 F 2 6 ]

特徴 F 2 6 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

50



前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、 10

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第1開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、 20

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第1開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。 30

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-57～図13-60、図13-61～図13-64

【4424】

[特徴F27]

特徴F27の遊技機は、 40

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも 50

前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

10

前記角部は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

20

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 51 ~ 図 13 - 53、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60

【 4 4 2 5 】

[ 特徴 F 2 8 ]

特徴 F 2 8 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

40

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

50

特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第2開錠状態から前記ドア枠第1開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-50、図13-56【4426】

[特徴F29]

特徴F29の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠第2開錠状態から前記内枠第1開錠状態となり、その後、前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-67～図13-69【4427】

[特徴F30]

特徴F30の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

10

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠第2開錠状態から前記内枠第1開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

20

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-67～図13-69  
【4428】

30

[特徴F31]

特徴F31の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

40

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

50

前記角部は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第 1 開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64  
【 4 4 2 9 】

[ 特徴 F 3 2 ]

特徴 F 3 2 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第 2 開錠状態から該第 1 開錠状態となり、その後該閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9

【 4 4 3 0 】

[ 特徴 F 3 3 ]

特徴 F 3 3 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第 2 開錠状態から該第 1 開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 1、図 1 3 - 5 6

【 4 4 3 1 】

[ 特徴 F 3 4 ]

特徴 F 3 4 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第 2 開錠状態から該第 1 開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

前記特別部品は、前記ドア枠が前記第 2 開錠状態から前記第 1 開錠状態となるとときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記閉鎖状態となるとときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 50、図 13 - 54

【 4 4 3 2 】

[ 特徴 F 3 5 ]

特徴 F 3 5 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、前記特定内部進入

部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第 2 開錠状態から該第 1 開錠状態となり、その後該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

#### 【 4 4 3 3 】

##### [ 特徴 F 3 6 ]

特徴 F 3 6 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開錠状態と、該第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第 1 開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第 2 開錠状態から該第 1 開錠状態となり、その後該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 67

10

20

30

40

50



～ 図 1 3 - 6 9

【 4 4 3 4 】

[ 特徴 F 3 7 ]

特徴 F 3 7 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときの  
ほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ～ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 5 6

【 4 4 3 5 】

[ 特徴 F 3 8 ]

特徴 F 3 8 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

10

20

30

40

50

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 51 ~ 図 13 - 53、図 13 - 56

【 4 4 3 6 】

[ 特徴 F 3 9 ]

特徴 F 3 9 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

10

20

30

40

50

前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となるとときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

10

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 50、図 13 - 54、図 13 - 56

#### 【 4 4 3 7 】

##### [ 特徴 F 4 0 ]

特徴 F 4 0 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

20

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

30

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後、該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 65 ~ 図 13 - 67

50

## 【 4 4 3 8 】

## [ 特徴 F 4 1 ]

特徴 F 4 1 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

10

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

20

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができる。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

30

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 5 6、図 1 3 - 6 5 ~ 図 1 3 - 6 7

## 【 4 4 3 9 】

## [ 特徴 F 4 2 ]

特徴 F 4 2 の遊技機は、

40

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

50

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

10

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

20

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第 1 開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

30

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 56、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64

【 4 4 4 0 】

[ 特徴 F 4 3 ]

特徴 F 4 3 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

40

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よ

50

りも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60

【 4 4 4 1 】

[ 特徴 F 4 4 ]

特徴 F 4 4 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

20

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

30

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、

40

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付

50

近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 5 1 ~ 図 1 3 - 5 3、図 1 3 - 5 7 ~ 図 1 3 - 6 0

【 4 4 4 2 】

[ 特徴 F 4 5 ]

特徴 F 4 5 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

10

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

20

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、

30

特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となるとときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

40

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 5 0、図 1 3 - 5 4、図 1 3 - 5 7 ~ 図 1 3 - 6 0

【 4 4 4 3 】

[ 特徴 F 4 6 ]

特徴 F 4 6 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第1開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第2開錠状態から該内枠第1開錠状態となり、その後該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができる。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-57～図13-60、  
図13-67～図13-69

#### 【4444】

##### [特徴F47]

特徴F47の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、



前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができる。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60、  
図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

#### 【 4 4 4 5 】

[ 特徴 F 4 8 ]

20

特徴 F 4 8 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

30

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第 2 開錠状態から該内枠第 1 開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるとときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、

40

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制

50

限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第 1 開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 57 ~ 図 13 - 60、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64

#### 【 4 4 4 6 】

[ 特徴 F 4 9 ]

特徴 F 4 9 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特

10

20

30

40

50

定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 6  
【 4 4 4 7 】

[ 特徴 F 5 0 ]

特徴 F 5 0 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 1 ~ 図 1 3 - 5 3、図 1 3 - 5 6

【 4 4 4 8 】

[ 特徴 F 5 1 ]

10

20

30

40

50

特徴 F 5 1 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、 10

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、 20

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、 30  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。 40

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 6、図 1 3 - 6 7 ~ 図 1 3 - 6 9

#### 【 4 4 4 9 】

##### [ 特徴 F 5 2 ]

特徴 F 5 2 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、 50

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第1開錠状態と、該内枠第1開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

10

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第1開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第1開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第1開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

20

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

30

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-49、図13-56、図13-67～図13-69

【4450】

[特徴F53]

特徴F53の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第1開錠状態と、該ドア枠第1開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第2開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

50

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第 1 開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第 1 開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第 1 開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 56、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64

【 4 4 5 1 】

[ 特徴 F 5 4 ]

特徴 F 5 4 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、 10

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、 20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。 30

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 56  
【 4 4 5 2 】

[ 特徴 F 5 5 ]

特徴 F 5 5 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、 40

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であると 50

きのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 51 ~ 図 13 - 53、図 13 - 56

#### 【 4 4 5 3 】

[ 特徴 F 5 6 ]

特徴 F 5 6 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開



錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

10

前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、

前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、

前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となるとときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

20

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 0、図 1 3 - 5 4、図 1 3 - 5 6

#### 【 4 4 5 4 】

30

[ 特徴 F 5 7 ]

特徴 F 5 7 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

40

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開

50

錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

10

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

20

対応図面：図 1 3 - 3 3、図 1 3 - 3 9 ~ 図 1 3 - 4 8、図 1 3 - 4 9、図 1 3 - 5 6、  
図 1 3 - 6 7 ~ 図 1 3 - 6 9

#### 【 4 4 5 5 】

##### [ 特徴 F 5 8 ]

特徴 F 5 8 の遊技機は、  
有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、  
前記遊技機は、

30

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、  
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

40

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特

50

定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、  
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 48、図 13 - 49、図 13 - 56  
、図 13 - 67 ~ 図 13 - 69

20

【 4 4 5 6 】

[ 特徴 F 5 9 ]

特徴 F 5 9 の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

30

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第 1 開錠状態と、該ドア枠第 1 開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第 1 開錠状態と、該内枠第 1 開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第 2 開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

40

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第 2 開錠状態から前記ドア枠第 1 開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるとときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または前記特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第 1 開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第 2 開錠状態から前記内枠第 1 開錠状態とな

50

り、その後に前記内枠閉鎖状態となるとときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第1開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図13-33、図13-39～図13-48、図13-49、図13-56、図13-61～図13-64

#### 【4457】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図13-1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置500(図13-31参照)から発射されて打ち込まれる。

#### 【4458】

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

#### 【4459】

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

置は１種類であってもよい。

【４４６０】

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

【４４６１】

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

10

【４４６２】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【４４６３】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

20

【４４６４】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

30

【４４６５】

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

40

【４４６６】

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

【４４６７】

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

【４４６８】

50

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 1 3 - 2 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

10

#### 【 4 4 6 9 】

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

#### 【 4 4 7 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 1 3 - 2 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

#### 【 4 4 7 1 】

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

#### 【 4 4 7 2 】

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

30

#### 【 4 4 7 3 】

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

#### 【 4 4 7 4 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 3 - 1 に示す例では、遊技領域の左下方) には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

#### 【 4 4 7 5 】

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

#### 【 4 4 7 6 】

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

#### 【 4 4 7 7 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車

50

および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 4 4 7 8 】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置 5 の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口 1 0 及び入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能な左側の遊技領域 2 L と、画像表示装置 5 の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、特別可変入賞球装置 7 が形成する特別入賞口に入賞可能且つ通過ゲート 4 1 を通過可能な右側の遊技領域 2 R と、から構成されている。

【 4 4 7 9 】

尚、本実施の形態における通常状態（低ベース状態）は、遊技者が主に左側の遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施例における時短状態や確変状態（高ベース状態）、大当たり遊技状態は、遊技者が右側の遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【 4 4 8 0 】

つまり、本実施の形態における通常状態とは、主に第 1 特別図柄の可変表示が実行される遊技場であり、本実施の形態における時短状態や確変状態とは、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。

【 4 4 8 1 】

遊技機用枠 3 の上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が左右に設けられているとともに、上部右側には、後述する立体装飾ユニット 4 0 0（図 1 3 - 1 において白塗り部分）が設けられている。また、遊技機用枠 3 の下部位置にはスピーカ 8 U が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

【 4 4 8 2 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 3 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【 4 4 8 3 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置 5 0 0 により遊技領域 2 L、2 R に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル 3 0 L、3 0 R（操作ノブとも言う）が設けられている。

【 4 4 8 4 】

遊技領域 2 L、2 R の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置 5 0 0 へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿 6 1（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠 3 には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【 4 4 8 5 】

遊技領域 2 L、2 R の下方における遊技機用枠 3 の右側下部には、遊技者が把持して押

10

20

30

40

50

圧操作が可能な操作レバー 3 1 A が取り付けられている。操作レバー 3 1 A に対する操作は、操作レバーセンサ 3 5 A ( 図 1 3 - 2 参照 ) により検出される。尚、操作レバー 3 1 A には振動モータ 4 0 が配置されており、該振動モータ 4 0 の駆動によって操作レバー 3 1 A が振動可能となっている。

【 4 4 8 6 】

遊技領域 2 L、2 R の下方における遊技機用枠 3 の下部中央位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B ( 図 1 3 - 2 参照 ) により検出される。

【 4 4 8 7 】

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

【 4 4 8 8 】

( 遊技の進行の概略 )

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

【 4 4 8 9 】

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

【 4 4 9 0 】

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

【 4 4 9 1 】

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

【 4 4 9 2 】

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

【 4 4 9 3 】

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

【 4 4 9 4 】

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

【 4 4 9 5 】

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

10

20

30

40

50



ミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる1のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10回や2回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【4496】

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

10

【4497】

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

【4498】

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

【4499】

20

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

【4500】

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

30

【4501】

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

【4502】

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

40

【4503】

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

【4504】

50

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

【４５０５】

（演出の進行など）

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

10

【４５０６】

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

【４５０７】

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

20

【４５０８】

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

30

【４５０９】

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

【４５１０】

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

40

【４５１１】

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

50

、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【４５１２】

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

10

変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【４５１３】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【４５１４】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

20

【４５１５】

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

【４５１６】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１３－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

30

【４５１７】

電源基板１７には、電源スイッチ９１Ｂが接続されており、該電源スイッチ９１Ｂを操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【４５１８】

40

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

【４５１９】

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

50

## 【 4 5 2 0 】

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

## 【 4 5 2 1 】

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

## 【 4 5 2 2 】

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

## 【 4 5 2 3 】

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

## 【 4 5 2 4 】

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

## 【 4 5 2 5 】

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

## 【 4 5 2 6 】

払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、1 0 球、1 5 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

## 【 4 5 2 7 】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 L、3 0 R を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置を制御する。また、

10

20

30

40

50

タッチリングによって遊技者が打球操作ハンドル 30L, 30R を把持していることが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。

【4528】

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

10

【4529】

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

【4530】

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

20

【4531】

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

【4532】

演出制御用 CPU 120 は、操作レバーセンサ 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号 (遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号) に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

30

【4533】

表示制御部 123 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【4534】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、表示レジスタにて指定されている VRAM 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

40

【4535】

また、表示制御部 123 では、複数のレイヤを重畳 (合成) することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳 (合成) して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、

50

下位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

【 4 5 3 6 】

V R A M 領域にはレイヤ 1 の画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域が配置されている。また、V R A M 領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【 4 5 3 7 】

変位画像作成領域は、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

10

【 4 5 3 8 】

表示画像作成領域は、レイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ 1 画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置 5 において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【 4 5 3 9 】

尚、レイヤ 1 画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ 2 画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ 3 画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ 1 は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ 2 はレイヤ 1 よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ 3 は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

20

【 4 5 4 0 】

レイヤ 1 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示画面の下部において、第 1 特図保留記憶数及び第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア 5 U を含む第 1 インターフェイス画像と、画像表示装置 5 の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第 2 インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

30

【 4 5 4 1 】

レイヤ 2 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【 4 5 4 2 】

そして、レイヤ 3 画像描画領域は、画像表示装置 5 の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

【 4 5 4 3 】

本実施の形態では、これらレイヤ 1 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 1 の画像）、レイヤ 2 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 2 の画像）、レイヤ 3 画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ 3 の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置 5 の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ 1 画像描画領域に描画された画像（第 1 インターフェイス画像と、第 2 インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置 5 において最も上層の画像として表示され、レイヤ 2 画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ 1 画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において中層の画像として表示され、レイヤ 3 画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置 5 において低層の画像として表示される。

40

50

## 【 4 5 4 4 】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表示装置 5 の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

## 【 4 5 4 5 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

## 【 4 5 4 6 】

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

## 【 4 5 4 7 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 及び演出用 LED 4 0 2 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

20

## 【 4 5 4 8 】

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

## 【 4 5 4 9 】

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

30

## 【 4 5 5 0 】

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

## 【 4 5 5 1 】

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

## 【 4 5 5 2 】

40

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

## 【 4 5 5 3 】

図 1 3 - 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4

50

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

10

#### 【4554】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図13-3(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

#### 【4555】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図13-3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

20

#### 【4556】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド9200Hは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、

30

40

50



時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【 4 5 5 7 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

10

【 4 5 5 8 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

20

【 4 5 5 9 】

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

30

【 4 5 6 0 】

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

40

【 4 5 6 1 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドで

50

ある。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【 4 5 6 2 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 4 5 6 3 】

尚、図 1 3 - 3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 4 5 6 4 】

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

【 4 5 6 5 】

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

【 4 5 6 6 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「1 0 0」の範囲の値をとる。

【 4 5 6 7 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「9 9 7」の範囲の値をとる。

【 4 5 6 8 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「1 3」の範囲の値をとる。

【 4 5 6 9 】

図 1 3 - 5 は、R O M 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 4 5 7 0 】

表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲー

10

20

30

40

50

ムや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

#### 【4571】

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

#### 【4572】

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

#### 【4573】

図13-6(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

#### 【4574】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図13-6(B)を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

#### 【4575】

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

10

20

30

40

50

称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド ( 5 R ) 確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド ( 2 R ) 確変大当りと呼称する場合がある。

【 4 5 7 6 】

確変大当り A ~ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

10

【 4 5 7 7 】

図 13 - 6 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値 ( 「 8 0 」 ~ 「 9 9 」 の範囲の値 ) がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

20

30

【 4 5 7 8 】

尚、図 13 - 6 ( A ) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【 4 5 7 9 】

40

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

【 4 5 8 0 】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図

50

ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

#### 【4581】

図13-7は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

10

#### 【4582】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

#### 【4583】

図13-7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

#### 【4584】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

30

#### 【4585】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

#### 【4586】

図13-8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

40

#### 【4587】

具体的には、図13-8(A)~図13-8(D)に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が1個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR3の値にもとづいて変

50

動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルDと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【4588】

そして、図13-8(E)に示すように、可変表示結果が大当たりであるときは、遊技状態や保留記憶数（同種保留記憶数）にかかわらず大当たり用変動パターン判定テーブルと乱数値MR3の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【4589】

例えば、図13-8(A)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1~660の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に決定し、乱数値MR3の値が661~900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に決定し、乱数値MR3の値が901~997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に決定する。

10

【4590】

また、図13-8(B)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1~700の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に決定し、乱数値MR3の値が701~900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に決定し、乱数値MR3の値が901~997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に決定する。

20

【4591】

また、図13-8(C)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択した場合は、乱数値MR3の値が1~750の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に決定し、乱数値MR3の値が751~900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に決定し、乱数値MR3の値が901~997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に決定する。

【4592】

また、図13-8(D)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR3の値が1~750の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に決定し、乱数値MR3の値が751~900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に決定し、乱数値MR3の値が901~997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2）に決定する。

30

【4593】

尚、図13-8(C)及び図13-8(D)に示すように、低ベース状態で同種保留記憶数が3個であるときに可変表示結果がはずれとなる場合と、高ベース状態で可変表示結果がはずれとなる場合と、で短縮非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）を同一割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態で可変表示結果がはずれとなる場合は、低ベース状態で同種保留記憶数が3個であるときに可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で短縮非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）を決定してもよい。

40

【4594】

また、図13-8(E)に示すように、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択した場合は、乱数値MR3の値が1~30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当たりの変動パターン（PB1-1）に決定し、乱数値MR3の値が31~997の範囲内であれば変動パターンを、スーパーリーチ大当たりの変動パターン（PB1-2）に決定する。

【4595】

50

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別にかかわらずい１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別に応じて、複数の大当たり用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当たりとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【４５９６】

図１３－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【４５９７】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１３－９に示すような遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０が設けられている。図１３－９に示す遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５とを備えている。

【４５９８】

第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【４５９９】

第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【４６００】

一例として、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【４６０１】

こうして第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５

10

20

30

40

50

1 B に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームや第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【4602】

尚、本実施の形態では、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 2 保留記憶情報に基づく可変表示を、第 1 保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【4603】

普図保留記憶部 005SG151C は、遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 005SG151C は、遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【4604】

遊技制御フラグ設定部 005SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 005SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【4605】

遊技制御タイマ設定部 005SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 005SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【4606】

遊技制御カウンタ設定部 005SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 005SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 005SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【4607】

遊技制御カウンタ設定部 005SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR1 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【4608】

遊技制御バッファ設定部 005SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 005SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【4609】

10

20

30

40

50



図 1 3 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラム以外にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

#### 【 4 6 1 0 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L、8 R、8 U、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されてい

10

#### 【 4 6 1 1 】

図 1 3 - 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 3 - 1 0 ( A ) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 3 - 1 0 ( A ) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 5 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 とを備えている。

20

#### 【 4 6 1 2 】

演出制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 5 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【 4 6 1 3 】

演出制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 5 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

#### 【 4 6 1 4 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【 4 6 1 5 】

演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

#### 【 4 6 1 6 】

本実施の形態では、図 1 3 - 1 0 ( B ) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の

50

最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。 10

#### 【4617】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【4618】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aには、後述する先読み発光演出の対象であるか否かを示す先読み対象フラグを第1特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。 20

#### 【4619】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドの順に格納されていくことになる。 30

#### 【4620】

図13 - 10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ005SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図13 - 10（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。 40 50

## 【 4 6 2 1 】

( 動作 )

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 ( 作用 ) を説明する。

## 【 4 6 2 2 】

( 主基板 1 1 の主要な動作 )

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

## 【 4 6 2 3 】

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

## 【 4 6 2 4 】

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

## 【 4 6 2 5 】

復旧条件が成立した場合には ( ステップ S 3 ; Y e s ) 、復旧処理 ( ステップ S 4 ) を実行した後に、乱数回路設定処理 ( ステップ S 8 ) を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 4 6 2 6 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には ( ステップ S 3 ; N o ) 、初期化处理 ( ステップ S 6 ) を実行した後に、乱数回路設定処理 ( ステップ S 8 ) を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

## 【 4 6 2 7 】

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

## 【 4 6 2 8 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 3 - 1 2 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 3 - 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1 、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 、第 2 始動口スイッチ 2

10

20

30

40

50

2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【 4 6 2 9 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

10

#### 【 4 6 3 0 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

#### 【 4 6 3 1 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 4 6 3 2 】

（特別図柄プロセス処理）

30

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

#### 【 4 6 3 3 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 - 1 2 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

#### 【 4 6 3 4 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

50

## 【 4 6 3 5 】

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

10

## 【 4 6 3 6 】

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

## 【 4 6 3 7 】

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

20

## 【 4 6 3 8 】

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

30

## 【 4 6 3 9 】

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

## 【 4 6 4 0 】

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

40

## 【 4 6 4 1 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行

50

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

#### 【 4 6 4 2 】

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

10

#### 【 4 6 4 3 】

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

20

#### 【 4 6 4 4 】

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

30

#### 【 4 6 4 5 】

( 始動入賞判定処理 )

図 1 3 - 1 4 は、図 1 3 - 1 3 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 5 S G S 1 0 1 )。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 5 S G S 1 0 1 ; Y )、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する ( 0 0 5 S G S 1 0 2 )。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 5 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 5 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 5 S G S 1 0 2 ; N )、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 5 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する ( 0 0 5 S G S 1 0 3 )。

40

#### 【 4 6 4 6 】

0 0 5 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 5 S G S 1 0 1 ; N )、0 0 5 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 0 0 5 S G S 1 0 2 ; Y )、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応し

50

て設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(005SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(005SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(005SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部005SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。005SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(005SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部005SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(005SGS106)。

10

#### 【4647】

005SGS103, 005SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(005SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(005SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部005SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

20

#### 【4648】

005SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部005SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(005SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(005SGS110)。

30

#### 【4649】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、005SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

#### 【4650】

40

005SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(005SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図13-12に示すS27のコマンド

50

制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 4 6 5 1 】

C P U 1 0 3 は、0 0 5 S G S 1 1 1 の処理に続いて入賞時乱数値判定処理（ステップ 0 0 5 S G S 1 1 2 ）を実行する。該入賞時乱数値判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、ステップ 0 0 5 S G S 1 0 9 において抽出した乱数値 M R 1 と遊技状態に応じた表示結果判定テーブルとにもとづいて新たな始動入賞にもとづく可変表示結果が大当たりであるか否かを判定する。

【 4 6 5 2 】

可変表示結果がはずれである場合は、ステップ 0 0 5 S G S 1 0 9 において抽出した乱数値 M R 3 と遊技状態に応じたはずれ用変動パターン判定テーブル（遊技状態が低ベース状態であればはずれ用変動パターン判定テーブル A、遊技状態が高ベース状態であればはずれ用変動パターン判定テーブル D ）とにもとづいて変動カテゴリを判定する。

【 4 6 5 3 】

また、可変表示結果が大当たりである場合は、ステップ 0 0 5 S G S 1 0 9 において抽出した乱数値 M R 3 と大当たり用変動パターン判定テーブルとにもとづいて変動カテゴリを判定する。そして、これら変動カテゴリを判定した後は、判定した可変表示結果及び変動カテゴリに応じた図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの演出制御基板 1 2 への送信設定を行う。こうして設定された図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 - 1 2 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 4 6 5 4 】

C P U 1 0 3 は、入賞時乱数値判定処理に続いて、例えば R O M 1 0 1 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ 0 0 6 S G S 1 1 3 ）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 - 1 2 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 4 6 5 5 】

0 0 5 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 1 」であるか否かを判定する（ 0 0 5 S G S 1 1 4 ）。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば（ 0 0 5 S G S 1 1 4 で Y ）始動口バッファをクリアしてから（ 0 0 5 S G S 1 1 5 ）、2 3 9 0 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには（ 0 0 5 S G S 1 1 4 で N ）、始動口バッファをクリアして、その格納値をクリアしてから（ 0 0 5 S G S 1 1 6 ）、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【 4 6 5 6 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 1 3 - 1 5 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 1 3 - 1 5 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1 ）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C （カウンタ / タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【 4 6 5 7 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3 ）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオ

10

20

30

40

50



フであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 4 6 5 8 】

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

10

【 4 6 5 9 】

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

20

【 4 6 6 0 】

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

30

【 4 6 6 1 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するとともに該メニュー画面において遊技者からの操作を受け付けることで実行可能な演出等を変更するメニュー操作処理（ステップ S 7 9）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

40

【 4 6 6 2 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ

50

演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 4 6 6 3 】

（演出制御プロセス処理）

図 1 3 - 1 6 は、演出制御プロセス処理として、図 1 3 - 1 5 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 3 - 1 6 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読み発光演出を実行するための先読み発光演出処理（ステップ S 1 6 0）を実行する。先読み発光演出は、始動入賞が発生した際に、該始動入賞にもとづく可変表示結果が大当たりであることをボタンランプ 9 e の発光及びスピーカ 8 L、8 R、8 U からの効果音の出力によって示唆する演出である。

10

【 4 6 6 4 】

尚、後述するように、本実施の形態における先読み発光演出は、演出モードが先読みモードに設定されており且つ遊技状態が通常状態であるときの第 1 特図保留記憶のみを対象として実行され得る演出である。また、先読み発光演出としてのボタンランプ 9 e の発光は、該先読み発光演出の対象となった始動入賞にもとづく可変表示中におけるスーパーリーのリーチ演出開始タイミングまで継続して実行される。

【 4 6 6 5 】

先読み発光演出決定処理の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の特図保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 5 S G 1 9 4 A の記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。

20

【 4 6 6 6 】

尚、ステップ S 1 6 1 において、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【 4 6 6 7 】

更に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留記憶数報知演出するための保留記憶数報知演出処理（ステップ S 1 6 2）を実行する。保留記憶数報知演出は、始動入賞が発生した際に、該始動入賞にもとづいて発生した保留記憶数（遊技状態が通常状態（低ベース状態）であれば第 1 特図保留記憶数、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であれば第 2 特図保留記憶数）が 3 個目の保留記憶である場合、所定期間（例えば、3 秒間）に亘って振動モータ 4 0 を駆動させて操作レバー 3 1 A を振動させる演出である。

30

【 4 6 6 8 】

尚、後述するように、本実施の形態における保留記憶数報知演出は、該保留記憶数報知演出の実行が可能なように設定されている（保留数報知設定が ON に設定されている）ときのみ実行され得る演出である。

【 4 6 6 9 】

上記したステップ S 1 6 0 ~ ステップ S 1 6 2 の処理の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値に応じて以下のステップ S 1 7 0 ~ ステップ S 1 7 5 の処理のいずれかを実行する。

40

【 4 6 7 0 】

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

【 4 6 7 1 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が " 1 " のときに

50

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

#### 【 4 6 7 2 】

10

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

20

#### 【 4 6 7 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が" 3 "のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を" 4 "に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

30

#### 【 4 6 7 4 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 4 "のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である" 5 "に更新し、大当り中演出処理を終了する。

40

#### 【 4 6 7 5 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 5 "のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新し、エンディング演出処理を終了する。

#### 【 4 6 7 6 】

（先読み発光演出処理）

50

図 13 - 17 は、図 13 - 16 に示す先読み発光演出処理の一例を示すフローチャートである。先読み発光演出処理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、図 13 - 10 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 005SG194A における第 1 特図保留記憶の内容を特定し (ステップ 005SGS221)、第 1 特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する (ステップ 005SGS222)。

【4677】

第 1 特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが無い場合 (ステップ 005SGS222; N) はステップ 005SGS229 に進み、第 1 特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが有る場合 (ステップ 005SGS222; Y) は、第 1 特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「1」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、既にいずれかの第 1 特図保留記憶を対象として先読み発光演出の実行が決定されているか否かを判定する (ステップ 005SGS223)。

10

【4678】

第 1 特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「1」がセットされているエントリが有る場合 (ステップ 005SGS223; Y) は、ステップ 005SGS232 に進み、第 1 特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「1」がセットされているエントリが無い場合 (ステップ 005SGS223; N) は、更に遊技状態を特定し (ステップ 005SGS224)、遊技状態が通常状態 (低ベース状態) であるか否か、つまり、主に第 1 特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であるか否かを判定する (ステップ 005SGS225)。

20

【4679】

遊技状態が時短状態や確変状態である場合 (ステップ 005SGS225; N) は、ステップ 005SGS232 に進み、遊技状態が通常状態である場合 (ステップ 005SGS225; Y) は、先読み発光演出を実行し得る先読みモード中であるか否かを判定する (ステップ 005SGS226)。先読みモード中ではない場合 (ステップ 005SGS226; N) は、ステップ 005SGS232 に進み、先読みモード中である場合 (ステップ 005SGS226; Y) は、当該エントリ (先読み対象フラグがセットされていないエントリ) の変動カテゴリコマンド及び図柄指定コマンドを特定し (ステップ 005SGS227)、特定したこれら変動カテゴリコマンド及び図柄指定コマンドにもとづいて先読み発光演出の実行の有無を決定する (ステップ 005SGS228)。

30

【4680】

例えば、図 13 - 18 に示すように、変動カテゴリコマンドが「その他」であり図柄指定コマンドが「大当り」となる場合、すなわち、可変表示結果がノーマルリーチ大当りとなる場合は、先読み発光演出の非実行を 100% の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ」であり図柄指定コマンドが「大当り」となる場合、すなわち、可変表示結果がスーパーリーチ大当りとなる場合は、先読み発光演出の非実行を 1% の割合で決定し、先読み発光演出の実行を 99% の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「非リーチ」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を 100% の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「その他」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を 100% の割合で決定する。そして、変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を 95% の割合で決定し、先読み発光演出の実行を 5% の割合で決定する。

40

【4681】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチの可変表示のみを対象として先読み発光演出を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチや

50

ノーマルリーチの可変表示を対象として先読み発光演出を実行可能としてもよい。

【4682】

更に、本実施の形態では、スーパーリーチの可変表示を対象として、可変表示結果が大当たりであるか否かに応じて先読み発光演出の実行割合を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み発光演出に演出用LED402（図13-1参照）の発光態様が異なる複数の演出パターン（例えば、演出パターンAと演出パターンB）を設け、先読み発光演出が演出パターンAにて実行された場合は、先読み発光演出が演出パターンBにて実行された場合よりも可変表示結果が大当たりとなったときの大当たり種別が遊技者によって有利な種別となる割合（例えば、確変大当たりとなる割合や、大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドとなる割合）が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、先読み発光演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに遊技者を注目させることができる。

10

【4683】

図13-17に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ005SGS228を実行した後、該ステップ005SGS228において先読み発光演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ005SGS230）。先読み発光演出の実行を決定した場合（ステップ005SGS230；Y）は、当該エントリの先読み対象フラグの値として「1」をセットしてステップ005SGS233に進み（ステップ005SGS231）、先読み発光演出の非実行を決定した場合（ステップ005SGS230；N）はステップ005SGS232に進む。

20

【4684】

尚、ステップ005SGS232の処理において演出制御用CPU120は、当該エントリの先読み対象フラグとして「0」をセットしてステップ005SGS233に進む。

【4685】

ステップ005SGS233において演出制御用CPU120は、先読み対象フラグの値が「1」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、先読み発光演出の実行対象のエントリが有るか否かを判定する。先読み対象フラグの値が「1」にセットされているエントリが無い場合（ステップ005SGS233；N）は先読み発光演出処理を終了し、先読み対象フラグの値が「1」にセットされているエントリが有る場合（ステップ005SGS233；Y）は、演出用LED402を発光させて先読み発光演出処理を終了する（ステップ005SGS234）。

30

【4686】

尚、ステップ005SGS229において演出制御用CPU120は、先読み発光演出を実行し得る先読みモード中であるか否かを判定する（ステップ005SGS229）。先読みモード中である場合（ステップ005SGS229；Y）は、上記したステップ005SGS233、ステップ005SGS234の処理を実行し、先読みモード中でない場合（ステップ005SGS229；N）は先読み発光演出処理を終了する。

【4687】

（デモ演出制御処理・メニュー操作処理）

次に、演出制御用CPU120がデモ演出制御処理やメニュー操作処理を実行する際の画像表示装置5の表示態様について図13-19（A）～図13-19（E）にもとづいて説明する。先ず、図13-19（A）、図13-19（B）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかにおいて特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数が0個の状態です所定期間が経過すると、画像表示装置5においてデモ演出の表示が開始される。このとき、画像表示装置5の表示領域の右部には、押しボタン31Bの画像と該押しボタン31Bを操作することによって画像表示装置5においてメニュー画面が表示されることを示すメッセージを含む操作促進画像Z2が表示される。

40

【4688】

該操作促進画像Z2が表示されている状態において遊技者が押しボタン31Bを操

50

作すると、図 13 - 19 (C) に示すように、画像表示装置 5 におけるデモ演出の表示が終了し、メニュー画面として「演出モード設定」、「保留数報知設定」、「戻る」の項目を含むメニュー画像 Z 3 が表示される。また、画像表示装置 5 の右部には、操作レバー 3 1 A の操作によって強調表示される項目を切り替えることができる旨を示す画像 Z 4 と、プッシュボタン 3 1 B の操作によって強調表示されている項目が選択される旨を示す画像 Z 5 が表示される。

#### 【 4 6 8 9 】

このようなメニュー画面の表示中において遊技者が操作レバー 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の操作によって「演出モード設定」の項目を選択した場合は、図 13 - 19 (D) に示すように、画像表示装置 5 においてメニュー画面に替えて演出モードの設定画面が表示される。該演出モードの設定画面としては、「ノーマルモード」、「先読みモード」、「戻る」の項目が表示され、遊技者は、メニュー画面と同様に操作レバー 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの項目の強調表示及び選択を実行可能となっている。

10

#### 【 4 6 9 0 】

図 13 - 19 (D) に示す状態において遊技者が「ノーマルモード」の項目を選択すると、演出制御用 CPU 1 2 0 が前述した先読み発光演出を実行しないように処理（先読み発光演出処理のステップ 0 0 5 S G S 2 2 6、ステップ 0 0 5 S G S 2 2 9 の処理で先読みモード中ではないと判定する）を行うよう設定を行う。また、遊技者が「先読みモード」の項目を選択すると、演出制御用 CPU 1 2 0 が先読み発光演出を実行可能なように設定処理（先読み発光演出処理のステップ 0 0 5 S G S 2 2 6、ステップ 0 0 5 S G S 2 2 9 の処理で先読みモード中であると判定する）を行うよう設定を行う。

20

#### 【 4 6 9 1 】

また、メニュー画面の表示中において遊技者が操作レバー 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の操作によって「保留数報知設定」の項目を選択した場合は、図 13 - 19 (E) に示すように、画像表示装置 5 においてメニュー画面に替えて保留数報知設定の画面が表示される。該保留数報知設定の画面としては、「ON」、「OFF」、「戻る」の項目が表示され、遊技者は、メニュー画面と同様に操作レバー 3 1 A とプッシュボタン 3 1 B の操作によっていずれかの項目の強調表示及び選択を実行可能となっている。

#### 【 4 6 9 2 】

30

図 13 - 19 (E) に示す状態において遊技者が「ON」の項目を選択すると、演出制御用 CPU 1 2 0 が前述した保留記憶数報知演出処理において、新たな始動入賞が発生した場合に遊技状態に応じた保留記憶数が 3 個に達したことにもとづいて操作レバー 3 1 A を振動させるための設定（保留記憶数報知演出を実行するための設定）を行う。また、遊技者が「OFF」の項目を選択すると、演出制御用 CPU 1 2 0 が前述した保留記憶数報知演出処理において、操作レバー 3 1 A を振動させないための設定（保留記憶数報知演出を実行しないための設定）を行う。

#### 【 4 6 9 3 】

つまり、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、遊技者の操作によって、先読み発光演出の実行の有無や保留記憶数報知演出の実行の有無を選択することが可能となっている。

40

#### 【 4 6 9 4 】

尚、図 13 - 19 (C) に示すメニュー画面の表示中に遊技者が「戻る」の項目を選択した場合は、画像表示装置 5 おいて再度デモ演出が表示され、図 13 - 19 (D) に示す演出モード設定の画面の表示中や図 13 - 19 (E) に示す保留数報知設定の画面の表示中に遊技者が「戻る」の項目を選択した場合は、画像表示装置 5 においてメニュー画面が表示される。

#### 【 4 6 9 5 】

##### （演出の流れ）

ここで、本実施の形態における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態におけるスーパーリーチの可変表示を例に説明する。

50

## 【 4 6 9 6 】

先ず、図 1 3 - 2 0 ( A 1 ) ~ 図 1 3 - 2 0 ( A 1 3 ) に示すように、可変表示が開始されて所定期間が経過すると、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。該ノーマルリーチ演出については、図 1 3 - 2 0 ( A 1 3 ) に示すように、最終的に可動体 3 2 が画像表示装置 5 の上方の原点位置から下方の演出位置まで自重により落下する落下動作が行われることによって、スーパーリーチ演出への発展が報知される。

## 【 4 6 9 7 】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、スーパーリーチ演出に発展しない旨（本実施の形態のノーマルリーチ演出であれば、図 1 3 - 2 0 ( A 1 2 ) のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも 1 本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

## 【 4 6 9 8 】

ノーマルリーチ演出実行後は、図 1 3 - 2 0 ( A 1 4 ) ~ 図 1 3 - 2 0 ( A 1 6 )、図 1 3 - 2 1 ( A 1 7 ) ~ 図 1 3 - 2 1 ( A 3 0 ) に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出としては、先ず、図 1 3 - 2 0 ( A 1 4 ) に示すように、スーパーリーチタイトル演出が実行される。

## 【 4 6 9 9 】

更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図 1 3 - 2 1 ( A 2 0 ) に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当たりである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当たりとなる旨（本実施の形態であれば図 1 3 - 2 1 ( A 2 1 ) ~ 図 1 3 - 2 1 ( A 2 2 ) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、可動体 3 2 が、画像表示装置 5 の上方の原点位置から下方の演出位置まで自重により落下する落下動作が実行される。そして、スーパーリーチ演出の後、図 1 3 - 2 1 ( A 2 3 ) ~ 図 1 3 - 2 1 ( A 2 6 ) に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当たりを示す組合せでの表示が行われる。

## 【 4 7 0 0 】

尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン 3 1 B の操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、または、プッシュボタン 3 1 B の操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（本実施の形態であれば図 1 3 - 2 1 ( A 2 7 ) ~ 図 1 3 - 2 1 ( A 3 0 ) に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。

## 【 4 7 0 1 】

（パチンコ遊技機 1 の構造等）

次に、パチンコ遊技機 1 の構造等について、図 1 3 - 2 2 ~ 図 1 3 - 3 6 に基づいて説明する。

## 【 4 7 0 2 】

図 1 3 - 2 2 及び図 1 3 - 2 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、遊技店に設置された遊技島（図示略）に固定される四角枠状の外枠 7 0（外枠）と、外枠 7 0 の左側辺を中心として該外枠 7 0 の開口を開閉可能に設けられた遊技機用枠 3（内枠）と、遊技機用枠 3 の左側辺を中心として該遊技機用枠 3 の前面を開閉可能に設けられた開閉扉枠 5 0（ドア枠）と、から主に構成されている。開閉扉枠 5 0 は、遊技機用枠 3 に取付けられる遊技盤 2 の遊技領域 2 L，2 R を視認可能とするガラス窓 5 0 W を有する。

## 【 4 7 0 3 】

また、パチンコ遊技機 1 は、外枠 7 0 を遊技島に設置固定された状態において、開閉扉枠 5 0 により遊技機用枠 3 の前面が閉鎖されるとともに、遊技機用枠 3 により外枠 7 0 の

10

20

30

40

50

開口が閉鎖された閉状態と、遊技機用枠 3 により外枠 70 の開口が閉鎖されるとともに開閉扉枠 50 が開放されて遊技機用枠 3 の前面が開放する第 2 開状態（図 13 - 22 参照）と、開閉扉枠 50 により前面が閉鎖されるとともに遊技機用枠 3 が開放されて外枠 70 の開口が開放する第 4 開状態（図 13 - 23 参照）と、に変化可能とされている。

#### 【4704】

パチンコ遊技機 1 を、閉状態から第 2 開状態よりも開放角度が小さい第 1 開状態に変化させる場合は、開閉扉枠 50 の前面右側に設けられた鍵穴 60（図 13 - 1 参照）に遊技店所有の特定キー（図示略）を挿入し、挿入した特定キーを第 1 方向（例えば、左方向）に回転させて解錠すればよい。また、パチンコ遊技機 1 を、閉状態から、第 4 開状態よりも開放角度が小さい第 3 開状態に変化させる場合は、挿入した特定キーを第 2 方向（例えば、右方向）に回転させて解錠すればよい。また、開閉扉枠 50 または遊技機用枠 3 を閉鎖方向に回動させて第 1 開状態または第 3 開状態から閉状態に変化させると施錠されるようになっている。

10

#### 【4705】

このようにパチンコ遊技機 1 は、閉状態から第 1 開状態や第 2 開状態に変化した場合と、閉状態から第 3 開状態や第 4 開状態に変化した場合と、のいずれにおいても、開閉扉枠 50 の前面上部に設けられた立体装飾ユニット 400 とともに左側辺を中心として回動する。

#### 【4706】

尚、閉状態（閉鎖状態）は、開閉扉枠 50 が遊技機用枠 3 の前面を閉鎖した状態で該遊技機用枠 3 に施錠される第 1 閉状態（ドア枠閉鎖状態）と、遊技機用枠 3 が外枠 70 の開口を閉鎖した状態で該外枠 70 に施錠される第 2 閉状態（内枠閉鎖状態）と、開閉扉枠 50 及び遊技機用枠 3 がともに施錠される全閉状態（全閉鎖状態）と、を含む。

20

#### 【4707】

また、開状態（開放状態）は、遊技機用枠 3 に施錠されている状態から解錠されたときの状態である第 1 開状態（ドア枠第 1 開錠状態）と、第 1 開状態よりも遊技機用枠 3 が開いている状態である第 2 開状態（ドア枠第 2 開錠状態）と、外枠 70 に施錠されている状態から解錠されたときの状態である第 3 開状態（内枠第 1 開錠状態）と、第 3 開状態よりも遊技機用枠 3 が開いている状態である第 4 開状態（内枠第 2 開錠状態）と、開閉扉枠 50 及び遊技機用枠 3 がともに解錠されている全開状態と、を含む。

30

#### 【4708】

また、以下の説明において、第 1 閉状態（ドア枠閉鎖状態）、第 1 開状態（ドア枠第 1 開錠状態）及び第 2 開状態（ドア枠第 2 開錠状態）は、パチンコ遊技機 1 の状態を示す場合及び開閉扉枠 50 の状態を示す場合で用いることがある。また、第 2 閉状態（内枠閉鎖状態）、第 3 開状態（内枠第 1 開錠状態）及び第 4 開状態（内枠第 2 開錠状態）は、パチンコ遊技機 1 の状態を示す場合及び遊技機用枠 3 の状態を示す場合で用いることがある。

#### 【4709】

また、以下においては、開閉扉枠 50 と遊技機用枠 3 とを「扉」や「扉部」と総称したり、第 1 ～ 第 4 開状態を「開状態」や「開放状態」と総称したり、開閉扉枠 50 を含めた遊技機用枠 3 の閉状態を「閉状態」や「閉鎖状態」と総称したりすることがある。第 1 開状態は、開閉扉枠 50 の解錠後であって開放角度が小さい（例えば、開放角度 = 約 2 ～ 5 度）状態であり、第 2 開状態は、第 1 開状態よりも開放角度が大きい（例えば、開放角度 = 約 6 ～ 90 度）状態である。また、第 3 開状態は、遊技機用枠 3 の解錠後であって開放角度が小さい（例えば、開放角度 = 約 2 ～ 10 度）状態であり、第 4 開状態は、第 3 開状態よりも開放角度が大きい（例えば、開放角度 = 約 11 ～ 90 度）状態である。尚、閉状態や開状態の詳細については後述する。

40

#### 【4710】

また、扉開放センサ 90A、90B は、開閉扉枠 50 を含めた遊技機用枠 3 の開放及び閉鎖を検知可能である。つまり、CPU 103 は、扉開放センサ 90A、90B が開閉扉枠 50 と遊技機用枠 3 のうちいずれかの開放を検知した場合は「開状態」と判定し、主基

50



板 1 1 から演出制御基板 1 2 に第 1 扉開閉状態指定コマンドを送信し、扉開放センサ 9 0 A、9 0 B が開閉扉枠 5 0 及び遊技機用枠 3 双方の開鎖を検知した場合は「閉状態」と判定し、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に第 2 扉開閉状態指定コマンドを送信する。

【 4 7 1 1 】

尚、本実施の形態では、扉開放センサ 9 0 A、9 0 B により開閉扉枠 5 0 を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠 5 0 のみが開放する第 1 開状態及び第 2 開状態と、開閉扉枠 5 0 を含めた遊技機用枠 3 が開放する第 3 開状態及び第 4 開状態とを別個のセンサにより個別に検知可能としてもよい。

【 4 7 1 2 】

図 1 3 - 2 4 に示すように、遊技機用枠 3 の背面上部には、遊技島（図示略）の内部に設けられた遊技球（以下、遊技球 P と言うこともある）の循環経路から補給装置（図示略）を介して供給される遊技球を貯留可能な球タンク（貯留部）を形成する球タンク形成部 2 0 1 と、球タンク形成部 2 0 1 に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第 1 誘導通路を形成する第 1 誘導通路形成部 2 0 2 と、からなる第 1 通路形成体 2 0 3 が、遊技機用枠 3 の上辺部に沿うように左右方向に延設されている。また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上方位置には、後述するターミナル基板 2 1 0 が設けられている。

【 4 7 1 3 】

補給装置（図示略）は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材（図示略）と、該誘導部材により導かれた遊技球を所定数（例えば、10 個など）ずつ送出することが可能なスプロケット（図示略）、該スプロケットを駆動する駆動源（図示略）、外枠 7 0 の開口が遊技機用枠 3 により閉鎖される閉状態であるときに該遊技機用枠 3 に押圧されるレバースイッチ（図示略）と、を有し、閉状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠 3 にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部 2 0 1 に落下可能となり、開状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠 3 にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠 7 0 が閉状態であるときに球タンク形成部 2 0 1 に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部 2 0 1 に供給されるようになっている。

【 4 7 1 4 】

また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第 2 誘導通路を形成する第 2 誘導通路形成部 2 0 4 と、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置 2 0 0 と、払出装置 2 0 0 により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路 2 0 5 A（図 1 3 - 3 2 参照）を形成する払出通路形成部 2 0 5 と、第 2 誘導通路形成部 2 0 4 により誘導された遊技球を払出装置 2 0 0 から払出通路形成部 2 0 5 に払出すことなく、パチンコ遊技機 1 の外部に排出するためにパチンコ遊技機 1 の背面側下部に設けられた図示しない排出部（図示略）に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部 2 0 6 と、からなる第 2 通路形成体 2 0 7 が、遊技機用枠 3 の背面左辺部に沿うように上下方向に延設されている。

【 4 7 1 5 】

払出装置 2 0 0 は、特に詳細な図示はしないが、略直方体状に形成されるケース体となり、内部には遊技球を所定球数（例えば、1 球）ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路 2 0 5 A と球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠 3 の背面下部には、電源基板 9 1 が収納された基板ケース 9 1 A や払出制御基板 3 7 が収納された基板ケース 3 7 A 等が設けられている。

【 4 7 1 6 】

尚、本実施の形態では、第 2 誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ（図示略）が設けられており、CPU 1 0 3 は、球切れスイッチ（図示略）からの検出信

10

20

30

40

50

号の入力状態に基づいて、払出装置 200 の上流側の第 2 誘導通路に払出するための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ（図示略）のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置 200 に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置 200 による払出動作を中止する。また、主基板 11 に接続される所定の表示器（図示略）にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板 12 に出力することで、演出制御用 CPU 120 に開閉扉枠 50 の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ 9 をエラー態様にて発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。

#### 【4717】

遊技機用枠 3 の略中央部に形成された開口部 471（図 13 - 31 参照）には、遊技機用枠 3 の前面側から遊技盤ユニット 2A が着脱可能に配置される。遊技盤ユニット 2A は、盤面板及びスペーサ部材からなる遊技盤 2 と、遊技盤 2 の前面側に設けられる各種遊技用部品（例えば、障害釘や入賞装置など）や、遊技盤 2 の背面側に設けられる画像表示装置 5、可動体 32 を有する演出装置や、演出制御基板 12 が収納された基板ケース 12A、主基板 11 が収納された基板ケース 11A 等の電子部品や、遊技盤 2 及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体 220 と、を含む構造体とされている。

#### 【4718】

尚、基板ケース 11A、12A、91A、37A は、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース 11A、12A にあっては、各々 1 個または複数のねじ部材により遊技機用枠 3 または遊技盤 2 に取付けられ、基板ケース 91A、37A は係止手段（図示略）により遊技機用枠 3 または遊技盤 2 に取付けられている。また、カバー体 220 は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右辺部を中心として回動可能な開閉部 220A とされ、遊技盤 2 の背面の一部を開閉可能とされている。

#### 【4719】

遊技機用枠 3 の背面に設けられた第 1 通路形成体 203、第 2 通路形成体 207 と、遊技盤 2 の背面を構成するカバー体 220 は、遊技機用枠 3 により外枠 70 を閉鎖した状態において、外枠 70 よりも後方に突出する（図 13 - 22、図 13 - 23 参照）。特に第 1 通路形成体 203 は、球タンク形成部 201 の上面開口が遊技機用枠 3 の背面上部における外枠 70 の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機 1 の外枠 70 を遊技島（図示略）に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置（図示略）を介して球タンク形成部 201 に遊技球を供給できるようになっている。

#### 【4720】

（立体装飾ユニット）

図 13 - 1 及び図 13 - 24 ~ 図 13 - 28 に示すように、立体装飾ユニット 400 は、当該パチンコ遊技機 1 の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）の顔の略左半分を模した立体形状をなす立体装飾部 400A と、立体装飾部 400A の後部に上下方向に延設され、開閉扉枠 50 の前面における右辺部に取付けられる取付部 400B（図 13 - 1 における点斜線部分）と、から主に構成されている。

#### 【4721】

立体装飾部 400A は、正面視において開閉扉枠 50 の前面における上辺部及び右辺部に沿って配置される第 1 装飾部 401a と、開閉扉枠 50 より上方に配置される第 2 装飾部 401b と、を有しており、第 1 装飾部 401a と第 2 装飾部 401b との境界右側の前端部 401c が最も前方に突出し、該前端部 401c から上方、下方及び左方に向けて漸次後側に傾斜するように形成されている。つまり、立体装飾部 400A は、正面視において開閉扉枠 50 の前面右側上部に配置されるとともに、右側の方が左側よりも前方に大きく突出しており、開閉扉枠 50 は左側辺を中心として開放可能に設けられていることで、当該パチンコ遊技機 1 の左側に隣接配置される他のパチンコ遊技機の前面右側上部に配設された立体装飾ユニットに接触しないように、開閉扉枠 50 を大きく開放することがで

10

20

30

40

50

きる。

#### 【 4 7 2 2 】

特に図 1 3 - 2 5、図 1 3 - 2 6 に示すように、取付部 4 0 0 B から前端までの突出長さ寸法 L 1 は、他の突出部のうち取付部 4 0 0 B からの突出長さ寸法が最も長寸の突出部（例えば、操作レバー 3 1 A）の突出長さ寸法 L 2 よりも長寸とされている（ $L 1 > L 2$ ）。また、取付部 4 0 0 B から第 2 装飾部 4 0 1 b の上端までの突出長さ寸法 L 3 は、突出長さ寸法 L 1 とほぼ同寸法とされているが（ $L 3 \approx L 1$ ）、突出長さ寸法 L 1 よりも長寸または短寸であってもよい。また、第 2 装飾部 4 0 1 b の背面は、上方に向けて前側に所定角度  $\theta 1$ （ $\theta 1 = \text{約 } 25 \text{ 度}$ ）傾斜しており、遊技島の上に設けられる情報表示端末（図示略）等に接触しないようになっている。

10

#### 【 4 7 2 3 】

また、立体装飾部 4 0 0 A の前面には、前述した先読み発光演出等において点灯する演出用 LED 4 0 2 が設けられているとともに、メインランプ 9 a やサイドランプ 9 b の一部が設けられている（図 1 3 - 1 参照）。

#### 【 4 7 2 4 】

このように立体装飾部 4 0 0 A は、取付部 4 0 0 B に対し前方及び上方に大きく突出しており、パチンコ遊技機 1 の側方からの視認性が高いことで、遊技店の遊技島（図示略）に設置された状態において、パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者や当該パチンコ遊技機 1 の近傍にいる遊技客だけでなく、遊技島の長手方向の端部側などにいる遠方の遊技客に対してパチンコ遊技機 1 の存在を好適にアピールできる。一方、立体装飾部 4 0 0 A は合成樹脂材により形成されており、特に、重心位置 G（図 1 3 - 2 5、図 1 3 - 2 6 参照）が取付部 4 0 0 B より前方に位置することで、立体装飾部 4 0 0 A の荷重により、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 を開状態にしたときに、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の右辺部が略鉛直方向に沈み込んで垂れ下がったり、立体装飾部 4 0 0 A がある右側上部が前方に撓むなど、変形しやすい。尚、垂れ下がり等の詳細については後述する。

20

#### 【 4 7 2 5 】

尚、本実施の形態における立体装飾ユニット 4 0 0 の立体装飾部 4 0 0 A は、当該パチンコ遊技機 1 の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）の顔の略左半分を模した立体装飾物にて構成されているが、形状や大きさ等は任意であり、キャラクタではない装飾物にて構成されていてもよい。また、取付部 4 0 0 B は開閉扉枠 5 0 の前面右辺上部に沿って取付けられている一方で、立体装飾部 4 0 0 A は上辺部及び右辺部に沿って配置されているが、取付部 4 0 0 B も立体装飾部 4 0 0 A とが同じ形状で設けられていてもよい。また、立体装飾部 4 0 0 A は上辺部及び右辺部に沿って配置されているが、少なくとも開閉扉枠 5 0 の上辺部に配置されていれば、必ずしも右辺部側に配置されていなくてもよいし、上辺部、左右辺部及び下辺部の全てに立体装飾部 4 0 0 A が配置されていてもよい。さらに、立体装飾部 4 0 0 A の一部をモータ等により動作可能な可動部とし、各種演出において動作させるようにしてもよい。

30

#### 【 4 7 2 6 】

（外枠）

図 1 3 - 2 9 及び図 1 3 - 3 0 に示すように、外枠 7 0 は、木製の板材からなる上板 7 0 a 及び下板 7 0 d と、鉄製の板材からなる左右の側板 7 0 b、7 0 c と、から構成され、上板 7 0 a の左右端部と左右の側板 7 0 b、7 0 c の上端部及び下板 7 0 d の左右端部と左右の側板 7 0 b、7 0 c の下端部とを連結金具 7 0 e にて連結することにより方形枠状に構成されている。右側の側板 7 0 c の内面上下位置には、遊技機用枠 3 を閉位置にて係止する係止片 4 6 5 a、4 6 5 b が固定されている。尚、左右の側板 7 0 b、7 0 c は鉄材にて構成されていたが、アルミ材等他の金属材料にて構成してもよい。また、外枠 7 0 の下部前面には、スピーカ 8 U（図 1 3 - 2 参照）が内蔵されたスピーカユニット 4 1 0 が取付けられている。

40

#### 【 4 7 2 7 】

左上角部の連結金具 7 0 e には、前方に突出する上軸受部 4 5 1 が一体に形成されてお

50

り、上軸受部 4 5 1 には、遊技機用枠 3 の上部を軸支するための平面視略 L 字形の軸受溝 4 5 2 が形成されている。尚、上軸受部 4 5 1 の下面には、軸受溝 4 5 2 に挿入された軸ピンの抜け止めを規制する抜け止め部材 4 5 2 a が設けられている（図 1 3 - 3 6 参照）。また、スピーカユニット 4 1 0 の左端部には、前方に突出する金属製の下軸受部 4 5 3 が固着されており、下軸受部 4 5 3 の上面前部には、遊技機用枠 3 の下部を軸支するための上下方向を向く軸ピン 4 5 4 が立設されている（図 1 3 - 3 6 参照）。

#### 【 4 7 2 8 】

スピーカユニット 4 1 0 の右側上部には、遊技機用枠 3 の右側下部を閉鎖位置に向けて案内する金属製のスライダ部材 4 1 1 が固定されている。また、スピーカユニット 4 1 0 の上部中央位置には、前方に向けて開放する凹部 4 2 0 が左右方向に延設されている。尚、スライダ部材 4 1 1 や凹部 4 2 0 の詳細については後述する。

10

#### 【 4 7 2 9 】

（遊技機用枠）

図 1 3 - 3 1 及び図 1 3 - 3 2 に示すように、遊技機用枠 3 は、合成樹脂材により中央に開口部 4 7 1 を有する四角枠状に構成されており、遊技盤 2 及び遊技盤 2 に組付けられる各種装置を含む遊技盤ユニット 2 A（図 1 3 - 2 2 参照）の後部を、遊技機用枠 3 の前面側から開口部 4 7 1 に押し込み、遊技盤 2 を開口部 4 7 1 の周縁に固定することにより、遊技盤ユニット 2 A を着脱可能に取付けることができるようになっている。

#### 【 4 7 3 0 】

遊技機用枠 3 の左上角部には、前方に突出する金属製の内蝶番上 4 5 5 が固着され、内蝶番上 4 5 5 の前端下面には、外枠 7 0 の軸受溝 4 5 2 に挿入可能な上下方向を向く軸ピン 4 5 6 が下方に向けて突設されている。遊技機用枠 3 の左下角部には、前方に突出する金属製の内蝶番下 4 5 7 が固着され、内蝶番下 4 5 7 の前端下面には、外枠 7 0 の軸ピン 4 5 4 が挿入可能な軸受穴 4 5 8 が形成されている。また、内蝶番下 4 5 7 の前端上面には、開閉扉枠 5 0 の下部を軸支するための上下方向を向く軸ピン 4 5 9 が立設されている。内蝶番上 4 5 5 の下方には、前方に突出する金属製の蝶番上 4 6 0 が固着され、蝶番上 4 6 0 には、開閉扉枠 5 0 の上部を軸支するための軸受穴 4 6 1 が形成されている。

20

#### 【 4 7 3 1 】

遊技機用枠 3 の前面下辺部には、開閉扉枠 5 0 を係止する係止爪 4 7 2 a , 4 7 2 b が形成された補強板金下 4 7 2 が取付けられているとともに、補強板金下 4 7 2 の右斜め上には、図示しない連動機構を介して係止爪 4 7 2 a , 4 7 2 b に連動する係止爪 4 7 2 c が形成されたロック板（図示略）が取付けられている。これら係止爪 4 7 2 a , 4 7 2 b 、 4 7 2 c は、鍵穴 6 0 の第 1 方向への回転操作によって係止解除方向にスライド移動するようになっている。

30

#### 【 4 7 3 2 】

遊技機用枠 3 の右辺部には、上下方向に延びる錠ユニット 4 7 3 が固定されている。錠ユニット 4 7 3 は、外枠 7 0 に設けられた係止片 4 6 5 a , 4 6 5 b に係止可能な後向きの係止爪 4 7 4 a , 4 7 4 b が上下位置に形成された上下方向に延びる第 1 スライダ（図示略）と、開閉扉枠 5 0 に設けられた後述する係止片 4 8 5 a 、 4 8 5 b 、 4 8 5 c（図 1 3 - 3 4 参照）に係止可能な前向きの係止爪 4 7 5 a , 4 7 5 b , 4 7 5 c が上位置、中央位置及び下位置に形成された上下方向に延びる第 2 スライダ（図示略）と、を有している。錠ユニット 4 7 3 は、開閉扉枠 5 0 が閉鎖位置に位置したときに、鍵穴 6 0 が前面に設けられたシリンダ錠 4 9 1（図 1 3 - 3 3 参照）を有する連結錠ユニット 4 9 0（図 1 3 - 3 4 参照）に連結され、鍵穴 6 0 の第 1 方向への回転操作によって、係止爪 4 7 4 a , 4 7 4 b を有する第 1 スライダ（図示略）が係止解除方向（上方）にスライド移動することで解錠され、鍵穴 6 0 の第 2 方向への回転操作によって、係止爪 4 7 5 a , 4 7 5 b , 4 7 5 c を有する第 2 スライダ（図示略）が係止解除方向（上方）にスライド移動することで解錠されるようになっている。尚、これら第 1 スライダと第 2 スライダ（図示略）は、図示しないバネにより下方に向けて付勢されている。

40

#### 【 4 7 3 3 】

50

このように、シリンダ錠 4 9 1 を有する連結錠ユニット 4 9 0 と、閉状態において該連結錠ユニット 4 9 0 に連結する錠ユニット 4 7 3 と、これらユニットに連動する補強板金 4 7 2 やロック板（図示略）、枠下防犯板金 3 7 2 A , 3 7 2 B 等は、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の施解錠装置を構成している。

#### 【 4 7 3 4 】

また、遊技機用枠 3 の下辺部には、前方に開口する凹部 3 8 0 F と、後方に開口する凹部 3 8 0 B（図 1 3 - 5 1 参照）とが、各々左右方向に向けて延設されている。

#### 【 4 7 3 5 】

遊技機用枠 3 の前面下部には、払出通路形成部 2 0 5 にて形成された払出通路 2 0 5 A の連通口 2 4 0 と、連通口 2 4 0 を開閉可能なシャッタ装置 2 4 1 と、遊技領域 2 L , 2 R に向けて遊技球を発射する打球発射装置 5 0 0 と、扉開放センサ 9 0 B と、が主に設けられている。連通口 2 4 0 は、遊技機用枠 3 の回転軸側である左側に配置され、打球発射装置 5 0 0 は左右方向の略中央位置に配置されている。扉開放センサ 9 0 A は上部、扉開放センサ 9 0 B は下部右側に配置されている。また、遊技機用枠 3 の前面右側下部には、開閉扉枠 5 0 の右側下部を閉鎖位置に向けて案内する金属製のスライダ部材 4 3 1 が固定されている。

#### 【 4 7 3 6 】

また、打球発射装置 5 0 0 の前面上部右側には、打球供給皿 6 1 からの遊技球が流入される流入口 5 5 0 a が形成されているとともに、前面下部左側には流出口 5 5 0 b が形成されている。打球供給皿 6 1 から供給された遊技球は、流入口 5 5 0 a を介して打球発射装置 5 0 0 の内部の待機通路（図示略）にて発射待機するようになっている。また、待機通路（図示略）にて待機する遊技球を排出するための球抜きレバー 5 4 5 が左右方向にスライド移動可能に設けられている。球抜きレバー 5 4 5 の操作により、遊技領域に発射されずに待機通路から排出された遊技球は、流出口 5 5 0 b に誘導されて遊技者に返却される。

#### 【 4 7 3 7 】

打球発射装置 5 0 0 の左側には、後述するシャッタ開放スイッチ 3 6 2（図 1 3 - 3 4 参照）を押圧するシャッタ開放用軸 5 4 0 が前方に突出するように形成されている。また、背面右側下部には、外枠 7 0 のスライダ部材 4 1 1 の上面を摺動可能な合成樹脂製の被案内部材 4 2 1 が固着されている。

#### 【 4 7 3 8 】

（開閉扉枠）

図 1 3 - 3 3 及び図 1 3 - 3 4 に示すように、開閉扉枠 5 0 は、合成樹脂材からなり、中央に開口部 3 5 1 A が形成された四角枠状のベース扉枠 5 0 A と、金属材料からなり、中央に開口部 3 5 1 B が形成された四角枠状の補強板金 5 0 B と、ベース扉枠 5 0 A の前面下部に固定される下部ユニット 3 0 0 と、ベース扉枠 5 0 A の前面上部に固定される上部ユニット 3 1 0 と、ベース扉枠 5 0 A の前面左辺部に固定される左サイドユニット 3 2 0 と、ベース扉枠 5 0 A の前面右辺下部に固定されるレバーユニット 3 3 0 と、ベース扉枠 5 0 A の前面右辺上部に固定される立体装飾ユニット 4 0 0 と、から主に構成される。

#### 【 4 7 3 9 】

下部ユニット 3 0 0 は、前方に突出するように設けられる打球供給皿 6 1（上皿）と、プッシュボタン 3 1 B と、打球操作ハンドル 3 0 L , 3 0 R と、打球操作ハンドル 3 0 L , 3 0 R の各々の下方に配置される二股状の手置きユニット 3 0 1 と、を主に有する。上部ユニット 3 1 0 は、スピーカ 8 L、8 R が内部左右側に配設されるとともに、スピーカ 8 L、8 R 各々の前面に放音部が設けられている。レバーユニット 3 3 0 は、操作レバー 3 1 A が前後方向に押し引き操作可能に軸支されている。

#### 【 4 7 4 0 】

ベース扉枠 5 0 A は、複数の部材を連結することにより四角枠状に形成されているが、四角枠状の 1 枚の合成樹脂板にて形成されていてもよい。また、前面には基板など各種部品や装置等が配設されている。

10

20

30

40

50

## 【 4 7 4 1 】

一方、補強板金 5 0 B は、四角棒状の 1 枚の金属板材にて形成されており、ベース扉枠 5 0 A の背面側に複数のねじ部材（図示略）を介して固着されることにより、ベース扉枠 5 0 A の撓み等の変形による垂れ下がりを抑止する垂れ下がり抑制手段を構成している。

## 【 4 7 4 2 】

補強板金 5 0 B の左上角部には、前方に突出する金属製の内蝶番上 3 8 5 が固着され、内蝶番上 3 8 5 の前端上面には、遊技機用枠 3 の軸受穴 4 6 1 に挿入可能な上下方向を向く軸ピン 3 8 6 が上方に向けて突設されている。補強板金 5 0 B の左下角部には、前方に突出する金属製の内蝶番下 3 8 7 が固着され、内蝶番下 3 8 7 の前端には、遊技機用枠 3 の軸ピン 4 5 9 が挿入可能な軸受穴 3 8 8 が形成されている。

10

## 【 4 7 4 3 】

補強板金 5 0 B の背面には、開口部 3 5 1 A、3 5 1 B を被覆するガラス窓 5 0 W の上部に係止するための左右の係止部材 3 5 2 と、ガラス窓 5 0 W の下部を支持する左右方向に延びる枠上防犯板金 3 7 3 と、前面側にシリンダ錠 4 9 1 を有する連結錠ユニット 4 9 0 と、下辺に沿うように左右方向に延びる枠下防犯板金 3 7 2 A、3 7 2 B と、が固着されている。枠下防犯板金 3 7 2 A には、遊技機用枠 3 の係止爪 4 7 2 a、4 7 2 b が係止可能な係止片 3 7 2 a、3 7 2 b が形成されるとともに、後向きの屈曲片 3 7 2 d が形成されている。枠下防犯板金 3 7 2 B には、遊技機用枠 3 の係止爪 4 7 2 c が係止可能な係止片 3 7 2 c が形成されている。補強板金 5 0 B の下辺には、後向きに屈曲した折曲片 3 6 7 が左右方向に延設されている。また、背面右側下部には、遊技機用枠 3 のスライド部材 4 3 1 の上面に摺接可能な合成樹脂製の被案内部材 4 4 1 が固着されている。

20

## 【 4 7 4 4 】

ベース扉枠 5 0 A の下部左側には、打球供給皿 6 1 の傾斜上位側に連通する払出口 3 5 0 が形成されている。また、ベース扉枠 5 0 A 及び補強板金 5 0 B の下部における打球発射装置 5 0 0 に対応する位置には、打球供給皿 6 1 の傾斜下位側に連通する打球供給口 3 6 0 a と、下部ユニット 3 0 0 の下面に形成された球排出口 3 0 2（図 1 3 - 2 8 参照）に連通する球抜き口 3 6 0 b と、打球供給口 3 6 0 a を開閉可能なシャッタ部材 3 6 1 を開放させるためのシャッタ開放スイッチ 3 6 2 と、球抜き口 3 6 0 b を開閉可能なシャッタ部材 3 6 5 に球抜きレバー 5 4 5 を係止させるためのレバー挿入孔 3 6 6 と、が主に形成されている。シャッタ部材 3 6 5 は、下部ユニット 3 0 0 の打球供給皿 6 1 の傾斜下位側に設けられる球抜きボタン 3 0 5（図 1 3 - 3 3 参照）の押圧操作に連動してスライド移動することで球抜き口 3 6 0 b を開放させるとともに、打球発射装置 5 0 0 の球抜きレバー 5 4 5 を連動させて待機通路（図示略）で待機している遊技球を流出口 5 5 0 b に誘導させる。

30

## 【 4 7 4 5 】

図 1 3 - 3 5 に示すように、開閉扉枠 5 0 が回転して遊技機用枠 3 の前面が開放されると、遊技機用枠 3 の連通口 2 4 0 と開閉扉枠 5 0 の払出口 3 5 0 とが離間するため、シャッタ装置 2 4 1 が開状態から閉状態に変化して連通口 2 4 0 からの遊技球の落下が防止される（図 1 3 - 4 9 参照）。また、遊技機用枠 3 の打球発射装置 5 0 0 の流入口 5 5 0 a と開閉扉枠 5 0 の打球供給口 3 6 0 a とが離間するとともに、遊技機用枠 3 のシャッタ開放用軸 5 4 0 と開閉扉枠 5 0 のシャッタ開放スイッチ 3 6 2 とが離間するため、シャッタ部材 3 6 1 が開状態から閉状態に変化して打球供給皿 6 1 の遊技球の打球供給口 3 6 0 a からの落下が防止される（図 1 3 - 5 4 参照）。また、遊技機用枠 3 の打球発射装置 5 0 0 の流出口 5 5 0 b と開閉扉枠 5 0 の球抜き口 3 6 0 b とが離間するとともに、遊技機用枠 3 のシャッタ部材 3 6 5 と開閉扉枠 5 0 の球抜きレバー 5 4 5 とが離間する（図 1 3 - 5 0 参照）。

40

## 【 4 7 4 6 】

一方、遊技機用枠 3 の前面が開閉扉枠 5 0 により閉鎖されると、遊技機用枠 3 の連通口 2 4 0 と開閉扉枠 5 0 の払出口 3 5 0 とが連通し、シャッタ装置 2 4 1 が閉状態から開状態に変化して連通口 2 4 0 及び払出口 3 5 0 から打球供給皿 6 1 へ遊技球が流出可能とな

50

る。また、遊技機用枠 3 の打球発射装置 5 0 0 の流入口 5 5 0 a と開閉扉枠 5 0 の打球供給口 3 6 0 a とが連通するとともに、遊技機用枠 3 のシャッタ開放用軸 5 4 0 が開閉扉枠 5 0 のシャッタ開放スイッチ 3 6 2 を押圧することで、シャッタ部材 3 6 1 が閉状態から開状態に変化して打球供給皿 6 1 の遊技球が打球供給口 3 6 0 a 及び流入口 5 5 0 a を通過して打球発射装置 5 0 0 内の待機通路（図示略）に供給される。また、遊技機用枠 3 の打球発射装置 5 0 0 の流出口 5 5 0 b と開閉扉枠 5 0 の球抜き口 3 6 0 b とが連通するとともに、遊技機用枠 3 のレバー挿入孔 3 6 6 内に開閉扉枠 5 0 の球抜きレバー 5 4 5 が挿入されてシャッタ部材 3 6 5 に係止される。よって、球抜きボタン 3 0 5（図 1 3 - 3 3 参照）の押圧操作に応じてシャッタ部材 3 6 5 と球抜きレバー 5 4 5 とが連動することで、打球発射装置 5 0 0 内の遊技球が流出口 5 5 0 b 及び球抜き口 3 6 0 b に誘導され、球排出口 3 0 2 から排出される。 10

#### 【 4 7 4 7 】

（回動軸の構造）

次に、遊技機用枠 3 と開閉扉枠 5 0 の回動軸の構造について、図 1 3 - 3 6 及び図 1 3 - 3 7 に基づいて説明する。尚、図 1 3 - 3 7 以降において、白矢印は主に力が作用する方向を示すものとする。

#### 【 4 7 4 8 】

図 1 3 - 3 6 及び図 1 3 - 3 7 に示すように、遊技機用枠 3 は、左上角部の軸ピン 4 5 6 が外枠 7 0 の軸受溝 4 5 2 に挿入されるとともに、左下角部の軸受穴 4 5 8 内に外枠 7 0 の軸ピン 4 5 4 が挿入されていることで、外枠 7 0 に対し左側辺を中心として、外枠 7 0 の開口を閉鎖する閉鎖位置（図 1 3 - 4 5 参照）と、外枠 7 0 の開口を開放する開放位置（図 1 3 - 4 8 参照）と、の間で外枠 7 0 に回動可能に支持されている。 20

#### 【 4 7 4 9 】

遊技機用枠 3 の軸ピン 4 5 6（上部回動軸）及び外枠 7 0 の軸受溝 4 5 2（上部軸受）と、遊技機用枠 3 の軸受穴 4 5 8（下部軸受）及び外枠 7 0 の軸ピン 4 5 4（下部回動軸）と、からなる回動軸 T 1 は、側面視では鉛直方向を向いている一方で（図 1 3 - 3 6 参照）、正面視では、下部の軸受穴 4 5 8 及び軸ピン 4 5 4 が上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 よりも右方位置に配置されていることで、上方に向けて左側に傾斜している（図 1 3 - 3 7（A）参照）。尚、回動軸 T 1 の設計上の傾斜角度は約 1 ～ 5 度の範囲内であることが好ましいが、図 1 3 - 3 7 では、各部の構造や位置関係が概略的に表現されており、回動軸 T 1 についても設計上の傾斜角度より大きい角度で強調表示されている。 30

#### 【 4 7 5 0 】

図 1 3 - 3 7（A）に示すように、遊技機用枠 3 は、左側辺近傍の回動軸 T 1 を中心として片持ち状態で支持されていることで、下部の軸受穴 4 5 8 及び軸ピン 4 5 4 を中心として正面視で時計回りに傾こうとする力（図中白矢印参照）が作用し、上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 に負荷がかかるため、繰り返しの回動（開閉）により上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 が摩擦により擦り減り、遊びが大きくなって遊技機用枠 3 ががたつく虞がある。ここで、上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 は、下部の軸受穴 4 5 8 及び軸ピン 4 5 4 よりも左方に配置されていることで、下部の軸受穴 4 5 8 及び軸ピン 4 5 4 の直上位置に配置されている場合に比べて、上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 にかかる負荷が軽減されるようになっている。 40

#### 【 4 7 5 1 】

一方、図 1 3 - 3 6 及び図 1 3 - 3 7 に示すように、開閉扉枠 5 0 は、左上角部の軸ピン 3 8 6 が遊技機用枠 3 の軸受穴 4 6 1 に挿入されるとともに、左下角部の軸受穴 3 8 8 内に遊技機用枠 3 の軸ピン 4 5 9 が挿入されていることで、遊技機用枠 3 に対し左側辺を中心として、遊技機用枠 3 の開口を閉鎖する閉鎖位置（図 1 3 - 4 1 参照）と、遊技機用枠 3 の開口を開放する開放位置（図 1 3 - 4 4 参照）と、の間で遊技機用枠 3 に回動可能に支持されている。

#### 【 4 7 5 2 】

開閉扉枠 5 0 の軸ピン 3 8 6（上部回動軸）及び遊技機用枠 3 の軸受穴 4 6 1（上部軸 50

受)と、開閉扉枠50の軸受穴388(下部軸受)及び外枠70の軸ピン459(下部回転軸)と、からなる回転軸T2は、正面視及び側面視でも鉛直方向を向いている(図13-36、図13-37参照)。

#### 【4753】

(各扉枠の垂れ下がりについて)

次に、開閉扉枠50や遊技機用枠3の垂れ下がりについて、図13-38~図13-40に基づいて説明する。

#### 【4754】

図13-38(A)~(C)に示すように、例えば、軽量で剛性が高く変形等がほとんど生じない開閉扉枠50Zが、左側辺に沿って設けられる上下方向を向く回転軸T2を中心として遊技機用枠3Zに片持ち状態で開閉可能に支持される場合、閉状態においては、回転軸T2と反対の右辺部側が遊技機用枠3Zに支持され、開状態においては、回転軸T2と反対の右辺部側が閉状態のときのように何ら支持されないものの、略水平方向に回転するため、閉状態及び開状態のいずれにおいても開閉扉枠50Zの上辺部及び下辺部は略水平に維持される。

#### 【4755】

一方、本実施の形態の開閉扉枠50は、下部ユニット300、上部ユニット310、左サイドユニット320、レバーユニット330及び立体装飾ユニット400が取付けられており、これら各ユニットは、前方に大きく突出するように立体形成されているものが多く、また、内部には各種電気部品等が設けられているため、従来に比べて重量が増大している。特に、回転軸T2と反対の右辺上部には、大型で重量がある立体装飾ユニット400(図13-39では図示略)が前上方に突出するように設けられていることで、開閉扉枠50の重心位置は中央よりも右側に位置している。よって、開閉扉枠50を開閉する際の力のモーメントが大きくなり、第2開状態から閉状態とする場合に勢いがついてしまうことで、閉鎖位置にて回転が規制されたときに衝撃が大きくなりやすい。

#### 【4756】

そして、閉状態においては、回転軸T2と反対の右辺部側が遊技機用枠3に支持されるものの、開状態においては、回転軸T2と反対の右辺部側が閉状態のときのように遊技機用枠3に支持されないことで、図13-39(A1)~(A3)に示すように、主に立体装飾ユニット400の荷重により、右辺部が左辺部よりも下方(鉛直方向)に沈み込み、正面視で略平行四辺形となるような変形が生じやすい。また、立体装飾ユニット400の重心位置Gが開閉扉枠50の前方に位置することで(図13-25、図13-26参照)、開閉扉枠50の右上角部付近が前方に撓むような変形が生じやすい。

#### 【4757】

また、回転軸T2の軸(軸ピン386、軸ピン459)及び軸受穴(軸受穴461、軸受穴388)は、軸受穴に対し軸が所謂「遊び」を有して挿入されている、つまり、軸受穴の内径は軸の外径よりも大寸であるとともに、繰り返しの開閉により回転軸T2の軸及び軸受穴が摩擦により擦り減って「遊び」が大きくなったり、軸や軸受穴を固定するねじ部材等が緩むなどにより、図13-39(B1)~(B3)に示すように、回転軸T2が右側に傾くことがある。この回転軸T2の傾きが生じる要因として、以下の要因1~4が考えられる。

#### 【4758】

<要因1>開閉扉枠50に設けられた立体装飾ユニット400は、上方に向けて大きく突出し、遊技島の上部に設置される情報表示端末(図示略)が視認し難くなるほど大型化されていることで、開閉扉枠50は左辺側よりも右辺側の方の上部が極端に重くなっているため、回転軸T2に負荷が蓄積され、回転軸T2の傾きの要因となる。尚、上記したように立体装飾ユニット400により遊技島の情報表示端末が隠れる場合、情報表示端末にて表示している現在の回転数や大当たり回数などについて画像表示装置5にて表示できるようになっている。

#### 【4759】

10

20

30

40

50



< 要因 2 > パチンコ遊技機 1 は、自重により鉛直下方に落下する可動体 3 2 を搭載しており、可動体 3 2 は、リーチの決めのタイミング（当落タイミング、図 1 3 - 2 1（A 2 1）参照）以外に、チャンスアップ（図 1 3 - 2 0（A 1 3）参照）など多種多様なタイミング（例えば、強リーチ発展時や昇格演出のタイミングなど）で作動し、その作動回数は一日に相当多数となるが、その結果、繰り返しの落下による衝撃により回動軸 T 2 に負荷が蓄積され、回動軸 T 2 の傾きの要因となる。尚、可動体 3 2 は遊技機用枠 3 に設けられているが、遊技機用枠 3 を閉鎖する開閉扉枠 5 0 においても鉛直方向に力がかかるため、負荷が蓄積される。

【 4 7 6 0 】

< 要因 3 > 遊技者 Y は、遊技中にトイレ休憩のために離席したり、遊技を終了して帰るために立ち上がるときに、開閉扉枠 5 0 の上部に手をかけて立ち上がることがあり、このときに開閉扉枠 5 0 に下方向に外力が加わって回動軸 T 2 に負荷が蓄積され、回動軸 T 2 の傾きの要因となる。

【 4 7 6 1 】

< 要因 4 > 本実施の形態では、図 1 3 - 1 9（D）に示す演出モードの設定画面にて先読みモードを選択した場合、期待度が高い可変表示が開始される場合はその旨が事前に報知されるようになる。言い換えると、その報知が行われなときは期待度が低いので、遊技者の遊技に対する関心がより低下する。また、図 1 3 - 1 9（E）に示す保留数報知設定画面にて保留数報知設定を ON 状態に変更すると、保留記憶数が 3 個になったことが操作レバー 3 1 A の振動により報知されるため、遊技者は、画像表示装置 5 などに表示された保留記憶数を目視しなくても、操作レバー 3 1 A の振動により保留記憶数が 3 個になったことを認識して打球の打ち出しを停止することができるようになる。

【 4 7 6 2 】

このように、演出モードの設定画面にて先読みモードを選択可能であるとともに、保留記憶数報知設定画面にて保留数報知設定を ON 状態に変更可能な演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出をカスタムすることが可能な演出カスタム手段を構成している。

【 4 7 6 3 】

これらの機能が設定された場合、画像表示装置 5 にて演出や保留記憶数を常に注視していなくても、期待度が高い演出を見逃したり、保留記憶数が満杯になった後も無駄打ちを続けて損することもないことで、演出表示や保留記憶表示に対する遊技者の関心が著しく低下するため、一方の手で打球操作ハンドルを握って発射操作しながら、他方の手で携帯端末を見たり操作する所謂「ながら打ち」遊技を行う遊技者が増加する要因の一つになっている。

【 4 7 6 4 】

特に、図 1 3 - 4 0 に示すように、このように「ながら打ち」遊技を行う遊技者 Y は、一方の手で打球操作ハンドル 3 0 R を操作して遊技を行いながら、打球供給皿 6 1 など前方に突出した突出部などの所定位置（例えば、手置きユニット 3 0 1 やレバーユニット 3 3 0 など他の突出部の場合もある）に片肘をついて遊技機に寄り掛かって楽な態勢で、遊技領域 2 L, 2 R よりも携帯端末を見ていることが多いので、打球供給皿 6 1 に遊技者 Y の荷重が加わることで回動軸 T 2 に負荷が蓄積され、回動軸 T 2 の傾きの要因となる。この他にも、所謂操作促進演出に応じて遊技者 Y がプッシュボタン 3 1 B を叩くように操作したり、操作レバー 3 1 A を前後に押引き操作したりすることによる衝撃が加わることで、回動軸 T 2 に負荷が蓄積される。

【 4 7 6 5 】

このように本実施の形態では、図 1 3 - 3 9（A 1）～（A 3）に示す開閉扉枠 5 0 の沈み込みや撓みによる変形や、図 1 3 - 3 9（B 1）～（B 3）に示す開閉扉枠 5 0 の回動軸 T 2 の傾きによる位置ずれを含めて、開閉扉枠 5 0 の「垂れ下がり」と称する。

【 4 7 6 6 】

尚、上記では主に開閉扉枠 5 0 の垂れ下がりについて説明したが、遊技機用枠 3 についても、開閉扉枠 5 0 が施錠され一体化されることがあるため、上記要因 1 ～ 4 など同様の

10

20

30

40

50

理由により、回動軸 T 1 に負荷が蓄積することにより垂れ下がりが生じるものとする。尚、開閉扉枠 5 0 と遊技機用枠 3 とは、重量、板厚、構造等が異なるため、垂れ下がりの程度は同一でなくてもよい。

【 4 7 6 7 】

また、閉状態において、開閉扉枠 5 0 の上壁、左右の側壁及び下壁は、遊技機用枠 3 の上壁、左右の側壁及び下壁各々に沿って配置され、特に下壁などの底面近傍においては、開閉扉枠 5 0 の底面近傍の底部品（ドア枠所定部品）と遊技機用枠 3 の底部品（内枠所定部品）とが上下に重畳して配置されるとともに、遊技機用枠 3 の底面近傍の底部品（内枠特定部品）と外枠の底部品（外枠特定部品）とが上下に重畳して配置されるようになっている。

10

【 4 7 6 8 】

また、開閉扉枠 5 0 の背面側に設けられる各部品と、遊技機用枠 3 の前面側に設けられる各部品とは、閉状態において接続されることで双方の球通路が連通したり、部品同士が近接して連動可能となる部品等を含んでいる。このような部品は、開閉扉枠 5 0 の背面側と遊技機用枠 3 の前面側とのうち一方に設けられた特定内部進入部品と、他方に設けられた被進入部品とを含み、開閉扉枠 5 0 の閉鎖に伴い特定内部進入部品が被進入部品に進入することで該特定内部進入部品と該被進入部品とが上下方向に重畳するようになっている。

【 4 7 6 9 】

よって、第 1 開状態に変化したときに垂れ下がりが生じると、開閉の際に開閉扉枠 5 0 の底部品と遊技機用枠 3 の底部品とが擦れて摩耗したり、垂れ下がりによる変形により各部位や各部材に負荷がかかり破損する虞がある。また、閉状態に戻すときに、垂れ下がった開閉扉枠 5 0 の右辺部を上方に持ち上げて閉鎖する必要があるので手間がかかるとともに、持ち上げる際に特定内部進入部品が被進入部品に引っ掛かるなどして破損する虞がある。

20

【 4 7 7 0 】

上記要因 4 を除く要因 1 ～ 3 については、パチンコ遊技機 1 の設計、製造段階においてある程度予測できるものであるため、このような垂れ下がりが開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 にて発生することを前提として、垂れ下がり抑制する垂れ下がり抑制手段を設けている。

30

【 4 7 7 1 】

具体的には、開閉扉枠 5 0 のベース扉枠 5 0 A の背面に補強板金 5 0 B を一体に設け、開閉扉枠 5 0 の沈み込みや撓みなどの変形を防止している。つまり、補強板金 5 0 B は、開閉扉枠 5 0 の沈み込みや撓みなどの変形による垂れ下がり抑制するための垂れ下がり抑制手段を構成している。

【 4 7 7 2 】

また、下部の軸受穴 4 5 8 及び軸ピン 4 5 4 を上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 よりも右方位置に配置することで、上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 にかかる負荷を低減し、回動軸 T 2 の傾きを防止している。つまり、下部の軸受穴 4 5 8 及び軸ピン 4 5 4 を上部の軸ピン 4 5 6 及び軸受溝 4 5 2 よりも右方位置に配置する構成は、回動軸 T 2 の傾きによる開閉扉枠 5 0 の垂れ下がり抑制するための垂れ下がり抑制手段を構成している。

40

【 4 7 7 3 】

しかし、このような垂れ下がり抑制手段などの策を講じても、上記要因 4 による垂れ下がりの発生をパチンコ遊技機 1 の設計、製造段階において予測することは困難であるため、以下に説明するように、垂れ下がりが生じても上記特定内部進入部品や被進入部品等が接触により破損することがないように構成されている。

【 4 7 7 4 】

（開閉扉枠の開閉態様）

次に、開閉扉枠 5 0 の開閉態様について、図 1 3 - 4 1 ～ 図 1 3 - 4 4 に示す概念図に

50

基づいて説明する。尚、図 13 - 41 ~ 図 13 - 44 において白矢印は垂れ下がり方向を示している。

【 4775 】

図 13 - 41 (A1) ~ (A3) に示すように、パチンコ遊技機 1 の閉状態において、開閉扉枠 50 は、遊技機用枠 3 の前面を閉鎖する閉鎖位置に位置している。この閉状態において、開閉扉枠 50 の右側下部に設けられた合成樹脂製の被案内部材 441 が、遊技機用枠 3 の右側下部位置に固定されたスライダ部材 431 により支持されている。詳しくは、スライダ部材 431 は、図 13 - 41 (A4) に示すように、上下方向に延びる金属板を側面視略クランク状に屈曲することにより形成され、前方から後方に向けて漸次上側に傾斜する傾斜面 431a を有している。傾斜面 431a は、開閉扉枠 50 の被案内部材 441 が摺接可能とされており、開閉扉枠 50 が第 2 開状態や第 1 開状態から閉状態となる

10

【 4776 】

また、閉状態においては、傾斜面 431a の傾斜上位側に被案内部材 441 が載置されることにより (図 13 - 41 (A4) 参照)、開閉扉枠 50 の右辺部の垂れ下がりが規制されるため、上辺部及び下辺部が遊技機用枠 3 の上辺部及び下辺部に合致するように略水平に配置される。

【 4777 】

パチンコ遊技機 1 の閉状態において、鍵穴 60 (図 13 - 1 参照) に遊技店所有の特定キー (図示略) を挿入し、第 1 方向 (例えば、左方向) に回転させて解錠操作することで、図 13 - 42 (B1) ~ (B3) に示すように、第 1 開状態に変化する。解錠操作した直後の第 1 開状態では、開閉扉枠 50 の開放角度は約 2 度とされている。ここで、被案内部材 441 は、閉状態のときよりも傾斜面 431a の前側に移動することで、被案内部材 441 を案内 (支持) する位置が若干下がるため (図 13 - 42 (B4) 参照)、開閉扉枠 50 の右辺部の垂れ下がりが僅かに生じるが、傾斜面 431a による被案内部材 441 の案内は継続している。

20

【 4778 】

次いで、図 13 - 43 (C1) ~ (C3) に示すように、開閉扉枠 50 の開放角度が約 5 度となると、被案内部材 441 が傾斜面 431a のさらに前側に移動することで、被案内部材 441 を案内する位置が若干下がるため (図 13 - 43 (C4) 参照)、開閉扉枠 50 の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなるが、傾斜面 431a による被案内部材 441 の案内は継続している。

30

【 4779 】

さらに、図 13 - 44 (D1) ~ (D3) に示すように、開閉扉枠 50 の開放角度が約 6 度以上 (例えば、約 90 度) となる第 2 開状態になると、被案内部材 441 が傾斜面 431a から滑り落ちて案内がなくなり、被案内部材 441 が大きく下降するため (図 13 - 44 (D4) 参照)、開閉扉枠 50 の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなる。

【 4780 】

このように開閉扉枠 50 は、閉状態においては、被案内部材 441 が傾斜面 431a の傾斜上位側にて支持されることで、垂れ下がりが防止される。閉状態において解錠操作が行われて第 1 開状態に変化すると、被案内部材 441 が傾斜面 431a 上に支持されているものの、傾斜下位側に移動することで若干の垂れ下がりが生じる。さらに第 2 開状態に変化すると、被案内部材 441 が傾斜面 431a から滑り落ちることで、垂れ下がりがより大きくなる。

40

【 4781 】

第 2 開状態のように垂れ下がりが大きい状態では、開閉扉枠 50 を閉鎖位置に戻す際に右側下部を上を持ち上げるようにして閉鎖する必要があるが、開閉扉枠 50 の右側下部にある被案内部材 441 を傾斜面 431a 上に後側に向けてスライド移動させることで、開閉扉枠 50 を閉鎖位置に向けて容易に案内することができる。

50

## 【 4 7 8 2 】

（遊技機用枠の開閉態様）

次に、遊技機用枠 3 の開閉態様について、図 1 3 - 4 5 ~ 図 1 3 - 4 8 に示す概念図に基づいて説明する。尚、図 1 3 - 4 5 ~ 図 1 3 - 4 8 において白矢印は垂れ下がり方向を示している。

## 【 4 7 8 3 】

図 1 3 - 4 5 ( A 1 ) ~ ( A 3 ) に示すように、パチンコ遊技機 1 の閉状態において、前面が開閉扉枠 5 0 により閉鎖された遊技機用枠 3 は、外枠 7 0 の開口を閉鎖する閉鎖位置に位置している。この閉状態において、遊技機用枠 3 の右側下部に設けられた合成樹脂製の被案内部材 4 2 1 が、外枠 7 0 の右側下部位置に固定されたスライダ部材 4 1 1 により支持されている。詳しくは、スライダ部材 4 1 1 は、図 1 3 - 4 5 ( A 4 ) に示すように、前後方向に延びる金属板により形成され、前方から後方に向けて漸次上側に傾斜する傾斜面 4 1 1 a を有している。傾斜面 4 1 1 a は、遊技機用枠 3 の被案内部材 4 2 1 が摺接可能とされており、遊技機用枠 3 が第 4 開状態や第 3 開状態から閉状態となるとときに、閉鎖位置に向けて遊技機用枠 3 の右側下部が漸次上昇するように被案内部材 4 2 1 を摺動案内する閉鎖案内部を構成している。

10

## 【 4 7 8 4 】

尚、外枠 7 0 のスライダ部材 4 1 1 の傾斜面 4 1 1 a の前後寸法は、遊技機用枠 3 のスライダ部材 4 3 1 の傾斜面 4 3 1 a の前後寸法よりも長寸とされているため、第 3 開状態において被案内部材 4 2 1 がスライダ部材 4 1 1 により案内される長さは、第 1 開状態において被案内部材 4 4 1 がスライダ部材 4 3 1 により案内される長さよりも長くなっている。

20

## 【 4 7 8 5 】

また、閉状態においては、傾斜面 4 1 1 a の傾斜上位側に被案内部材 4 2 1 が載置されることにより（図 1 3 - 4 5 ( A 4 ) 参照）、遊技機用枠 3 の右辺部の垂れ下がりが規制されるため、上辺部及び下辺部が外枠 7 0 の上辺部及び下辺部に合致するように略水平に配置される。

## 【 4 7 8 6 】

パチンコ遊技機 1 の閉状態において、鍵穴 6 0 （図 1 3 - 1 参照）に遊技店所有の特定キー（図示略）を挿入し、第 2 方向（例えば、右方向）に回転させて解錠操作することで、図 1 3 - 4 6 ( B 1 ) ~ ( B 3 ) に示すように、第 3 開状態に変化する。解錠操作した直後の第 3 開状態では、遊技機用枠 3 の開放角度は約 2 度とされている。ここで、被案内部材 4 2 1 は、閉状態のときよりも傾斜面 4 1 1 a の前側に移動することで、被案内部材 4 4 1 を案内する位置が若干下がるため（図 1 3 - 4 6 ( B 4 ) 参照）、遊技機用枠 3 の右辺部の垂れ下がりが僅かに生じるが、傾斜面 4 1 1 a による被案内部材 4 2 1 の案内は継続している。

30

## 【 4 7 8 7 】

次いで、図 1 3 - 4 7 ( C 1 ) ~ ( C 3 ) に示すように、遊技機用枠 3 の開放角度が約 1 0 度になると、被案内部材 4 2 1 が傾斜面 4 1 1 a のさらに前側に移動することで、被案内部材 4 2 1 を案内する位置がさらに下がるため（図 1 3 - 4 7 ( C 4 ) 参照）、遊技機用枠 3 の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなるが、傾斜面 4 1 1 a による被案内部材 4 2 1 の案内は継続している。

40

## 【 4 7 8 8 】

さらに、図 1 3 - 4 8 ( D 1 ) ~ ( D 3 ) に示すように、遊技機用枠 3 の開放角度が約 1 1 度以上（例えば、約 9 0 度）となる第 4 開状態になると、被案内部材 4 2 1 が傾斜面 4 1 1 a から滑り落ちて案内がなくなり、被案内部材 4 2 1 が大きく下降するため（図 1 3 - 4 8 ( D 4 ) 参照）、遊技機用枠 3 の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなる。

## 【 4 7 8 9 】

このように遊技機用枠 3 は、閉状態においては、被案内部材 4 2 1 が傾斜面 4 1 1 a の傾斜上位側にて支持されることで、垂れ下がりが防止される。閉状態において解錠操作が

50

行われて第3開状態に変化すると、被案内部材421が傾斜面411a上に支持されているものの、傾斜下位側に移動することで若干の垂れ下がりが生じる。さらに第4開状態に変化すると、被案内部材421が傾斜面411aから滑り落ちることで、垂れ下がりがより大きくなる。

【4790】

第4開状態のように垂れ下がりが大きい状態では、遊技機用枠3を閉鎖位置に戻す際に右側下部を上を持ち上げるようにして閉鎖する必要があるが、遊技機用枠3の右側下部にある被案内部材421を傾斜面411a上にて後側に向けてスライド移動させることで、遊技機用枠3を閉鎖位置に向けて容易に案内することができる。

【4791】

10

(垂れ下がり対策)

次に、開閉扉枠50や遊技機用枠3の垂れ下がり対策が講じられた構造の具体例について、図13-49～図13-64に基づいて説明する。

【4792】

(垂れ下がり対策[開閉扉枠])

まず、開閉扉枠50の開放に伴う垂れ下がりに対する対処構造の具体例を、図13-49～図13-55に基づいて説明する。

【4793】

(払出通路)

払出通路205Aにおける接続用通路部354(特定内部進入部品)とカバー部材242A、242B(被進入部品)の構造について、図13-35及び図13-49(A1)～(A3)に基づいて説明する。

【4794】

図13-35及び図13-49(A1)に示すように、開閉扉枠50の左側に形成された払出口350の背面側には、払出口350の周縁を囲むように四角筒状の接続用通路部354が後方に向けて突設されている。一方、遊技機用枠3の前面側における連通口240の上方及び下方には、カバー部材242A、242Bが設けられている。

【4795】

接続用通路部354は、上下のカバー部材242A、242Bの間に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠50が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、接続用通路部354が上方のカバー部材242Aと下方のカバー部材242Bとの間の被進入部に進入して、接続用通路部354の後端開口と連通口240とが接続される。これにより、払出通路205Aと払出口350とが連通し、払出通路205Aを流下してきた遊技球が払出口350から打球供給皿61に払出されるようになる。

【4796】

特定内部進入部品としての接続用通路部354が、被進入部品としてのカバー部材242A、242B間に形成された被進入部に進入したとき、接続用通路部354とカバー部材242A、242Bとが上下方向に重畳する重畳状態となる。接続用通路部354の上壁から下壁までの上下寸法L20は、カバー部材242Aとカバー部材242Bとの間の上下寸法L21よりも短寸であるため( $L20 < L21$ )、図13-49(A1)に示す閉状態において、接続用通路部354とカバー部材242Aとの間及び接続用通路部354とカバー部材242Bとの間には隙間S1が形成される。

【4797】

次いで、開閉扉枠50の解錠操作により第1開状態になると、接続用通路部354が前方に移動することで、接続用通路部354の後端が連通口240から離れていくとともに、シャッター装置241のシャッター板241aが連動して、連通口240を閉鎖する閉鎖位置に向けて上昇していく。

【4798】

詳しくは、図13-49(A2)に示すように、開放角度が約2度になると、開閉扉枠50の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、接続用通路部354が下降して下方

40

のカバー部材 2 4 2 B に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠 5 0 の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、接続用通路部 3 5 4 の後端側が上昇して上方のカバー部材 2 4 2 A に近接するが、接触しない。

【 4 7 9 9 】

さらに、図 1 3 - 4 9 ( A 3 ) に示すように、開放角度が約 5 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、接続用通路部 3 5 4 がさらに下降して下方のカバー部材 2 4 2 B により近接するが、接触しない。また、開閉扉枠 5 0 の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、接続用通路部 3 5 4 の後端側が上昇しているが、下降した分、上方のカバー部材 2 4 2 A から離れるため、接触しない。

【 4 8 0 0 】

尚、第 2 開状態になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、接続用通路部 3 5 4 が下方のカバー部材 2 4 2 B の上端より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約 8 度）以上になると、接続用通路部 3 5 4（図 1 3 - 4 9 ( A 3 ) の 2 点鎖線部分参照）が上下のカバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B より前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、接続用通路部 3 5 4 と上下のカバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B とは接触しない。

【 4 8 0 1 】

（球抜き通路）

次に、発射球の球抜き通路における球抜きレバー 5 4 5（特定内部進入部品）とレバー挿入孔 3 6 6（被進入部品）の構造について、図 1 3 - 3 5 及び図 1 3 - 5 0 ( A 1 ) ~ ( A 3 ) に基づいて説明する。

【 4 8 0 2 】

図 1 3 - 3 5 及び図 1 3 - 5 0 ( A 1 ) に示すように、開閉扉枠 5 0 の補強板金 5 0 B には、レバー挿入孔 3 6 6 が形成されている。一方、遊技機用枠 3 の前面側に固設された打球発射装置 5 0 0 の前面には、左右方向にスライド移動可能な球抜きレバー 5 4 5 が前方に向けて突設されている。

【 4 8 0 3 】

球抜きレバー 5 4 5 は、レバー挿入孔 3 6 6 内に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠 5 0 が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、球抜きレバー 5 4 5 がレバー挿入孔 3 6 6 内（被進入部）に進入して、レバー挿入孔 3 6 6 内に設けられたシャッタ部材 3 6 5 に連係される。これにより、球抜きボタン 3 0 5（図 1 3 - 3 3 参照）の押圧操作に連動してシャッタ部材 3 6 5 がスライド移動することで球抜き口 3 6 0 b（図 1 3 - 3 5 参照）が開放されるとともに、シャッタ部材 3 6 5 に連係した球抜きレバー 5 4 5 を連動させて打球発射装置 5 0 0 内の待機通路（図示略）で待機している遊技球が流出口 5 5 0 b（図 1 3 - 3 5 参照）に誘導されるようになる。

【 4 8 0 4 】

特定内部進入部品としての球抜きレバー 5 4 5 が、被進入部品としてのレバー挿入孔 3 6 6 からなる被進入部に進入したとき、球抜きレバー 5 4 5 とレバー挿入孔 3 6 6 とが上下方向に重畳する重畳状態となる。球抜きレバー 5 4 5 の上面から下面までの上下寸法 L 2 2 は、レバー挿入孔 3 6 6 の上下寸法 L 2 3 よりも短寸であるため（ $L 2 2 < L 2 3$ ）、図 1 3 - 5 0 ( A 1 ) に示す閉状態において、球抜きレバー 5 4 5 の上面とレバー挿入孔 3 6 6 の上縁との間及び球抜きレバー 5 4 5 の下面とレバー挿入孔 3 6 6 の下縁との間には隙間 S 2 が形成される。

【 4 8 0 5 】

次いで、開閉扉枠 5 0 の解錠操作により第 1 開状態になると、レバー挿入孔 3 6 6 が前方に移動することで、レバー挿入孔 3 6 6 が球抜きレバー 5 4 5 の先端側に移動していく。詳しくは、図 1 3 - 5 0 ( A 2 ) に示すように、開放角度が約 2 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、レバー挿入孔 3 6 6 が下降して上縁が球抜きレバー 5 4 5 の上面に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠 5 0 の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、レバー挿入孔 3 6 6 が傾倒して上縁と下

10

20

30

40

50

縁が球抜きレバー 5 4 5 に近接するが、接触しない。

【 4 8 0 6 】

さらに、図 1 3 - 5 0 ( A 3 ) に示すように、開放角度が約 5 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、レバー挿入孔 3 6 6 がさらに下降して上縁が球抜きレバー 5 4 5 により近接するが、接触しない。

【 4 8 0 7 】

尚、第 2 開状態になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、レバー挿入孔 3 6 6 の上縁が球抜きレバー 5 4 5 の上面より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約 8 度）以上になると、レバー挿入孔 3 6 6 ( 図 1 3 - 5 0 ( A 3 ) の 2 点鎖線部分参照 ) が球抜きレバー 5 4 5 より前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、レバー挿入孔 3 6 6 と球抜きレバー 5 4 5 とは接触しない。

10

【 4 8 0 8 】

( 開閉扉枠底部品 )

次に、開閉扉枠 5 0 及び遊技機用枠 3 の底面近傍に設けられる底部品としての折曲片 3 6 7 ( 特定内部進入部品 / ドア枠所定部品 ) と凹部 3 8 0 F ( 被進入部品 / 内枠所定部品 ) の関係について、図 1 3 - 3 5 及び図 1 3 - 5 1 ~ 図 1 3 - 5 3 に基づいて説明する。

【 4 8 0 9 】

図 1 3 - 3 5 及び図 1 3 - 5 1 ( A 1 ) に示すように、開閉扉枠 5 0 の補強板金 5 0 B の下辺には、後向きに屈曲した折曲片 3 6 7 が左右方向に延設されている。一方、遊技機用枠 3 の下辺部には、前方に開口する縦断面略コ字形の凹部 3 8 0 F が左右方向に向けて延設されている。折曲片 3 6 7 は、凹部 3 8 0 F 内に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠 5 0 が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに凹部 3 8 0 F 内に進入する。

20

【 4 8 1 0 】

このように、特定内部進入部品としての金属製の折曲片 3 6 7 が、被進入部品としての凹部 3 8 0 F に進入したとき、折曲片 3 6 7 ( ドア枠所定部品 ) と凹部 3 8 0 F の上壁及び下壁 ( 内枠所定部品 ) とが上下方向に重畳する重畳状態となることで、遊技機用枠 3 と開閉扉枠 5 0 との下辺部間に形成される隙間に針金等の異物を進入することが困難となるため、進入させた異物による各種装置に対する不正行為を防止することができる。

【 4 8 1 1 】

そして、折曲片 3 6 7 の上面から下面までの上下寸法 L 2 4 は、凹部 3 8 0 F の上壁と下壁との間の上下寸法 L 2 3 よりも短寸であるため (  $L 2 4 < L 2 3$  )、図 1 3 - 5 1 ( A 1 ) に示す閉状態において、折曲片 3 6 7 の上面と凹部 3 8 0 F の上壁との間及び折曲片 3 6 7 の下面と凹部 3 8 0 F の下壁との間には隙間 S 3 が形成される。また、枠下防犯板金 3 7 2 A の屈曲片 3 7 2 d と凹部 3 8 0 F の上壁との間にも隙間 S 4 が形成されている。

30

【 4 8 1 2 】

次いで、開閉扉枠 5 0 の解錠操作により第 1 開状態になると、折曲片 3 6 7 が前方に移動することで、折曲片 3 6 7 が凹部 3 8 0 F の先端側に移動していく。詳しくは、図 1 3 - 5 1 ( A 2 ) に示すように、開放角度が約 2 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、折曲片 3 6 7 が下降して凹部 3 8 0 F の下壁に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠 5 0 の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、折曲片 3 6 7 が傾倒して後端が凹部 3 8 0 F の上壁に近接するが、接触しない。

40

【 4 8 1 3 】

さらに、図 1 3 - 5 1 ( A 3 ) に示すように、開放角度が約 5 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、折曲片 3 6 7 がさらに下降して凹部 3 8 0 F の下壁により近接するが、接触しない。尚、図 1 3 - 5 1 ( A 2 )、( A 3 ) において、枠下防犯板金 3 7 2 A の屈曲片 3 7 2 d も下降するが、凹部 3 8 0 F の上壁には接触しない。

【 4 8 1 4 】

50

尚、第2開状態になると、開閉扉枠50の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、折曲片367が凹部380Fの下壁より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約8度）以上になると、折曲片367（図13-51（A3）の2点鎖線部分参照）が凹部380Fより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、折曲片367と凹部380Fとは接触しない。

【4815】

ここで、図13-52（B1）及び図13-53（C1）に示すように、折曲片367及び凹部380Fは、開閉扉枠50及び遊技機用枠3各々の下辺に沿って左右方向に延設されていることで、閉状態において、折曲片367が凹部380Fの上壁と下壁の間に非接触状態で配置され、左右方向にわたり上下方向に重畳する重畳状態になる。

10

【4816】

そして、図13-52（B2）及び図13-53（C2）に示すように、開放角度が約2～5度の第1開状態に変化すると、折曲片367と凹部380Fとは、左右方向にわたってほぼ全域が上下方向に重畳する重畳状態が維持され、開閉扉枠50の右辺部の沈み込みが生じることで折曲片367が回動軸T2から右側に向けて漸次下方に傾斜するものの、折曲片367と凹部380Fの下壁とは接触しない。

【4817】

次いで、図13-52（B3）及び図13-53（C3）に示すように、開放角度が約20度の第2開状態に変化すると、折曲片367の右側が凹部380Fの下壁よりも前下方に落ち込むため、折曲片367と凹部380Fとは左右方向にわたり広範囲が非重畳状態に変化する一方で、回動軸T2近傍の左端部付近E1については重畳状態が継続するが、この左端部付近E1においては、重畳状態であっても折曲片367と凹部380Fとは接触しない。

20

【4818】

尚、本実施の形態では、閉状態から第2開状態へ変化する場合、折曲片367と凹部380Fとは、回動軸T2から離れた右端部付近の方が、回動軸T2近傍の左端部付近E1よりも先に非重畳状態に変化し、その後、左端部付近E1が非接触状態に変化するようになっており、閉状態から第2開状態に変化する間、折曲片367と凹部380Fとは左端部付近E1においても接触しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、折曲片367と凹部380Fとの左右方向の少なくとも一部（例えば、右端部側）が重畳状態であるときに互いに接触しなければ、他の重畳部分は接触していてもよい。

30

【4819】

（発射球通路）

次に、発射球通路におけるシャッタ開放スイッチ362（スイッチ）とシャッタ開放用軸540（特別部品）の構造について、図13-35及び図13-54（A1）～（A3）に基づいて説明する。

【4820】

図13-35及び図13-54（A1）に示すように、開閉扉枠50の背面には、シャッタ開放スイッチ362が押圧可能に設けられている。シャッタ開放スイッチ362は、前後方向に移動可能に設けられ、後端に押圧面362bが形成された移動部材362aと、移動部材362aを後方に付勢可能な圧縮バネ362cと、から主に構成されている。移動部材362aは、圧縮バネ362cの付勢力により押圧面362bが開閉扉枠50の背面から後方に突出する突出位置（図13-54（A1）参照）と、圧縮バネ362cの付勢力に抗して押圧面362bが開閉扉枠50の内部側に退避する退避位置（図13-54（A3）参照）と、の間で前後方向に移動可能とされ、突出位置に付勢されることで打球供給口360aがシャッタ部材361により閉鎖され、退避位置に退避することで打球供給口360aが開放する、つまり、突出位置から所定の深さ分押下されることで特定事象として打球供給口360aの開放が発生するようになっている。一方、遊技機用枠3の前面には、前述した特定内部進入部品とは異なる特別部品としてのシャッタ開放用軸540が前方に向けて突設されている。

40

50



## 【 4 8 2 1 】

シャッタ開放用軸 5 4 0 は、開閉扉枠 5 0 が閉鎖位置に向けて回動している途中（第 1 開状態）でシャッタ開放スイッチ 3 6 2 の押圧面 3 6 2 b に接触して押圧し、閉鎖位置まで移動して閉状態になったときに、押圧面 3 6 2 b を退避位置まで押圧して打球供給口 3 6 0 a を開放するようになっている。

## 【 4 8 2 2 】

シャッタ開放用軸 5 4 0 の前端面の上下寸法 L 2 6 は、シャッタ開放スイッチ 3 6 2 の押圧面 3 6 2 b の上下寸法 L 2 7 よりも短寸であるため（ $L 2 6 < L 2 7$ ）、図 1 3 - 5 4（A 1）に示す閉状態において、押圧面 3 6 2 b におけるシャッタ開放用軸 5 4 0 の前端面との接触位置の周囲には接触面 S E が形成される（図中拡大図参照）。 10

## 【 4 8 2 3 】

次いで、開閉扉枠 5 0 の解錠操作により第 1 開状態になると、開閉扉枠 5 0 は前方に移動するが、移動部材 3 6 2 a は退避位置から突出位置に向けて付勢されることにより突出することで、シャッタ開放用軸 5 4 0 との接触状態が継続する。詳しくは、図 1 3 - 5 4（A 2）に示すように、開放角度が約 2 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、押圧面 3 6 2 b が下降してシャッタ開放用軸 5 4 0 との接触位置が上方の接触面 S E に移動するが、押圧面 3 6 2 b とシャッタ開放用軸 5 4 0 との接触状態は解除されない。また、開閉扉枠 5 0 の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、押圧面 3 6 2 b が傾倒するが、押圧面 3 6 2 b とシャッタ開放用軸 5 4 0 との接触状態は解除されない。 20

## 【 4 8 2 4 】

さらに、図 1 3 - 5 4（A 3）に示すように、開放角度が約 5 度になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、押圧面 3 6 2 b がさらに下降してシャッタ開放用軸 5 4 0 との接触位置が上方の接触面 S E に移動するが、押圧面 3 6 2 b とシャッタ開放用軸 5 4 0 との接触状態は解除されない。

## 【 4 8 2 5 】

尚、第 2 開状態になると、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、押圧面 3 6 2 b はさらにシャッタ開放用軸 5 4 0 より下方位置まで下降するが、突出位置で突出移動が規制された後、さらにシャッタ開放用軸 5 4 0 の前方に移動して離れることで非接触状態となる（図 1 3 - 5 4（A 3）の 2 点鎖線部分参照）。 30

## 【 4 8 2 6 】

尚、図 1 3 - 5 4（A 1）に示す閉状態において、開閉扉枠 5 0 の背面に設けられた枠上防犯板金 3 7 3 は、遊技機用枠 3 の所定部 5 1 0 の上方に重畳状態で配置され、枠上防犯板金 3 7 3 と所定部 5 1 0 との間には隙間 S 5 が設けられているが、図 1 3 - 5 4（A 2）、（A 3）に示す第 1 開状態において、開閉扉枠 5 0 の右辺部の下方への沈み込みが生じて枠上防犯板金 3 7 3 が下降しても所定部 5 1 0 には接触しないようになっている。

## 【 4 8 2 7 】

（開閉扉枠の開閉動作に伴う各部の動作態様）

次に、開閉扉枠 5 0 の開閉動作に伴う各部の動作態様について、図 1 3 - 5 5 に基づいて説明する。 40

## 【 4 8 2 8 】

図 1 3 - 5 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 の閉状態において、開閉扉枠 5 0 は、スライダ部材 4 3 1 により被案内部材 4 4 1 が案内されていることで、垂れ下がりが生じない。開閉扉枠 5 0 の解錠操作が行われ、開放位置に向けて回動して第 1 開状態に変化したタイミング T a 1 では、開閉扉枠 5 0 の垂れ下がりが生じる。さらに開閉扉枠 5 0 の開放角度が約 6 度以上になって第 2 開状態に変化したタイミング T a 2 では、スライダ部材 4 3 1 から被案内部材 4 4 1 が滑り落ちて案内状態から非案内状態になる。

## 【 4 8 2 9 】

閉状態において、接続用通路部 3 5 4 とカバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、球抜きレバー 5 4 5 とレバー挿入孔 3 6 6、折曲片 3 6 7 と凹部 3 8 0 F は、上下方向に重畳する重畳 50

状態、つまり、開閉扉枠 5 0 と遊技機用枠 3 のうちの一方の特定内部進入部品が他方の被進入部に進入する進入状態であるとともに、各々の特定内部進入部品と被進入部とは非接触状態である。そして、第 1 開状態に変化したタイミング T a 1 から、第 2 開状態に変化したタイミング T a 2 を経て開放角度が所定角度（例えば、約 8 度）になるタイミング T a 3 まで重畳状態が継続するが、垂れ下がりが生じて非接触状態が継続する。尚、開放角度が約 9 度以上になると非重畳状態となり非接触状態が継続する。

【 4 8 3 0 】

また、閉状態において、押圧面 3 6 2 b とシャッタ開放用軸 5 4 0 は接触状態であるとともに、第 1 開状態に変化したタイミング T a 1 から第 2 開状態に変化するタイミング T a 2 まで、垂れ下がりが生じて接触状態が継続する。尚、開放角度が約 6 度以上になると押圧面 3 6 2 b とシャッタ開放用軸 5 4 0 とが離れて非接触状態に変化する。

10

【 4 8 3 1 】

次に、第 2 開状態から開閉扉枠 5 0 が閉鎖位置に向けて回動して、開放角度が約 8 度になったタイミング T a 4 では、接続用通路部 3 5 4 とカバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、球抜きレバー 5 4 5 とレバー挿入孔 3 6 6、折曲片 3 6 7 と凹部 3 8 0 F は、上下方向に重畳する重畳状態（進入状態）に変化するが、開閉扉枠 5 0 に垂れ下がりが生じていても各々の特定内部進入部品と被進入部との非接触状態は継続する。

【 4 8 3 2 】

さらに開放角度が約 5 度になったタイミング T a 5 では、スライダ部材 4 3 1 に被案内部材 4 4 1 が乗り上がり案内が開始されることで、第 1 開状態においては、開閉扉枠 5 0 の右辺部が漸次上方に持ち上げられていくことで垂れ下がりが小さくなっていくため、接続用通路部 3 5 4 とカバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、球抜きレバー 5 4 5 とレバー挿入孔 3 6 6、折曲片 3 6 7 と凹部 3 8 0 F の非接触状態は継続する。

20

【 4 8 3 3 】

また、突出位置に位置している押圧面 3 6 2 b は、シャッタ開放用軸 5 4 0 が上部に接触した後、退避位置側に押し込まれながら接触位置が上昇して中央付近に近づいていくため、接触状態が継続する。

【 4 8 3 4 】

そして、開閉扉枠 5 0 は、閉鎖位置に位置して施錠されると、スライダ部材 4 3 1 に被案内部材 4 4 1 が支持されることで垂れ下がりが解消され、接続用通路部 3 5 4 とカバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、球抜きレバー 5 4 5 とレバー挿入孔 3 6 6、折曲片 3 6 7 と凹部 3 8 0 F の非接触状態が継続するとともに、押圧面 3 6 2 b とシャッタ開放用軸 5 4 0 との接触状態が継続する。

30

【 4 8 3 5 】

このように、特定内部進入部品（接続用通路部 3 5 4、球抜きレバー 5 4 5、折曲片 3 6 7）と被進入部品（カバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、レバー挿入孔 3 6 6、凹部 3 8 0 F）は、閉状態では上下方向に重畳する重畳状態であるが、遊技機用枠 3 のスライダ部材 4 3 1 に開閉扉枠 5 0 の被案内部材 4 4 1 が案内される案内状態であることで垂れ下がり生じないため非接触状態となる。また、各特定内部進入部品と各被進入部品との間に隙間 S 1、S 2、S 3 が設けられている。

40

【 4 8 3 6 】

一方、第 1 開状態では、各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態及びスライダ部材 4 3 1 による被案内部材 4 4 1 の案内状態は継続するが、スライダ部材 4 3 1 に対し被案内部材 4 4 1 が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、閉状態において各特定内部進入部品と各被進入部品との間に隙間 S 1、S 2、S 3 が設けられていることで、第 1 開状態において各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態が継続している間は、各特定内部進入部品と各被進入部品との非接触状態が継続する。

【 4 8 3 7 】

言い換えると、隙間 S 1、S 2、S 3 は、スライダ部材 4 3 1 による被案内部材 4 4 1

50

の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも、各特定内部進入部品と各被進入部品とが接触しない大きさを有するとともに、各特定内部進入部品と各被進入部品とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。特に、上記各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態は第1開状態から第2開状態に変化した後のタイミングT a 3まで継続するが、この重畳状態が継続している間は各特定内部進入部品と各被進入部品とが接触しないようになっている。より詳しくは、例えば、隙間S 1、S 2、S 3は、スライダ部材4 3 1により被案内部材4 4 1が案内されている案内状態において開閉扉枠5 0の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【4 8 3 8】

尚、特定内部進入部品と被進入部品とは、開閉扉枠5 0と遊技機用枠3とのうち一方に特定内部進入部品が設けられ、他方に被進入部品が設けられていればよい。つまり、特定内部進入部品が開閉扉枠5 0に設けられている場合は被進入部品が遊技機用枠3に設けられ、特定内部進入部品が遊技機用枠3に設けられている場合は被進入部品が開閉扉枠5 0に設けられていればよい。

【4 8 3 9】

また、スイッチ（シャッタ開放スイッチ3 6 2）と特別部品（シャッタ開放用軸5 4 0）は、閉状態では、遊技機用枠3のスライダ部材4 3 1に開閉扉枠5 0の被案内部材4 4 1が案内される案内状態であることで垂れ下がりとは生じないため、スイッチと特別部品とは接触状態となっている。

【4 8 4 0】

一方、第1開状態では、スイッチと特別部品との接触状態及びスライダ部材4 3 1による被案内部材4 4 1の案内状態は継続するが、スライダ部材4 3 1に対し被案内部材4 4 1が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、スイッチと特別部品との接触位置の周囲に接触面S Eが設けられていることで、第1開状態においてスイッチと特別部品との接触状態が継続している間は、スイッチと特別部品とは離間せず、接触状態が継続する。

【4 8 4 1】

言い換えると、接触面S Eは、スライダ部材4 3 1による被案内部材4 4 1の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でもスイッチと特別部品との接触状態が解除されない大きさを有するとともに、スイッチと特別部品とは互いに離間しない位置関係で配置されている。より詳しくは、例えば、接触面S Eは、スライダ部材4 3 1により被案内部材4 4 1が案内されている案内状態において開閉扉枠5 0の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【4 8 4 2】

尚、スイッチと特別部品とは、開閉扉枠5 0と遊技機用枠3とのうち一方にスイッチが設けられ、他方に特別部品が設けられていればよい。つまり、スイッチが開閉扉枠5 0に設けられている場合は特別部品が遊技機用枠3に設けられ、スイッチが遊技機用枠3に設けられている場合は特別部品が開閉扉枠5 0に設けられていればよい。

【4 8 4 3】

また、特定内部進入部品（接続用通路部3 5 4、球抜きレバー5 4 5、折曲片3 6 7）と被進入部品（カバー部材2 4 2 A、2 4 2 B、レバー挿入孔3 6 6、凹部3 8 0 F）や、スイッチ（シャッタ開放スイッチ3 6 2）と特別部品（シャッタ開放用軸5 4 0）は、第1閉状態に変化したときに、開閉扉枠5 0と遊技機用枠3との間で単に上下に重畳するのではなく、機能的に連係するために上下に重畳する部品同士であるが故に、垂れ下がりにより接触が生じやすい部品であるため、上記のように、少なくともスライダ部材4 3 1により被案内部材4 4 1が案内されている状態においては接触が生じないようにすることが好ましい。

【4 8 4 4】

また、特定内部進入部品としての接続用通路部3 5 4、球抜きレバー5 4 5、折曲片3 6 7と、被進入部品としてのカバー部材2 4 2 A、2 4 2 B、レバー挿入孔3 6 6、凹部

10

20

30

40

50

380Fとは、第1開状態から第2開状態に変化した後のタイミングTb3まで重畳状態が継続するようになっていたが、案内状態が継続する第1開状態のときにのみ重畳し、案内状態が解除される第2開状態に変化したときに非重畳状態に変化するようになっていてもよい。

#### 【4845】

また、特定内部進入部品及び被進入部品や、スイッチ及び特別部品は、開閉扉枠50や遊技機用枠3の左右方向の中央位置よりも回動軸T1、T2側に配置されていることが好ましい。このようにすることで、垂れ下がりが生じた場合における下方向への沈み込みが回動軸T1、T2と反対側よりも小さいので、垂れ下がり を考慮した隙間S1、S2、S3や接触面SEが大きくなることを抑制できる。

10

#### 【4846】

さらに、複数の特定内部進入部品及び被進入部品やスイッチ及び特別部品は、開閉扉枠50や遊技機用枠3の左右方向の中央位置よりも回動軸T1、T2側に配置されて垂れ下がり の影響を受けにくい部品の方が、回動軸T1、T2と反対側に配置されて垂れ下がり の影響を受けやすい部品よりも重畳状態が長く継続するようになっていてもよい。

#### 【4847】

（垂れ下がり対策〔遊技機用枠〕）

次に、垂れ下がり対策が講じられた構造として、遊技機用枠3の開放に伴う垂れ下がり に対する対処構造の具体例を、図13-56～図13-64に基づいて説明する。

#### 【4848】

20

（遊技機用枠底部品）

開閉扉枠50により前面が閉鎖された遊技機用枠3及び外枠70の底面近傍に設けられる底部品としての底壁381（内枠特定部品）と上壁410H（外枠特定部品）との重畳構造について、図13-29及び図13-56に基づいて説明する。

#### 【4849】

図13-29及び図13-56（A1）に示すように、閉状態において、外枠70の底部品であるスピーカユニット410の上壁410Hと、その直上に配置される遊技機用枠3の底部品である底壁381と、が上下方向に重畳する。また、遊技機用枠3の下辺部には、後方に開口する縦断面略コ字形の凹部380Bが左右方向に向けて延設され、外枠70のスピーカユニット410の上辺部には、前方に開口する縦断面略コ字形の凹部420が左右方向に向けて延設されている。凹部380Bの下壁380Uは、凹部420内に進入可能に構成されていることで、遊技機用枠3が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、凹部380Bの下壁380U（特定内部進入部品）が凹部420（被進入部）内に進入する。また、凹部420の上壁（上壁410Hの前部）は、凹部380B内に進入可能に構成されていることで、遊技機用枠3が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、凹部420の上壁（特定内部進入部品）が凹部380B（被進入部）内に進入する。

30

#### 【4850】

このように、スピーカユニット410の上壁410Hと遊技機用枠3の底壁381とが上下方向に重畳する重畳状態となり、また、特定内部進入部品としての凹部380Bの下壁380Uが、被進入部としての凹部420に進入するとともに、特定内部進入部品としての凹部420の上壁410hが被進入部としての凹部380B内に進入したとき、下壁380Uと凹部420及び上壁410hと凹部380Bとが上下方向に重畳する重畳状態となることで、遊技機用枠3と外枠70との下辺部間に形成される隙間に針金等の異物を進入することが困難となるため、進入させた異物による各種装置に対する不正行為を防止することができる。

40

#### 【4851】

図13-56（A1）に示す閉状態において、スピーカユニット410の上壁410Hと遊技機用枠3の底壁381との間には隙間S11が形成されている。次いで、遊技機用枠3の解錠操作により第3開状態になると、底壁381が前方に移動していく。詳しくは、図13-56（A2）に示すように、開放角度が約2度になると、遊技機用枠3の右辺

50

部の下方への沈み込みが発生することで、底壁 3 8 1 が下降して上壁 4 1 0 H に近接するが、接触しない。また、遊技機用枠 3 の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、底壁 3 8 1 が傾倒して前端が上壁 4 1 0 H に近接するが、接触しない。

【 4 8 5 2 】

さらに、図 1 3 - 5 6 ( A 3 ) に示すように、開放角度が約 1 0 度になると、遊技機用枠 3 の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、底壁 3 8 1 がさらに下降して上壁 4 1 0 H により近接するが、接触しない。

【 4 8 5 3 】

尚、第 4 開状態になると、遊技機用枠 3 の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、底壁 3 8 1 が上壁 4 1 0 H より下方位置まで下降するが、底壁 3 8 1 ( 図 1 3 - 5 6 ( A 3 ) の 2 点鎖線部分参照 ) が上壁 4 1 0 H より前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、底壁 3 8 1 と上壁 4 1 0 H とは接触しない。

【 4 8 5 4 】

また、特に図示しないが、底壁 3 8 1 と上壁 4 1 0 H は、左右方向に延設されていることで、閉状態において、底壁 3 8 1 が上壁 4 1 0 H の直上位置に非接触状態で配置され、左右方向にわたり上下方向に重畳する重畳状態になる。次いで、開放角度が約 2 ~ 1 0 度の第 3 開状態に変化すると、左右方向にわたってほぼ全域が上下方向に重畳する重畳状態が維持され、遊技機用枠 3 の右辺部の沈み込みが生じることで底壁 3 8 1 が回動軸 T 1 から右側に向けて漸次下方に傾斜するものの、上壁 4 1 0 H とは接触しない。次いで、開放角度が約 2 0 度の第 4 開状態に変化すると、底壁 3 8 1 の右側が上壁 4 1 0 H よりも前下方に落ち込むため、底壁 3 8 1 と上壁 4 1 0 H とは左右方向にわたり広範囲が非重畳状態に変化する一方で、回動軸 T 1 近傍の左端部付近については重畳状態が維持されるが、この左端部付近においては、重畳状態であっても底壁 3 8 1 と上壁 4 1 0 H とは接触しない。

【 4 8 5 5 】

( 遊技機用枠右奥角部 )

次に、開閉扉枠 5 0 により前面が閉鎖された遊技機用枠 3 の右奥角部と外枠 7 0 との構造について、図 1 3 - 5 7 ~ 図 1 3 - 5 9 に基づいて説明する。尚、図 1 3 - 5 9 において遊技盤ユニット 2 A の図示は省略している。

【 4 8 5 6 】

図 1 3 - 5 7 ( A ) 及び図 1 3 - 5 8 ( A ) に示すように、遊技機用枠 3 の開口部 4 7 1 には、遊技盤 2 を有する遊技盤ユニット 2 A が前面側から挿入された状態で固定されている。遊技盤ユニット 2 A は、遊技盤 2 の背面側に多数の電気部品等が収容されるため、遊技盤 2 の後側を覆うカバー体 2 2 0 が開口部 4 7 1 より後方に突出するように設けられているとともに、閉状態において外枠 7 0 より後方に突出している。

【 4 8 5 7 】

図 1 3 - 5 7 ( A ) 、図 1 3 - 5 8 ( A ) 及び図 1 3 - 5 9 ( A ) に示すように、閉状態において、外枠 7 0 の開口は遊技機用枠 3 により前面側から閉鎖されるため、外枠 7 0 の前端面には遊技機用枠 3 の後面が当接しているが、遊技機用枠 3 の背面側にある遊技盤ユニット 2 A の外面と外枠 7 0 の内面とは互いに離間され、外枠 7 0 の内面と遊技盤ユニット 2 A の外面との間に隙間 S 1 0 が設けられていることで、遊技機用枠 3 を開閉するときに接触しないようになっている。上記したように遊技盤 2 の背面側には多数の電気部品等が収容されるため、隙間 S 1 0 を極力小さくすることが好ましい。

【 4 8 5 8 】

遊技機用枠 3 は、左辺部に沿って設けられる回動軸 T 1 を中心として回動可能であるため、遊技盤ユニット 2 A の後部を構成するカバー体 2 2 0 における右側面 2 2 0 R は、開閉時に外枠 7 0 の右側の側板 7 0 c と接触しないように、回動軸 T 1 を中心とする円弧に沿うように湾曲状に形成されている ( 図 1 3 - 5 7 、図 1 3 - 5 8 参照 ) 。

【 4 8 5 9 】

ここで、図 1 3 - 5 8 ( B ) 、( C ) に示すように、遊技機用枠 3 が開放されて第 3 開

10

20

30

40

50

状態や第 4 開状態になるとき、遊技機用枠 3 の右辺部の下方への沈み込みが発生したり、図 13 - 39 (B1) ~ (B3) にて説明した要因により、回動軸 T1 の上部が右側に傾いてしまうと、カバー体 220 の右側面 220R、特に右側面 220R 後部の右奥角部 220C の上部付近が外枠 70 の右側の側板 70c に近接するが、隙間 S10 により接触しないようになっている。

【4860】

また、図 13 - 59 (B) に示すように、遊技機用枠 3 の前面右上角部が前側に撓むように変形または傾倒した場合、遊技盤ユニット 2A を含む遊技機用枠 3 が傾倒して、遊技盤ユニット 2A の上部が外枠 70 の上板 70a に近接するが、接触しないようになっている。

10

【4861】

(遊技機用枠の開閉動作に伴う各部の動作態様)

次に、遊技機用枠 3 の開閉動作に伴う各部の動作態様について、図 13 - 60 に基づいて説明する。

【4862】

図 13 - 60 に示すように、パチンコ遊技機 1 の閉状態においては、スライダ部材 411 により被案内部材 421 が案内されることで、遊技機用枠 3 の垂れ下がりには生じない。遊技機用枠 3 の解錠操作が行われ、開放位置に向けて回動して第 3 開状態に変化したタイミング Tb1 では、遊技機用枠 3 の垂れ下がりが生じる。さらに遊技機用枠 3 の開放角度が約 11 度以上になって第 4 開状態に変化したタイミング Tb2 では、スライダ部材 411 から被案内部材 421 が滑り落ちて非案内状態になる。

20

【4863】

閉状態において、遊技機用枠 3 の底壁 381 と外枠 70 のスピーカユニット 410 の上壁 410H とは、上下方向に重畳する重畳状態であるとともに、第 3 開状態に変化したタイミング Tb1 から第 4 開状態に変化したタイミング Tb2 を過ぎると、回動軸 T1 の反対側の右側から左側に向けて非重畳状態に変化していくが、回動軸 T1 側など重畳状態が継続している領域では、垂れ下がりが生じてても非接触状態が継続する。尚、開放角度が最大の約 90 度になると左右方向のほぼ全域が非重畳状態となり、非接触状態も継続する。

【4864】

また、閉状態において、遊技機用枠 3 のカバー体 220 と外枠 70 とは非接触状態であるとともに、第 3 開状態に変化したタイミング Tb1 で垂れ下がりが生じてから、第 4 開状態に変化したタイミング Tb2 を過ぎても非接触状態が継続する。

30

【4865】

次に、第 4 開状態から遊技機用枠 3 が閉鎖位置に向けて回動して、開放角度が約 10 度になったタイミング Tb3 では、スライダ部材 411 に被案内部材 421 が乗り上がり案内が開始されることで、第 3 開状態においては、遊技機用枠 3 の右辺部が漸次上方に持ち上げられていくことで垂れ下がりが小さくなっていくため、遊技機用枠 3 の底壁 381 と外枠 70 のスピーカユニット 410 の上壁 410H とは、上下方向に重畳する重畳状態となる領域が増大していくが、非接触状態が継続する。

【4866】

40

また、遊技機用枠 3 のカバー体 220 と外枠 70 とは、第 3 開状態に変化したタイミング Tb3 から垂れ下がりが小さくなっていく間も非接触状態が継続する。

【4867】

そして、遊技機用枠 3 が閉鎖位置に位置して施錠されると、スライダ部材 411 に被案内部材 421 が支持されることで垂れ下がりが解消され、遊技機用枠 3 の底壁 381 と外枠 70 のスピーカユニット 410 の上壁 410H との非接触状態が継続するとともに、遊技機用枠 3 のカバー体 220 と外枠 70 との接触状態が継続する。

【4868】

このように、遊技機用枠 3 及び外枠 70 の底部品としての内枠特定部品 (底壁 381) と外枠特定部品 (上壁 410H) は、閉状態では上下方向に重畳する重畳状態であるが、

50

外枠 70 のスライダ部材 411 に開閉扉枠 50 の被案内部材 421 が案内される案内状態であることで垂れ下がりが生じないため、内枠特定部品と外枠特定部品とは非接触状態となる。

【4869】

一方、第1開状態では、内枠特定部品と外枠特定部品との重畳状態及びスライダ部材 411 による被案内部材 421 の案内状態は継続するが、スライダ部材 411 に対し被案内部材 421 が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、閉状態において内枠特定部品と外枠特定部品との間に隙間 S11 が設けられていることで、第1開状態において内枠特定部品と外枠特定部品との重畳状態が継続している間は、内枠特定部品と外枠特定部品との非接触状態が継続する。

10

【4870】

言い換えると、隙間 S11 は、スライダ部材 411 による被案内部材 421 の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも、内枠特定部品と外枠特定部品とが接触しない大きさを有するとともに、内枠特定部品と外枠特定部品とは、垂れ下がりが生じて互いに接触しない位置関係で配置されている。より詳しくは、例えば、隙間 S11 は、スライダ部材 411 により被案内部材 421 が案内されている案内状態において遊技機用枠 3 の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【4871】

また、内枠特定部品（底壁 381）と外枠特定部品（上壁 410H）は、上記のように、少なくともスライダ部材 411 により被案内部材 421 が案内されている状態においては左右方向のいずれの領域も接触が生じないようにすることが好ましい。

20

【4872】

また、遊技機用枠 3 の奥行側の角部（カバー体 220 の右奥角部 220C）と外枠（外枠 70 の右側の側板 70c）は、閉状態では、外枠 70 のスライダ部材 411 に開閉扉枠 50 の被案内部材 421 が案内される案内状態であることで垂れ下がり生じないため、非接触状態となる。

【4873】

一方、第1開状態では、奥行側の角部と外枠との非接触状態及びスライダ部材 411 による被案内部材 421 の案内状態は継続するが、スライダ部材 411 に対し被案内部材 421 が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、奥行側の角部と外枠との非接触状態との間に隙間 S10 が設けられていることで、第1開状態において奥行側の角部と外枠とは接触しない。

30

【4874】

言い換えると、隙間 S10 は、スライダ部材 411 による被案内部材 421 の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも奥行側の角部と外枠とが接触しない大きさを有するとともに、奥行側の角部と外枠とは、垂れ下がりが生じて互いに接触しない位置関係で配置されている。

【4875】

また、遊技機用枠 3 の奥行側の角部としてのカバー体 220 の右奥角部 220C は上下方向に延設されているが、右奥角部 220C の上下方向のうち上部など一部であってもよい。また、右奥角部 220C だけでなく、右側面 220R の少なくとも一部を含んでもよい。

40

【4876】

（ねじ部材の落下防止構造）

次に、遊技機用枠 3 の背面に設けられた各種誘導通路へのねじ部材の落下防止構造について、図 13 - 61 ~ 図 13 - 64 に基づいて説明する。

【4877】

図 13 - 61 ~ 図 13 - 63 に示すように、遊技機用枠 3 の背面における球タンク形成部 201 及びその周辺には、取付部材 223 を金属板 222 に取付けるためのねじ部材 N

50

1 ~ N 2 や、第 1 通路形成部 2 0 3 を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 1 1 , N 1 2 , N 1 3 , N 1 5 が取付けられている。また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 及びその周辺には、取付部材 2 2 3 を金属板 ( 図示略 ) に取付けるためのねじ部材 N 3 ~ N 5 と、基板取付枠 ( 図示略 ) を取付部材 2 2 3 に取付けるためのねじ部材 N 6 と、が取付けられている。尚、これらねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 , N 1 2 , N 1 3 , N 1 5 以外にも、図示しない多数のねじ部材が取付けられている。

【 4 8 7 8 】

これら球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 を遊技機用枠 3 に取付けるためのねじ部材や、遊技島 ( 図示略 ) の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下した場合、遊技球とともにねじ部材が払出装置 2 0 0 に混入してしまい、遊技球を正常に払出しすることができなくなったり、払出装置 2 0 0 が故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題がある。

10

【 4 8 7 9 】

これらねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 , N 1 2 , N 1 3 , N 1 5 のうち、例えば、ねじ部材 N 3 , N 4 , N 6 は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 から前側に離れ、かつ、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における立壁部 2 0 3 B の上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材 N 3 , N 4 , N 6 各々の取付位置と第 1 誘導通路形成部 2 0 2 との間には、取付部材 2 2 3 の第 2 突出部 2 2 5 が配置されていることで、ねじ部材 N 3 , N 4 , N 6 各々の取付位置から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 まではある程度離れているが、第 2 突出部 2 2 5 の上壁部は背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などによりねじ部材 N 3 , N 4 , N 6 が緩んで後方に抜け落ちた場合、図 1 3 - 6 3 に示すように第 2 突出部 2 2 5 の上壁部上を後方に向けて移動して第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下する可能性が高い。

20

【 4 8 8 0 】

そこで、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上面の一部を覆うように、カバー部としての第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 が設けられている。また、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 の上面には、該カバー部上に落下したねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 , N 1 2 , N 1 3 , N 1 5 の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所定制限部としての長孔 6 1 6 A ~ 6 1 6 C、凹溝 6 2 6 A ~ 6 2 6 C、凹部 6 3 6 が通路の長手方向に向けて延設されている。

30

【 4 8 8 1 】

また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の底壁に、該第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材の払出装置 2 0 0 への移動を制限するための特定制限部としての孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H が複数設けられている。

【 4 8 8 2 】

よって、図 1 3 - 6 3 に示すように、遊技機用枠 3 における第 1 誘導通路形成部 2 0 2 よりも上方位置に設けられたねじ部材 N 3 ~ N 6 等が、パチンコ遊技機 1 に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じて抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠 3 の開閉などにより上壁部上を後方へ移動した後、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 上に落下したときには、長孔 6 1 6 A ~ 6 1 6 C、凹溝 6 2 6 A ~ 6 2 6 C、凹部 6 3 6 や球止め部材 6 4 0 により、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下が制限されることで、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下することなく第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 上に滞留する可能性が高いため、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内に落下したねじ部材が移動して払出装置 2 0 0 に混入することを抑制できる。また、長孔 6 1 6 A ~ 6 1 6 C や凹溝 6 2 6 A ~ 6 2 6 C の左側 ( 下流側 ) 端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第 1 誘導通路形成部 2 0 2 内への落下を好適に防止できる。

40

【 4 8 8 3 】

50



また、第1誘導通路形成部202の上面において、非被覆領域650を除く領域については、第1カバー体610、第2カバー体620及び第3カバー体630により被覆されているが、球タンク形成部201に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側の第2カバー体620上に乗ってしまった場合には、長孔616A～616Cや凹溝626A～626Cの前後寸法は遊技球Pの直径2Rよりも狭いことで、遊技球Pは左側に向けて転動した後、第2カバー体620の左端部から非被覆領域650に落下して第1誘導通路形成部202内に戻されるようになっている。

【4884】

よって、第2カバー体620上に乗ってしまった遊技球を第1誘導通路形成部202内に戻すことができるだけでなく、長孔616A～616Cや凹溝626A～626Cに遊技球Pが滞留していることで、落下してきたねじ部材Nが滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域650から第1誘導通路形成部202内に落下してしまうことを防止することができる。

10

【4885】

一方、第1カバー体610、第2カバー体620及び第3カバー体630上に落下して滞留しているねじ部材N3～N6が、振動や衝撃などにより移動して、第2カバー体620と第3カバー体630との間に設けられた非被覆領域650から第1誘導通路形成部202内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材N4のように、上壁部上を後方へ移動した後、非被覆領域650から第1誘導通路形成部202内にダイレクトに落下した場合でも、第1誘導通路形成部202内の遊技球Pの流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部203Aに近づいていくことで、孔部271A～271Hのいずれかから落下して第1誘導通路形成部202外へ排出されるため、第1誘導通路形成部202内に落下したねじ部材が移動して払出装置200に混入することを抑制できる。

20

【4886】

また、底壁部203Aに形成された複数の孔部271A～271Hは、第1誘導通路形成部202における中流部（蛇行部付近）から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部201に近い位置に形成された孔部（図示略）と孔部271A～271Hのうち最も上流側の孔部271Aと間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第1誘導通路形成部202における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部201からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第1誘導通路形成部202における上流部付近の底壁部203Aの強度低下を好適に防止できる。

30

【4887】

また、第1誘導通路形成部202の近傍には、第1誘導通路形成部202に向けて移動してきたねじ部材N3～N6、N13を該第1誘導通路形成部202に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部680、614、643が設けられている。これら凹部680、614、643は、ねじ部材N3～N6、N13の下方に設けられ、取付孔から外れたねじ部材N3～N6、N13が凹部680、614、643に向けて移動可能であることで、取付孔から外れたねじ部材N3～N6、N13が第1誘導通路形成部202内に落下することを防止することができる。

40

【4888】

また、凹部680、614、643の深さは、ねじ部材N3～N6、N13が収容された状態においてねじ部材N3～N6、N13の一部が突出する深さであるため、凹部680、614、643に滞留したねじ部材N3～N6、N13を容易に取出すことができる。さらに、図13-64(B)に示すように、第3開状態や第4開状態への変化に応じて右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、遊技機用枠3が右方に向けて下側に傾いた場合でも、滞留したねじ部材N3～N6、N13が流出しない深さを有していることが好ましい。

【4889】

50

図 1 3 - 6 4 ( A ) に示すように、閉状態において、第 1 通路形成体 2 0 3 により形成される通路は、左側の払出装 2 0 0 に向けて下方に傾斜するように設けられおり、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 の上方を覆う第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 についても、左側、つまり、遊技機用枠 3 の回転軸 T 1 側に向けて下方に傾斜するように設けられている。言い換えると、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 は、回転軸 T 1 側に位置する箇所よりも、該回転軸 T 1 と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられている。

【 4 8 9 0 】

ここで、図 1 3 - 6 4 ( B ) に示すように、第 3 開状態や第 4 開状態に変化したときに、右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、遊技機用枠 3 が右方に向けて下側に傾くことで、水平線に対する遊技機用枠 3 の上辺の傾斜角度が傾斜角度 1 2 となったとしても、図 1 3 - 6 4 ( A ) に示す第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 の水平線に対する傾斜角度 1 1 の方が大きいことで ( 1 1 > 1 2 )、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 は、回転軸 T 1 がある左側に向けて下方に傾斜する傾斜状態が維持される。よって、開放に伴って垂れ下がりが生じた場合でも、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0 及び第 3 カバー体 6 3 0 上に滞留したねじ部材 N が逆流するなどして球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下してしまうことが防止される。

【 4 8 9 1 】

( 変形例 1 )

次に、本発明の変形例 1 としてのパチンコ遊技機 1 について、図 1 3 - 6 5 に基づいて説明する。

【 4 8 9 2 】

前記実施の形態では、シリンダ錠 4 9 1 を有する連結錠ユニット 4 9 0 は開閉扉枠 5 0 に取付けられている形態を例示したが、図 1 3 - 6 5 ( A ) に示すように、遊技機用枠 3 に取付けられていてもよい。この場合、円柱状のシリンダ錠 4 9 1 A は前方に向けて突出するように設けられ、閉状態において、開閉扉枠 5 0 に形成された筒状孔 6 9 0 内に挿入されるようにしてもよい。シリンダ錠 4 9 1 A の外径寸法 L 3 0 は、筒状孔 6 9 0 の内径寸法 L 3 1 よりも短寸とされていることで、シリンダ錠 4 9 1 A が筒状孔 6 9 0 内に挿入可能とされている。

【 4 8 9 3 】

このように、円柱状のシリンダ錠 4 9 1 A が筒状孔 6 9 0 内に挿入されることで、開閉扉枠 5 0 に下方に向けた外力が加わったとき、筒状孔 6 9 0 によりシリンダ錠 4 9 1 A が支持されることで、開閉扉枠 5 0 にかかる負荷が遊技機用枠 3 側に分散され、回転軸 T 2 にかかる負荷が軽減されることで、開閉扉枠 5 0 の垂れ下がり抑制することができる。

【 4 8 9 4 】

一方、図 1 3 - 6 5 ( B ) に示すように、開閉扉枠 5 0 が開放されて第 1 開状態に変化したときにおいても、筒状孔 6 9 0 によりシリンダ錠 4 9 1 A が支持されることにより垂れ下がりが抑制される。つまり、シリンダ錠 4 9 1 A と筒状孔 6 9 0 とは、開閉扉枠 5 0 が鉛直方向に垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を構成している。

【 4 8 9 5 】

尚、シリンダ錠 4 9 1 A の前面に設けられた鍵穴 6 0 に特定キーを挿入することで解錠して第 1 開状態にするときに、特定キーを鍵穴 6 0 から抜き出さないと開閉扉枠 5 0 を開放することが困難であるため、筒状孔 6 9 0 内を挿入可能な特定キーにして、特定キーを差し込んだまま開閉扉枠 5 0 を開放可能とすることが考えられるが、開放しにくい。

【 4 8 9 6 】

( 変形例 2 )

次に、本発明の変形例 2 としてのパチンコ遊技機 1 について、図 1 3 - 6 6 に基づいて説明する。

【 4 8 9 7 】

図 1 3 - 6 6 に示すように、基板ケース 9 1 A に収納された電源基板 9 1 には、電源スイッチ 9 1 B が設けられている。電源スイッチ 9 1 B は、上部に「○ ( O F F )」、下部に「- ( O N )」の記号が記されており、上部を押圧すると電源 O F F 状態、下部を押圧すると電源 O N 状態になるように設けられている。

【 4 8 9 8 】

前述したように、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 は、立体装飾ユニット 4 0 0 が右側に配置されている影響により重心位置は中央よりも右側に位置しているため、第 2 開状態や第 4 開状態から閉じようとする場合に勢いがついてしまい、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすい。

【 4 8 9 9 】

図中黒矢印で示すように、遊技機用枠 3 を閉鎖するときにかかる力の方向は略水平方向であり、これに対し、電源スイッチ 9 1 B は水平方向とは異なる上下方向のいずれかを押圧することで電源の O N 、 O F F を切替可能に、遊技機用枠 3 の側面に設けられていることで、遊技機用枠 3 が閉操作により閉鎖位置にて規制されたときの衝撃により電源スイッチ 9 1 B が切り替わることがないようにすることが好ましい。尚、電源用の電源スイッチ 9 1 B 以外のスイッチ部についても同じように設けられていることが好ましい。

【 4 9 0 0 】

また、上記したように、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の重心位置は中央よりも右側に位置していることで、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすいため、特に図示はしないが、例えば、遊技の進行を制御する主基板 1 1 が収納された基板ケース 1 1 A などは、遊技機用枠 3 の左右方向の中央位置より回動軸 T 1 側（左側）に配置することで、閉鎖時に生じる衝撃による破損や故障等を回避することができる（図 1 3 - 2 4 参照）。

【 4 9 0 1 】

また、遊技機用枠 3 や開閉扉枠 5 0 に、回動方向である水平方向に向けて後側から取付けられている多数のねじ部材についても、左右方向の中央位置より回動軸 T 1 側（左側）に設けられているねじ部材の数の方が、左右方向の中央位置より回動軸 T 1 と反対側（右側）に設けられているねじ部材の数よりも多いことが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃によるねじ部材の緩みや取付孔からの脱落が生じてしまうこと等を回避することができる（図 1 3 - 2 4 参照）。

【 4 9 0 2 】

尚、左右方向の中央位置より回動軸 T 1 と反対側（右側）にも、複数のねじ部材が取付けられていてもよいが、複数のうちいずれかのねじ部材は、遊技機用枠 3 や開閉扉枠 5 0 の水平方向に対し交差する上下方向に向けて取付孔に螺入されていることが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃によるねじ部材の緩みや取付孔からの脱落が生じてしまうこと等を回避することができる。

【 4 9 0 3 】

また、遊技球等貸出装置接続端子（カードユニットとの接続部）であるターミナル基板 2 1 0 は、接続されていることが条件で遊技球の発射が可能となり、非接続時には遊技球の発射が不可能となるものであって、左右方向の中央位置より回動軸 T 1 側（左側）に設けられることが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃により接続が解除されて遊技球を発射できなくなり、遊技者が不利益を被ることがないようにすることができる。

【 4 9 0 4 】

（変形例 3）

次に、本発明の変形例 3 としてのパチンコ遊技機 1 について、図 1 3 - 6 7 及び図 1 3 - 6 8 に基づいて説明する。

【 4 9 0 5 】

図 1 3 - 6 7 ( A ) に示すように、本変形例におけるパチンコ遊技機 1 は、開閉扉枠 5 0 の上壁の上面 5 0 h と、遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h と、外枠 7 0 の上板 7 0 a の上

10

20

30

40

50

面 7 0 h とは、パチンコ遊技機 1 の閉状態において、開閉扉枠 5 0 の上壁の上面 5 0 h における最上位置 X 1 よりも、遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h における最上位置 X 2 の方が上方に位置し、遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h における最上位置 X 2 よりも、外枠 7 0 の上板 7 0 a の上面 7 0 h における最上位置 X 3 の方が上方に位置している ( $X 1 < X 2 < X 3$ )。

【 4 9 0 6 】

また、開閉扉枠 5 0 の上壁の上面 5 0 h の後部は、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面となっており、閉状態において、開閉扉枠 5 0 の上壁の後端部は、遊技機用枠 3 の上壁の前端部よりも低位置に位置することで、開閉扉枠 5 0 の上壁と遊技機用枠 3 の上壁との間に段部 7 0 1 が生じるようになっている。尚、傾斜角度 2 1 は、約 1 ~ 5 度程度である

10

【 4 9 0 7 】

また、遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h は、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面となっており、閉状態において、遊技機用枠 3 の上壁の後端部は、外枠 7 0 の上板 7 0 a の前端部よりも低位置に位置することで、遊技機用枠 3 の上壁と外枠 7 0 の上板 7 0 a との間に段部 7 0 2 が生じるようになっている。尚、傾斜角度 2 2 は、約 1 ~ 5 度程度であることが好ましい。

【 4 9 0 8 】

このように、開閉扉枠 5 0 の上壁の上面 5 0 h の後部、及び遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h は、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面として形成されていることで、何らかの要因で上面 5 0 h や上面 3 h 上に遊技球 P が落下した場合、遊技球 P は傾斜面により後側に向けて誘導された後、段部 7 0 1 や段部 7 0 2 にて転動が規制されて滞留するため、パチンコ遊技機 1 の前方に着座する遊技者側への落下が防止される。

20

【 4 9 0 9 】

図 1 3 - 6 8 ( A ) に示すように、開閉扉枠 5 0 の上壁の上面 5 0 h に遊技球 P が落下している状態で遊技店員が開閉扉枠 5 0 を開放して第 2 開状態になった場合、遊技球 P は傾斜面により後側に誘導されることにより開閉扉枠 5 0 の背面側に落下するので、遊技者や遊技店員側に遊技球 P が落下することがなく安全である。

【 4 9 1 0 】

また、図 1 3 - 6 8 ( B ) に示すように、開閉扉枠 5 0 の上壁の上面 5 0 h に遊技球 P が落下している状態で遊技店員が開閉扉枠 5 0 を解錠操作した直後など、僅かに開放された第 1 状態で回動を止めた場合、隙間が小さければ遊技球 P は開閉扉枠 5 0 と遊技機用枠 3 との間に落下しないが、開閉扉枠 5 0 と遊技機用枠 3 との間に挟まった状態となる。ここで、遊技店員が気付かずに球が挟まれたまま開閉扉枠 5 0 を閉じてしまうと、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 が破損してしまう虞がある。

30

【 4 9 1 1 】

しかし、図 1 3 - 6 8 ( C ) に示すように、第 1 開状態になって開閉扉枠 5 0 の右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、上面 5 0 h が右側に向けて下方に傾斜することで、遊技球 P は挟まれたまま滞留することではなく、右側に向けて誘導された後に右側方に落下するので、球の挟まりによる開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の破損が防止されるとともに、前方の遊技者や遊技店員側に遊技球 P が落下することがなく安全である。

40

【 4 9 1 2 】

また、図 1 3 - 6 9 ( A ) に示すように、遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h に遊技球 P が落下している状態で遊技店員が遊技機用枠 3 を開放して第 4 開状態になった場合、遊技球 P は傾斜面により後側に誘導されることにより遊技機用枠 3 の背面側に落下するので、遊技者や遊技店員側に遊技球 P が落下することがなく安全である。また、遊技機用枠 3 の背面側に誘導された遊技球 P の一部は球タンク形成部 2 0 1 に誘導されるため、遊技球 P をパチンコ遊技機 1 に戻す手間が軽減される。

【 4 9 1 3 】

また、図 1 3 - 6 9 ( B ) に示すように、遊技機用枠 3 の上壁の上面 3 h に遊技球 P が

50

落下している状態で遊技店員が遊技機用枠 3 を解錠操作した直後など、僅かに開放された第 3 開状態で回動を止めた場合、隙間が小さければ遊技球 P は遊技機用枠 3 と外枠 7 0 との間に落下しないが、遊技機用枠 3 と外枠 7 0 との間に挟まった状態となる。ここで、遊技店員が気付かず球が挟まれたまま遊技機用枠 3 を閉じてしまうと、遊技機用枠 3 や外枠 7 0 が破損してしまう虞がある。

【 4 9 1 4 】

しかし、図 1 3 - 6 9 ( C ) に示すように、第 3 開状態になって遊技機用枠 3 の右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、上面 3 h が右側に向けて下方に傾斜することで、遊技球 P は挟まれたまま滞留することではなく、右側に向けて誘導された後に右側方に落下するので、球の挟まりによる遊技機用枠 3 や外枠 7 0 の破損が防止されるとともに、前方の遊技者や遊技店員側に遊技球 P が落下することがなく安全である。

10

【 4 9 1 5 】

( 作用 ・ 効果 )

[ 特徴 F 1 ]

以上説明したように、本発明の実施の形態としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等に制御可能であって、演出をカスタムする演出制御用 CPU 1 2 0 を備え、開閉扉枠 5 0 ( ドア枠 ) と、遊技機用枠 3 ( 内枠 ) と、を含む部品から構成され、開閉扉枠 5 0 が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する補強板金 5 0 B 等 ( 垂れ下がり抑制手段 ) を更に備え、開閉扉枠 5 0 は、遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置としての打球供給皿 6 1 があり、遊技機用枠 3 に施錠されている状態である第 1 閉状態 ( 閉鎖状態 ) と、該遊技機用枠 3 に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開状態 ( 第 1 開錠状態 ) と、該第 1 開状態よりも開閉扉枠 5 0 が開いている状態である第 2 開状態 ( 第 2 開錠状態 ) と、に変化可能であり、開閉扉枠 5 0 には、第 1 閉状態であるときに、遊技機用枠 3 の内部に入り込む特定内部進入部品 ( 例えば、接続用通路部 3 5 4、球抜きレバー 5 4 5、折曲片 3 6 7 ) が備えられており、開閉扉枠 5 0 は、第 1 閉状態であるときよりも第 1 開状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、前記特定内部進入部品は、開閉扉枠 5 0 が第 1 閉状態から第 1 開状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる該遊技機用枠 3 の被進入部品 ( 例えば、カバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、レバー挿入孔 3 6 6、凹部 3 8 0 F ) に接触しない位置に備え付けられている。

20

30

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠 5 0 にかかって想定よりも垂れ下がったとしても、開閉扉枠 5 0 を解錠した際に、特定内部進入部品が遊技機用枠 3 の被進入部品と干渉することがないため、パチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【 4 9 1 6 】

[ 特徴 F 2 ]

また、前記特定内部進入部品は、開閉扉枠 5 0 が第 2 開状態から第 1 開状態となり、その後第 1 閉状態となるとときに、特定内部進入部品とは異なる遊技機用枠 3 の部品に接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠 5 0 にかかって想定よりも垂れ下がったとしても、開閉扉枠 5 0 を閉める際に、特定内部進入部品が遊技機用枠 3 の部品と干渉することがないため、パチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

40

【 4 9 1 7 】

[ 特徴 F 3 ]

また、パチンコ遊技機 1 は、開閉扉枠 5 0 ( ドア枠 ) と、遊技機用枠 3 ( 内枠 ) と、外枠 7 0 と、を含む部品から構成され、開閉扉枠 5 0 は、遊技機用枠 3 に施錠されている状態である第 1 閉状態 ( ドア枠閉鎖状態 ) と、該遊技機用枠 3 に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 1 開状態 ( ドア枠第 1 開錠状態 ) と、該第 1 開状態よりも開閉扉枠 5 0 が開いている状態である第 2 開状態 ( ドア枠第 2 開錠状態 ) と、に変化可能で

50

あり、遊技機用枠 3 は、外枠 70 に施錠されている状態である第 2 閉状態（内枠閉鎖状態）と、該外枠 70 に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第 3 開状態（内枠第 1 開錠状態）と、該第 3 開状態よりも該遊技機用枠 3 が開いている状態である第 4 開状態（内枠第 2 開錠状態）と、に変化可能であり、遊技機用枠 3 の底面近傍には、第 2 閉状態であるときに、外枠 70 の上壁 410H（外枠特定部品）の上方に重畳する底壁 381（内枠特定部品）が備え付けられており、遊技機用枠 3 は、第 2 閉状態であるときよりも、第 3 開状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、底壁 381 は、遊技機用枠 3 が第 2 閉状態から第 3 開状態になったときに、上壁 410H と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠 50 にかかることで、開閉扉枠 50 および遊技機用枠 3 が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠 3 を開錠する際に、遊技機用枠 3 の底面近傍の底壁 381 が外枠 70 の上壁 410H に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

10

【4918】

〔特徴 F4〕

また、底壁 381 は、遊技機用枠 3 が第 4 開状態から第 3 開状態となり、その後に第 2 閉状態となるとときに、上壁 410H と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が遊技機用枠 3 にかかることで、遊技機用枠 3 が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠 3 を閉鎖する際に、遊技機用枠 3 の底面近傍の底壁 381 が外枠 70 の上壁 410H に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

20

【4919】

〔特徴 F5〕

また、遊技機用枠 3 には、該遊技機用枠 3 の開閉を可能とする回動軸 T1（軸部）とは反対側であって、パチンコ遊技機 1 を正面視した場合における右奥角部 220C（奥行側の角部）を備え、右奥角部 220C は、遊技機用枠 3 が第 2 閉状態から第 3 開状態になったときに、外枠 70 と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が遊技機用枠 3 にかかることで、開閉扉枠 50 および遊技機用枠 3 が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠 3 を開錠する際に、遊技機用枠 3 の右奥角部 220C が外枠 70 に接触しない位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

30

【4920】

〔特徴 F6〕

また、遊技機用枠 3 には、遊技機用枠 3 の開閉を可能とする回動軸 T1（軸部）とは反対側であって、パチンコ遊技機 1 を正面視した場合における右奥角部 220C（奥行側の角部）を備え、右奥角部 220C は、遊技機用枠 3 が第 4 開状態から第 3 開状態となり、その後に第 2 閉状態となるとときに、外枠 70 と接触しない位置に備え付けられている。

40

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠 50 にかかることで、開閉扉枠 50 および遊技機用枠 3 が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠 3 を閉鎖する際に、遊技機用枠 3 の右奥角部 220C が外枠 70 に接触しない位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【4921】

〔特徴 F7〕

また、開閉扉枠 50 の底面近傍には、該開閉扉枠 50 が第 1 閉状態であるときに、遊技機用枠 3 の凹部 380F（内枠所定部品）に重畳する折曲片 367（ドア枠所定部品）が備え付けられており、折曲片 367 は、開閉扉枠 50 が第 1 閉状態から第 1 開状態になっ

50

たときに、凹部 380F に接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠 50 にかかって開閉扉枠 50 が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠底面付近の折曲片 367 が凹部 380F に接触しないため、パチンコ遊技機 1 の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【4922】

[ 特徴 F 8 ]

また、開閉扉枠 50 が第 1 閉状態であり、かつ遊技機用枠 3 が外枠 70 に施錠されている第 2 閉状態であるときに、該遊技機用枠 3 の上面 3h よりも該外枠 70 の上面 70h のほうが高い位置にあり、開閉扉枠 50 の上面 50h は、遊技機用枠 3 側よりも遊技者側のほうが高い。

10

この特徴によれば、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

【4923】

[ 特徴 F 9 ]

また、開閉扉枠 50 が第 1 閉状態であり、かつ遊技機用枠 3 が外枠 70 に施錠されている第 2 閉状態であるときに、該開閉扉枠 50 の上面 50h よりも該遊技機用枠 3 の上面 3h のほうが高い位置にあり、開閉扉枠 50 の上面 50h は、遊技機用枠 3 側よりも遊技者側のほうが高い。

20

この特徴によれば、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

【4924】

[ 特徴 F 11 ]

また、前記特定内部進入部品とは異なるシャッタ開放用軸 540 ( 特別部品 ) が開閉扉枠 50 に備えられており、シャッタ開放用軸 540 と、開閉扉枠 50 に備えられたシャッタ開放スイッチ 362 ( スイッチ ) と、が接触し、該シャッタ開放スイッチ 362 がシャッタ開放用軸 540 により所定の深さ分押下されることで打球供給口 360a の開放 ( 特定事象 ) が発生可能であり、シャッタ開放用軸 540 は、開閉扉枠 50 が第 2 開状態から第 1 開状態となるとときにシャッタ開放スイッチ 362 と接触するが、所定の深さ分押下されることはなく、その後、開閉扉枠 50 が第 1 閉状態となるとときに、該シャッタ開放スイッチ 362 と接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている。

30

この特徴によれば、開閉扉枠 50 が垂れ下がったとしても、特定事象である打球供給口 360a の開放には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

【4925】

[ 特徴 F 17 ]

また、遊技球を貯留可能な球タンク ( 貯留部 ) と、遊技球を払出すことが可能な払出装 置 200 ( 払出部 ) と、上面が開口し、球タンクの遊技球を払出装 置 200 に誘導する誘導通路を形成する第 1 誘導通路形成部 202 や第 2 誘導通路形成部 204 ( 誘導通路形成部 ) と、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部を覆うように設けられた第 1 カバー体 610、第 2 カバー体 620、第 3 カバー体 630 ( カバー部 ) と、を更に備え、第 1 カバー体 610、第 2 カバー体 620、第 3 カバー体 630 に、該カバー部上に落下したねじ部材の第 1 誘導通路形成部 202 への落下を制限するための長孔 616A ~ 316C、凹溝 626A ~ 626C、凹部 636 ( 所定制限部 ) が設けられ、遊技機用枠 3 には、該遊技機用枠 3 の開閉を可能とする回動軸 T1 ( 軸部 ) があり、第 1 カバー体 610、第 2 カバー体 620、第 3 カバー体 630 は、回動軸 T1 側に位置する箇所よりも、該回動軸 T1 と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、所定傾斜は、遊技機用枠 3 が第 2 閉状態であるときから第 3 開状態となったときに該遊技機用枠 3 が垂れ下がる角度よりも大きい。

40

50

この特徴によれば、遊技機用枠 3 を解錠した際に、ねじが第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0、第 3 カバー体 6 3 0 の長孔 6 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 6 2 6 A ~ 6 2 6 C、凹部 6 3 6 に嵌っていたとしても、遊技機用枠 3 の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじ部材が球タンクに逆流することがなく、ねじ部材の回収が容易となる。

【 4 9 2 6 】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、本発明はこの実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【 4 9 2 7 】

例えば、前記実施の形態では、演出カスタムの一例として、先読み発光演出が実行可能となる先読みモードの設定や、保留記憶数が満杯になることの報知演出が実行可能となる保留記憶数が報知可能となる保留数報知の設定が可能な設定画面を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、上記以外の演出や機能の設定が可能とされていてもよい。

【 4 9 2 8 】

また、前記実施の形態では、特定内部進入部品として、接続用通路部 3 5 4、球抜きレバー 5 4 5、折曲片 3 6 7 を適用し、被進入部品として、カバー部材 2 4 2 A、2 4 2 B、レバー挿入孔 3 6 6、凹部 3 8 0 F を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠 5 0 と遊技機用枠 3 とのうち一方に特定内部進入部品が設けられ、他方に被進入部品が設けられ、第 1 閉状態において上下に近接した状態で重畳する部品同士であれば、上記以外の部品も適用可能である。

【 4 9 2 9 】

尚、被進入部品とは、第 1 閉状態や第 2 閉状態において特定内部進入部品が進入する被進入部を構成する部品であればよく、例えば、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の内部に凹設される凹部を形成する部品であればよい。

【 4 9 3 0 】

また、前記実施の形態では、特定内部進入部品と被進入部品とは、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の下方に設けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 における遊技領域 2 L、2 R より上部などに設けられていてもよく、配設位置は任意である。

【 4 9 3 1 】

また、前記実施の形態では、スイッチとしてシャッタ開放スイッチ 3 6 2 を適用し、特別部品としてシャッタ開放用軸 5 4 0 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠 5 0 と遊技機用枠 3 とのうち一方にスイッチが設けられ、他方に特別部品が設けられ、第 1 閉状態においてスイッチが特別部品により所定深さ押圧されることで特定事象が発生し、第 1 開状態となることで接触状態は維持されるが所定深さ押圧されない関係の部品同士であれば、上記以外の部品（例えば、扉開放センサ 9 0 A、9 0 B のスイッチと特別部品など）も適用可能である。

【 4 9 3 2 】

また、前記実施の形態では、開閉扉枠 5 0 の底面近傍に設けられるドア枠所定部品として底壁 3 8 1 を適用し、遊技機用枠 3 の底面近傍に設けられる内枠所定部品として上壁 4 1 0 H を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ドア枠所定部品は、枠下防犯板金 3 7 2 A や折曲片 3 6 7 でもよいし、内枠所定部品は下板 7 0 d 等であってもよい。つまり、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 の底面近傍に設けられる底部部品であれば、必ずしも最下方の底面を構成する部品でなくてもよく、任意の部品を適用可能である。また、開閉扉枠 5 0 や遊技機用枠 3 のベース部材の底壁に限らず、補強板金等の底壁でもよい。

【 4 9 3 3 】

また、前記実施の形態では、第 1 開状態は、開閉扉枠 5 0 の開放角度が約 2 ~ 5 度の範囲にある状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開

10

20

30

40

50



閉扉枠 50 が遊技機用枠 3 に施錠されている第 1 閉状態から解錠されたときの状態、例えば、開放角度が約 2 度の状態だけでもよいし、上記のように開放角度が所定角度の範囲内にある状態としてもよい。また、所定角度の範囲も上記約 2 ~ 5 度に限定されるものではない。

#### 【4934】

さらに前記実施の形態では、スライダ部材 431 に被案内部材 441 が案内されている案内状態が第 1 開状態としていたが、第 1 状態は必ずしも案内状態でなくてもよく、開放角度が約 6 度になって非案内状態になった状態を含むようにしてもよい。つまり、スライダ部材 431 と被案内部材 441 は必ずしも設けられていなくてもよい。

#### 【4935】

また、前記実施の形態では、第 3 開状態は、遊技機用枠 3 の開放角度が約 2 ~ 10 度の範囲にある状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 3 が外枠 70 に施錠されている第 2 閉状態から解錠されたときの状態、例えば、開放角度 2 度の状態であってもよいし、上記のように開放角度が所定角度の範囲内にある状態としてもよい。また、所定角度の範囲も上記約 2 ~ 10 度に限定されるものではない。

#### 【4936】

さらに前記実施の形態では、スライダ部材 411 に被案内部材 421 が案内されている案内状態が第 3 開状態としていたが、第 3 状態は必ずしも案内状態でなくてもよく、開放角度が約 11 度になって非案内状態になった状態を含むようにしてもよい。つまり、スライダ部材 411 と被案内部材 421 は必ずしも設けられていなくてもよい。

#### 【4937】

また、前記実施の形態では、遊技機用枠 3 の奥行側の角部の一例として、カバー体 220 の右奥角部 220C が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠 3 を構成するベース部材など他の部材や、遊技盤ユニット 2A として組付けられた装置や基板ケース等であってもよい。

#### 【4938】

また、前記実施の形態では、ドア枠や内枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段の一例として、ベース扉枠 50A の背面側に複数のねじ部材を介して固着される補強板金 50B や、下部の軸受穴 458 及び軸ピン 454 を上部の軸ピン 456 及び軸受溝 452 よりも右方位置に配置する構成等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、回動軸 T1、T2 を中心とする円周方向に向けて延びる案内部材と、案内部材に案内される被案内部材とを設けて垂れ下がり抑制してもよい。例えば、スライダ部材 411、431 と被案内部材 421、441 のように、スライダ部材 411、431 上で被案内部材 421、441 を摺動案内するものだけでなく、案内部材により被案内部材を吊支した状態で摺動案内するものでもよい。さらに、案内部材を回動軸 T1、T2 を中心とする円周方向に向けて延長して被案内部材が案内される回動範囲を増大したり、案内部材と被案内部材の設置数を増やしてもよい。尚、スライダ部材 411、431 と被案内部材 421、441 についても、第 2 閉状態第 2 閉状態、第 1 開状態や第 3 開状態において開閉扉枠 50 や遊技機用枠 3 の右辺下部を受支することにより垂れ下がり抑制するため、垂れ下がり抑制手段を構成している。

#### 【4939】

また、回動軸 T1、T2 を剛性が高い蝶番等により構成したり、補強板金 50B のような補強部材の強度を高めてもよい。尚、補強板金 50B のような補強部材による強度を高める方法として、板厚を厚くしたり、素材を変更したり、回動軸 T1、T2 の近傍左辺部側よりも右辺部側の方を高くしたりしてもよい。

#### 【4940】

また、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 に取付部材 223 や第 1 通路形成体 203 等を取付けるためのねじ部材 N1 ~ 6、N11、N12、N13、N15 や、パチンコ遊技機 1 の他の個所に取付けられるねじ部材（図示略）

10

20

30

40

50

や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材（図示略）や、遊技島の内部に配置される各種装置等を躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でのメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機 1 に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機 1 に予め取付けられているねじ部材が払出装置 200 へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

【4941】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部 203A と立壁部 203B とにより上面が開口する箱状に形成された球タンク形成部 201 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部 201 のように第 1 誘導通路形成部 202 の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくともよく、第 1 誘導通路形成部 202 と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。

10

【4942】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置 200 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【4943】

20

また、前記実施の形態では、上面が開口し、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部 203A と立壁部 203B とにより上面が開口する凹溝状に形成された第 1 誘導通路形成部 202 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部 201 と幅寸法（前後寸法）が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

【4944】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部 201 と、上面が開口し、球タンク形成部 201 の遊技球を払出装置 200 に誘導する第 1 誘導通路を形成する第 1 誘導通路形成部 202 とが一体成型されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部 201 と第 1 誘導通路形成部 202 とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部 201 と第 1 誘導通路形成部 202 とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。

30

【4945】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 202 の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第 2 誘導通路形成部 204 についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第 2 誘導通路形成部 204 への落下を制限するための所定制限部や、第 2 誘導通路形成部 204 に落下したねじ部材の払出装置 200 への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

40

【4946】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第 1 カバー体 610、第 2 カバー体 620、第 3 カバー体 630 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

【4947】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 202 の上面の一部の領域を覆うカバ

50

一部は、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

【 4 9 4 8 】

また、前記実施の形態では、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0、第 3 カバー体 6 3 0 上に落下したねじ部材の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔 6 1 6 A ~ 6 1 6 C や、凹部としての凹溝 6 2 6 A ~ 6 2 6 C や凹部 6 3 6 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第 1 誘導通路形成部 2 0 2 外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。つまり、第 1 カバー体 6 1 0、第 2 カバー体 6 2 0、第 3 カバー体 6 3 0 上に落下したねじ部材の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第 1 誘導通路形成部 2 0 2 への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

10

【 4 9 4 9 】

また、前記実施の形態では、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に設けられ、該第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材の払出装置 2 0 0 への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材の払出装置 2 0 0 側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置 2 0 0 側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部 2 0 3 A と立壁部 2 0 3 B との間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

20

【 4 9 5 0 】

つまり、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に設けられ、該第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材の払出装置 2 0 0 への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置 2 0 0 側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に混入したねじ部材の払出装置 2 0 0 側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

30

【 4 9 5 1 】

また、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に設けられた特定制限部により、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に落下したねじ部材の払出装置 2 0 0 への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第 1 誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠 3 を開放して背面にある球タンク形成部 2 0 1 や第 1 誘導通路形成部 2 0 2 における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置 2 0 0 まで移動せずに第 1 誘導通路形成部 2 0 2 に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

40

【 4 9 5 2 】

また、前記実施の形態では、複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H が全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H のうち少なくとも 2 以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H の形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

50

## 【 4 9 5 3 】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

## 【 4 9 5 4 】

## （各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

## 【 4 9 5 5 】

## （特徴 A と特徴 F の関係）

特徴 A は、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 F は、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 A および特徴 F の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

## 【 4 9 5 6 】

## （特徴 A と特徴 F の関係）

## （一連の遊技の流れ）

特徴 A および特徴 F の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴 A における制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。その流れの中で例えば玉が詰まったときなどに玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴 F を備えた遊技機となる。

具体的には、図 8 - 8 ~ 図 8 - 7 4 に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにして、例えば球が詰まることによって満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図 1 3 - 2 2 ~ 図 1 3 - 6 9 のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

（効果）特徴 A および特徴 F の双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができるため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

## 【 4 9 5 7 】

## （特徴 A と特徴 F の関係）

（エラー報知（例：玉切れエラー報知、満タンエラー報知、扉枠開放エラー報知、磁気エラー報知 など）のときに、エラーを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉することがあるが、その際に、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機）

特徴 A の例えば図 8 - 5 7 ~ 図 8 - 5 9 のように、玉切れエラー報知をしているときに、球タンク（貯留部）に球が詰まっている可能性があり、玉詰まりを解消することにより

10

20

30

40

50

玉切れエラーを解消できるため、ドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がっていたとしても、図 13 - 33、図 13 - 39 ~ 図 13 - 60 のように部品同士が接触しない構成とする。

(効果) このように双方の特徴を備えるように構成することで、玉切れエラーのときに、エラーを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触することなく、スムーズにドア枠、内枠のいずれかを開閉できるため、エラーもスムーズに解消できる。

【4958】

(特徴 B と特徴 F の関係)

特徴 B は、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。 10

特徴 F は、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 B および特徴 F の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【4959】

(特徴 B と特徴 F の関係)

(一連の遊技の流れ)

ファンファーレ期間、大当たりラウンド期間、エンディング期間は、特徴 B における種々のエフェクトを用いる。ファンファーレ期間、大当たりラウンド期間、エンディング期間のいずれかで玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴 F を備えた遊技機となる。 20

具体的には、図 9 - 69 ~ 図 9 - 74 に示されるファンファーレ期間、大当たりラウンド期間、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにしているときに、例えば球が詰まることによって満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図 13 - 22 ~ 図 13 - 69 のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

(効果) 特徴 B および特徴 F の双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当たりラウンド期間、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができるため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。 30

【4960】

(特徴 C と特徴 F の関係)

特徴 C は、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 F は、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。 40

特徴 C および特徴 F の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【4961】

(特徴 C と特徴 F の関係)

(一連の遊技の流れ)

特徴 C および特徴 F の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当たりとなる始動入賞に基づく当該変動表示(アクティブ表示)または、保留表示について、特徴 C のような表示制御を用い、当該変動表示(アクティブ表示)または、保留表示をしている変動において大当たりとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触し 50

ない特徴 F を備えた遊技機となる。

具体的には、図 10 - 53 ~ 図 10 - 102 に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図 13 - 22 ~ 図 13 - 69 のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

（効果）特徴 C および特徴 F の双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

10

#### 【4962】

（特徴 D と特徴 F の関係）

特徴 D は、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 F は、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 D および特徴 F の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【4963】

（特徴 D と特徴 F の関係）

20

（一連の遊技の流れ）

特徴 D および特徴 F の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、特徴 D における種々の割れ演出を用いた変動を行い、該変動において大当たりとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴 F を備えた遊技機となる。

具体的には、図 11 - 37 ~ 図 11 - 83 に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにして、その後大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図 13 - 22 ~ 図 13 - 69 のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

30

（効果）特徴 D および特徴 F の双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【4964】

（特徴 E と特徴 F の関係）

特徴 E は、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 F は、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

40

特徴 E および特徴 F の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【4965】

（特徴 E と特徴 F の関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴 E および特徴 F の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴 E における制御を用いて行い、その後の変動が行われ大当たりとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠

50

、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴 F を備えた遊技機となる。

具体的には、図 12 - 18 ~ 図 12 - 124 に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後始動入賞があり変動が行われ大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図 13 - 22 ~ 図 13 - 69 のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

(効果) 特徴 E および特徴 F の双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことができるため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

10

#### 【4966】

本遊技機の特徴 G を以下に説明する。

#### 【4967】

##### [ 特徴 G 1 ]

特徴 G 1 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

20

30

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

40

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少ない、遊技機。

#### 【4968】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者

50

に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図 1 4 - 6 8

【 4 9 6 9 】

[ 特徴 G 2 ]

特徴 G 2 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

10

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

20

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記ボーカル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

30

【 4 9 7 0 】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1

40

【 4 9 7 1 】

[ 特徴 G 3 ]

特徴 G 3 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

50



特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第1期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第1パターンで前記特定部を振動させる第1振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第1期間が経過した後の第2期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第1パターンとは異なる第2パターンで前記特定部を振動させる第2振動演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第1振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第2振動演出の実行に対応して制限される、遊技機。

#### 【4972】

本形態によれば、第1期間において第1パターンで特定部を振動させる第1振動演出が実行され、第2期間において第2パターンで特定部を振動させる第2振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第1振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第2振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第2振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図14-76、図14-104

#### 【4973】

[特徴G4]

特徴G4の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第1期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第1可動体演出を実

行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 演出音を出力可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第 2 可動体演出  
を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第 2 演出音を出力可能であり、  
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 演出音の出力に対応して制限され、  
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【 4 9 7 4 】

10

本形態によれば、第 1 期間において所定パターンで可動体を動作させる第 1 可動体演出  
が実行されるとともに第 1 演出音が出力され、第 2 期間において特定パターンで可動体を  
動作させる第 2 可動体演出が実行されるとともに第 2 演出音が出力されることにより、可  
動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出  
力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限される  
ことにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中するこ  
とになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 1 0 4

【 4 9 7 5 】

[ 特徴 G 5 ]

20

特徴 G 5 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機で  
あって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示  
を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

30

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変  
表示演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と  
、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期  
間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第 1 インストゥルメンタル楽曲を出力可能で  
あり、

前記再可変表示演出を実行可能であり、

40

装飾識別情報の可変表示期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期  
間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第 2 インストゥルメンタル楽曲を出  
力可能であり、

前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボ  
ーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記リーチ期間において、前記第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記  
ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【 4 9 7 6 】

本形態によれば、非リーチ期間において第 1 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であ

50

り、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３

【４９７７】

[ 特徴Ｇ６ ]

10

特徴Ｇ６の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

20

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、

30

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【４９７８】

本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

40

対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１

０３

50

## 【 4 9 7 9 】

## [ 特徴 G 7 ]

特徴 G 7 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

## 【 4 9 8 0 】

本形態によれば、第 1 操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第 2 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第 3 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 1 0 4、図 1 4 - 1 0 5、図 1 4 - 1 1 7

## 【 4 9 8 1 】

## [ 特徴 G 8 ]

特徴 G 8 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出を実行可能な演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第 1 キャラクターボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 2 期間において、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第 2 キャラクターボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

前記第 1 期間において、前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記第 2 期間において、前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 4 9 8 2 】

本形態によれば、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクターボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができ一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

しかしながら、楽曲が出力される遊技機に関しては、商品性を高めるために改善の余地がある。本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、楽曲が出力される遊技機の商品性を高めることにある。

対応図面：図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1

#### 【 4 9 8 3 】

##### [ 特徴 G 9 ]

特徴 G 9 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

示唆演出として、特定演出音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と

10

20

30

40

50

、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 1 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定演出音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定演出音の出力に対応して前記ボーカル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

#### 【 4 9 8 4 】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 6 8、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1

#### 【 4 9 8 5 】

##### [ 特徴 G 1 0 ]

特徴 G 1 0 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出  
力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と  
があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

第 1 パターンで前記特定部を振動させる第 1 振動演出を含む複数種類のうちのいずれ  
かの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記特定部を振動させる第 2 振動演出を  
含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記イ  
ンストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボ  
ーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な  
示唆演出の種類よりも少なく、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 振動演出の実行とともに制限されず  
に行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 振動演出の実行に対応して制限される、遊技機。

#### 【 4 9 8 6 】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、イン  
ストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることが  
でき、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出  
力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興  
趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、  
インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少  
ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者  
に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、  
第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることによ  
り、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演  
出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対  
応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の  
振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の  
出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図 1 4 - 6 8、図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 1 0 4

#### 【 4 9 8 7 】

[ 特徴 G 1 1 ]

特徴 G 1 1 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機で  
あって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

10

20

30

40

50

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から可動体演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

所定パターンで前記可動体を動作させる第 1 可動体演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第 2 可動体演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第 2 演出音を出力可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 演出音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 4 9 8 8 】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間において所定パターンで可動体を動作させる第 1 可動体演出が実行されるとともに第 1 演出音出力され、第 2 期間において特定パターンで可動体を動作させる第 2 可動体演出が実行されるとともに第 2 演出音出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図 1 4 - 6 8、図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 1 0 4

#### 【 4 9 8 9 】

[ 特徴 G 1 2 ]

特徴 G 1 2 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機で

10

20

30

40

50



あって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出  
力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、 10

示唆演出として、装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変  
表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と  
、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、 20

前記再可変表示演出を除く複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記イ  
ンストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記所  
定ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な  
示唆演出の種類よりも少なく、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第 1 インストゥルメンタル楽曲を出力可能で  
あり、 30

前記再可変表示演出を実行可能であり、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前  
記インストゥルメンタル楽曲として、第 2 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、  
前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記リーチ期間において、前記第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記  
特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【 4 9 9 0 】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、イン  
ストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることが  
でき、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出  
力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興  
趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、  
インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少  
ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者  
に配慮した遊技機を提供することができる。 40

また、非リーチ期間において第 1 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ  
期間において第 2 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に  
応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、 50

再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３  
【４９９１】

[ 特徴Ｇ１３ ]

特徴Ｇ１３の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音出力可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【４９９２】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興

10

20

30

40

50

趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

10

対応図面：図 14 - 68、図 14 - 82、図 14 - 83、図 14 - 84、図 14 - 102、図 14 - 103

【 4 9 9 3 】

[ 特徴 G 1 4 ]

特徴 G 1 4 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

30

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

第 1 操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

40

第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときにインストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときにボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

50

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【 4 9 9 4 】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第 2 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第 3 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図 1 4 - 6 8、図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 1 0 4、図 1 4 - 1 0 5、図 1 4 - 1 1 7

【 4 9 9 5 】

[ 特徴 G 1 5 ]

特徴 G 1 5 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出し、出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第 1 キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第 2 キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記所定演出を実行可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、  
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、  
前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

#### 【 4 9 9 6 】

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図 1 4 - 6 8、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1

#### 【 4 9 9 7 】

##### [ 特徴 G 1 6 ]

特徴 G 1 6 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

10

前記第 1 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第 2 期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第 1 期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 4 9 9 8 】

20

本形態によれば、第 1 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第 2 期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

30

さらに、装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、特定音を出力する特定演出を実行可能であるため、第 1 期間における興趣を一層向上させることができる。

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 6 8、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1

#### 【 4 9 9 9 】

40

[ 特徴 G 1 7 ]

特徴 G 1 7 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示

50

を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記振動演出として、第 1 パターンで前記特定部を振動させる第 1 振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記振動演出として、前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記特定部を振動させる第 2 振動演出を実行可能であり、

前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 5 0 0 0 】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4

#### 【 5 0 0 1 】

[ 特徴 G 1 8 ]

特徴 G 1 8 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

10

20

30

40

50

音出力手段と、  
可動体と、を備え、  
前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

10

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第1期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第1可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第1演出音を出力可能であり、

20

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第1期間が経過した後の第2期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第2可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第2演出音を出力可能であり、

前記第2期間における前記特定演出の実行割合は、前記第1期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第1演出音の出力に対応して制限され、

30

前記特定音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第2演出音の出力に対応して制限され、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【5002】

本形態によれば、第1期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第2期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第2期間における特定演出の実行割合は、第1期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

40

また、第1期間において所定パターンで可動体を動作させる第1可動体演出が実行されるとともに第1演出音出力され、第2期間において特定パターンで可動体を動作させる第2可動体演出が実行されるとともに第2演出音出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第1演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第2演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図14-51、図14-57、図14-77、図14-97、図14-10

50



1、図 14 - 104

【 5 0 0 3 】

[ 特徴 G 1 9 ]

特徴 G 1 9 の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

10

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

20

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記第 1 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記所定ボーカル楽曲の出力が制限され、

30

前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第 1 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出を実行可能であり、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第 2 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

40

前記リーチ期間において、前記第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【 5 0 0 4 】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴

50

きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２  
、図１４－９３、図１４－９７、図１４－１０１ 10

【５００５】

[ 特徴Ｇ２０ ]

特徴Ｇ２０の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、 20

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と 30  
、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、 40

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２演出音の出力に対応して制限され

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【５００６】

本手段によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 8 2、図 1 4 - 8 3、図 1 4 - 8 4、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 2、図 1 4 - 1 0 3

【 5 0 0 7 】

[ 特徴 G 2 1 ]

特徴 G 2 1 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記特定演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記特定演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応してインストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応してボーカル楽曲の出力が制限され、

前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出

10

20

30

40

50

の実行割合よりも低く、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

10

#### 【 5 0 0 8 】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第 1 操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第 2 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第 3 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

20

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4、図 1 4 - 1 0 5、図 1 4 - 1 1 7

#### 【 5 0 0 9 】

30

##### [ 特徴 G 2 2 ]

特徴 G 2 2 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

40

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音出力する特定演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第 1 キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第 2 キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

50

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、  
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、  
前記特定演出を実行可能であり、  
前記所定演出を実行可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、  
前記特定演出を実行可能であり、  
前記特別演出を実行可能であり、  
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、  
前記第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、  
前記特定音の出力に対応して制限され、  
前記ボーカル楽曲の出力は、  
前記第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われ、  
前記特定音の出力に対応して制限され、  
前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

10

#### 【5010】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

20

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクターボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

30

対応図面：図 14 - 51、図 14 - 57、図 14 - 88、図 14 - 97、図 14 - 101

#### 【5011】

##### [ 特徴 G 2 3 ]

特徴 G 2 3 の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

演出制御手段と、  
表示手段と、  
音出力手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、  
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、  
装飾識別情報の可変表示中に、  
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、  
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクターボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

50

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、  
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、  
前記特定演出を実行可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、  
前記特定演出を実行可能であり、  
前記特別演出を実行可能であり、  
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記特定音の出力に対応して制限され、  
前記ボーカル楽曲の出力は、  
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、  
前記特定音の出力に対応して制限され、  
前記第 2 期間における前記特定演出の実行割合は、前記第 1 期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。 10

#### 【 5 0 1 2 】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。 20

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。 30

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 9 7、図 1 4 - 1 0 1

#### 【 5 0 1 3 】

##### [ 特徴 G 2 4 ]

特徴 G 2 4 の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
演出制御手段と、  
表示手段と、  
音出力手段と、  
遊技者が接触可能な特定部と、  
可動体と、を備え、  
前記演出制御手段は、  
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、  
装飾識別情報の可変表示中に、  
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、  
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、  
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、  
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を 40 50

出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第 1 パターンで前記特定部を振動させる第 1 振動演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

10

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記特定部を振動させる第 2 振動演出を実行可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第 2 演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記第 1 演出音の出力に対応して制限され、

20

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記第 2 演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 5 0 1 4 】

本形態によれば、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

30

また、第 1 期間において所定パターンで可動体を動作させる第 1 可動体演出が実行されるとともに第 1 演出音出力され、第 2 期間において特定パターンで可動体を動作させる第 2 可動体演出が実行されるとともに第 2 演出音出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 1 0 4

40

#### 【 5 0 1 5 】

[ 特徴 G 2 5 ]

特徴 G 2 5 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

50

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第 1 パターンで前記特定部を振動させる第 1 振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記特定部を振動させる第 2 振動演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第 1 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出を実行可能であり、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第 2 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記リーチ期間において、前記第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【 5 0 1 6 】

本形態によれば、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、非リーチ期間において第 1 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第 2 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 9 0、図 1 4 - 9 1、図 1 4 - 9 2、図 1 4 - 9 3、図 1 4 - 1 0 4

10

20

30

40

50



## 【 5 0 1 7 】

## [ 特徴 G 2 6 ]

特徴 G 2 6 の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第 1 パターンで前記操作手段を振動させる第 1 振動演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第 1 促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第 1 促進演出に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記操作手段を振動させる第 2 振動演出を実行可能であり、

前記促進演出として、第 2 促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第 2 促進演出に対応した第 2 演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記第 2 演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

## 【 5 0 1 8 】

本形態によれば、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる

10

20

30

40

50

。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 8 2、図 1 4 - 8 3、図 1 4 - 8 4、図 1 4 - 1 0 2、図 1 4 - 1 0 3、図 1 4 - 1 0 4

【 5 0 1 9 】

[ 特徴 G 2 7 ]

10

特徴 G 2 7 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

20

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記振動演出として、第 1 パターンで前記操作手段を振動させる第 1 振動演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、

30

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記振動演出として、前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記操作手段を振動させる第 2 振動演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

40

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【 5 0 2 0 】

本形態によれば、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行され

50

ることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第1振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第2振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第2振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第1操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第2操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第3操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

10

対応図面：図14-76、図14-77、図14-104、図14-105、図14-117

#### 【5021】

##### [特徴G28]

特徴G28の遊技機は、

20

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

30

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第1キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第2キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第1期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

40

前記振動演出として、第1パターンで前記特定部を振動させる第1振動演出を実行可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第1期間が経過した後の第2期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第1パターンとは異なる第2パターンで前記特定部を振動させる第2振動演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第1振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

50

前記第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、  
前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

#### 【 5 0 2 2 】

本形態によれば、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

10

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクターボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4

#### 【 5 0 2 3 】

20

[ 特徴 G 2 9 ]

特徴 G 2 9 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

30

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクターボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

40

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第 1 パターンで前記特定部を振動させる第 1 振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第 1 パターンとは異なる第 2 パターンで前記特定部を振動させる第 2 振動演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

50

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第 2 振動演出の実行に対応して制限され、

前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 5 0 2 4 】

本手段によれば、第 1 期間において第 1 パターンで特定部を振動させる第 1 振動演出が実行され、第 2 期間において第 2 パターンで特定部を振動させる第 2 振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第 2 振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図 1 4 - 7 6、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4

#### 【 5 0 2 5 】

[ 特徴 G 3 0 ]

特徴 G 3 0 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第2可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第2演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第1演出音の出力に対応して制限され、

前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第2演出音の出力に対応して制限され、

前記第1期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第1インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出を実行可能であり、

10

前記第1期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第2インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第1インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記リーチ期間において、前記第2インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

#### 【5026】

本形態によれば、第1期間において所定パターンで可動体を動作させる第1可動体演出が実行されるとともに第1演出音が出力され、第2期間において特定パターンで可動体を動作させる第2可動体演出が実行されるとともに第2演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第1演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第2演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

また、非リーチ期間において第1インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第2インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第1インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第2インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

30

対応図面：図14-77、図14-90、図14-91、図14-92、図14-93、図14-104

#### 【5027】

[特徴G31]

特徴G31の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

50

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、  
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、  
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から所定演出音を出力可能であり、  
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から特定演出音を出力可能であり、  
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、  
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、  
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第 1 可動体演出を実行可能であり、  
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 所定演出音を出力可能であり、  
前記促進演出として、第 1 促進演出を実行可能であり、  
前記演出音として、前記第 1 促進演出に対応した第 1 特定演出音を出力可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、  
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第 2 可動体演出を実行可能であり、  
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第 2 所定演出音を出力可能であり、  
前記促進演出として、第 2 促進演出を実行可能であり、  
前記演出音として、前記第 2 促進演出に対応した第 2 特定演出音を出力可能であり、  
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、  
前記第 1 所定演出音の出力に対応して制限され、  
前記第 1 特定演出音の出力とともに制限されずに行われ、  
前記ボーカル楽曲の出力は、  
前記第 2 所定演出音の出力に対応して制限され、  
前記第 2 特定演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【 5 0 2 8 】

本形態によれば、第 1 期間において所定パターンで可動体を動作させる第 1 可動体演出が実行されるとともに第 1 所定演出音が出力され、第 2 期間において特定パターンで可動体を動作させる第 2 可動体演出が実行されるとともに第 2 所定演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 所定演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 所定演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

また、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 特定演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 特定演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 特定演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 特定演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 特定演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 特定演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 8 2、図 1 4 - 8 3、図 1 4 - 8 4、図 1 4 - 1 0 2、図 1 4 - 1 0 3、図 1 4 - 1 0 4

10

20

30

40

50

## 【 5 0 2 9 】

## [ 特徴 G 3 2 ]

特徴 G 3 2 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

10

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

20

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第 2 演出音を出力可能であり、

30

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 演出音の出力に対応して制限され、

ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 演出音の出力に対応して制限され、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

40

## 【 5 0 3 0 】

本手段によれば、第 1 期間において所定パターンで可動体を動作させる第 1 可動体演出が実行されるとともに第 1 演出音が出力され、第 2 期間において特定パターンで可動体を動作させる第 2 可動体演出が実行されるとともに第 2 演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中するこ

50



とになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

また、第1操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第2操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第3操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

10

対応図面：図14-77、図14-104、図14-105、図14-117

【5031】

[特徴G33]

特徴G33の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

20

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第1キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第2キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

30

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第1期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第1可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第1演出音を出力可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

40

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第1期間が経過した後の第2期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第2可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第2演出音を出力可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第1演出音の出力に対応して制限され、

前記第1キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

50

前記第 2 演出音の出力に対応して制限され、

前記第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【 5 0 3 2 】

本手段によれば、第 1 期間において所定パターンで可動体を動作させる第 1 可動体演出が実行されるとともに第 1 演出音が出力され、第 2 期間において特定パターンで可動体を動作させる第 2 可動体演出が実行されるとともに第 2 演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

また、第 1 期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 2 期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができ一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4

【 5 0 3 3 】

[ 特徴 G 3 4 ]

20

特徴 G 3 4 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

30

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

40

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第 2 可動体演出を実行可能であり、

50

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第2演出音を出力可能であり、  
前記特別演出を実行可能であり、  
前記特定演出を実行可能であり、  
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第1演出音の出力に対応して制限され、  
前記ボーカル楽曲の出力は、  
前記第2演出音の出力に対応して制限され、  
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、  
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【5034】

本形態によれば、第1期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第2期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第2期間における特定演出の実行割合は、第1期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第1期間において所定パターンで可動体を動作させる第1可動体演出が実行されるとともに第1演出音が出力され、第2期間において特定パターンで可動体を動作させる第2可動体演出が実行されるとともに第2演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第1演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第2演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第2演出音の出力に対応して制限され、キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、第2演出音や特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、期待度が高いことを強調できる。

対応図面：図14-51、図14-57、図14-77、図14-88、図14-97、図14-101、図14-104

#### 【5035】

##### [特徴G35]

特徴G35の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、  
表示手段と、  
音出力手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

10

20

30

40

50

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、  
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、  
前記促進演出として、第 1 促進演出を実行可能であり、  
前記演出音として、前記第 1 促進演出に対応した第 1 演出音を出力可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、  
前記促進演出として、第 2 促進演出を実行可能であり、  
前記演出音として、前記第 2 促進演出に対応した第 2 演出音を出力可能であり、  
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、

10

前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 演出音の出力に対応して制限され、  
前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、  
前記インストゥルメンタル楽曲として、第 1 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出を実行可能であり、  
前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第 2 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、  
前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、  
前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

20

前記リーチ期間において、前記第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

#### 【 5 0 3 6 】

本形態によれば、非リーチ期間において第 1 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第 2 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

30

また、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の興趣を損な

40

対応図面：図 1 4 - 8 2、図 1 4 - 8 3、図 1 4 - 8 4、図 1 4 - 9 0、図 1 4 - 9 1、図 1 4 - 9 2、図 1 4 - 9 3、図 1 4 - 1 0 2、図 1 4 - 1 0 3

#### 【 5 0 3 7 】

##### [ 特徴 G 3 6 ]

特徴 G 3 6 の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

50

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第 1 キャラクターボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第 2 キャラクターボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記所定演出を実行可能

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、

前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第 1 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出を実行可能であり、

前記第 1 期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第 2 インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記再可変表示演出が実行された場合、

前記非リーチ期間において、前記第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記リーチ期間において、前記第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

#### 【5038】

本形態によれば、非リーチ期間において第 1 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第 2 インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第 1 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第 2 インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクターボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図 14 - 88、図 14 - 90、図 14 - 91、図 14 - 92、図 14 - 93、図 14 - 101

10

20

30

40

50

## 【 5 0 3 9 】

## [ 特徴 G 3 7 ]

特徴 G 3 7 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記促進演出として、第 1 促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第 1 促進演出に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記促進演出として、第 2 促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第 2 促進演出に対応した第 2 演出音を出力可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、

ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 演出音の出力に対応して制限され、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

## 【 5 0 4 0 】

本形態によれば、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の

10

20

30

40

50

興趣を損なわないようにすることができる。

また、第1操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第2操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第3操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

10

対応図面：図14-77、図14-82、図14-83、図14-84、図14-102、図14-103、図14-104、図14-105、図14-117

【5041】

[特徴G38]

特徴G38の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

20

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第1キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第2キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

30

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第1期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第1促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第1促進演出に対応した第1演出音を出力可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第1期間が経過した後の第2期間において、

40

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第2促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第2促進演出に対応した第2演出音を出力可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第1演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記第1キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第2演出音の出力に対応して制限され、

前記第2キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

50

## 【 5 0 4 2 】

本形態によれば、第 1 期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第 1 促進演出を実行可能であるとともに第 1 演出音を出力可能であり、第 2 期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第 2 促進演出を実行可能であるとともに第 2 演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第 2 演出音の出力に対応して制限されることにより、第 1 期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第 1 演出音の出力により第 1 促進演出の演出効果を高めることができ、第 2 期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第 2 演出音を確実に聴かせることができるため、第 2 促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクターボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクターボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクターボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図 1 4 - 8 2、図 1 4 - 8 3、図 1 4 - 8 4、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 2、図 1 4 - 1 0 3

## 【 5 0 4 3 】

## [ 特徴 G 3 9 ]

特徴 G 3 9 の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクターボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲とがあり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第 1 促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第 1 促進演出に対応した第 1 演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第 2 促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第 2 促進演出に対応した第 2 演出音を出力可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 演出音の出力とともに制限されずに



行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第2演出音の出力に対応して制限され、

前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【5044】

本形態によれば、第1期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第2期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第2期間における特定演出の実行割合は、第1期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

10

また、第1期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第1促進演出を実行可能であるとともに第1演出音を出力可能であり、第2期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第2促進演出を実行可能であるとともに第2演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第1演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第2演出音の出力に対応して制限されることにより、第1期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第1演出音の出力により第1促進演出の演出効果を高めることができ、第2期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第2演出音を確実に聴かせることができるため、第2促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

20

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第2演出音の出力に対応して制限され、キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、第2演出音や特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、期待度が高いことを強調できる。

対応図面：図14-51、図14-57、図14-82、図14-83、図14-84、図14-88、図14-97、図14-101、図14-102、図14-103

30

#### 【5045】

[特徴G40]

特徴G40の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

40

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第1キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第2キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と

50

- 、があり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、  
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、  
前記所定演出を実行可能であり、  
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、  
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのい  
ずれかを実行可能であり、  
前記特別演出を実行可能であり、  
前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の  
出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せず  
10  
に行うことが可能であり、  
前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し  
、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、  
前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し  
、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なイン  
ストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能  
であり、  
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して制  
限され、  
ボーカル楽曲の出力は、前記第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行わ  
20  
れる、遊技機。
- 【 5 0 4 6 】
- 本形態によれば、第 1 操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力  
が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うこ  
とが可能であり、第 2 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特  
定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第 3 操作  
後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期  
間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のイン  
ストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行され  
た場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化するこ  
30  
とができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
- また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第 1 キャラクタボイス音の出力に対応して  
制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されず  
に行われることから、第 1 期間と第 2 期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった  
音声を強調した演出構成とすることができる。
- 対応図面：図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4、図 1 4 -  
1 0 5、図 1 4 - 1 1 7
- 【 5 0 4 7 】
- [ 特徴 G 4 1 ]
- 特徴 G 4 1 の遊技機は、  
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機で  
あって、  
演出制御手段と、  
表示手段と、  
音出力手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、  
前記演出制御手段は、  
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示  
を行うことが可能であり、  
装飾識別情報の可変表示中に、  
40  
50

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、  
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、  
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出  
を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出  
を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と  
、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第 1 期間において、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 1 操作後演出を実行可能であり、

10

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第 1 期間が経過した後の第 2 期間において、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第 2 操作後演出と第 3 操作後演出とのい  
ずれかを実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記第 1 操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の  
出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せず  
に行うことが可能であり、

前記第 2 操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し  
、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

20

前記第 3 操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し  
、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なイン  
ストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能  
であり、

ボーカル楽曲の出力は、

前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

#### 【 5 0 4 8 】

本形態によれば、第 1 期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメン  
タル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第 2 期間に  
おいて特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音  
を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる  
。さらに、第 2 期間における特定演出の実行割合は、第 1 期間における特定演出の実行割  
合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴  
きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

30

また、第 1 操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され  
、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能で  
あり、第 2 操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経  
過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第 3 操作後演出が実  
行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特  
定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメ  
ンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、  
出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、  
楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

40

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第 2 キャラクタボイス音の出力とともに制限されず  
に行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱とい  
った音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優  
先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図 1 4 - 5 1、図 1 4 - 5 7、図 1 4 - 7 7、図 1 4 - 8 8、図 1 4 - 9 7  
、図 1 4 - 1 0 1、図 1 4 - 1 0 4、図 1 4 - 1 0 5、図 1 4 - 1 1 7

50

## 【 5 0 4 9 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

## 【 5 0 5 0 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 4 - 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

## 【 5 0 5 1 】

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

## 【 5 0 5 2 】

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

## 【 5 0 5 3 】

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

## 【 5 0 5 4 】

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

## 【 5 0 5 5 】

また、画像表示装置 5 の表示画面 (表示領域) 左上には、第 1 保留記憶数 (例えば、数字の「0」など)、第 2 保留記憶数 (例えば、数字の「4」など) 及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア 5 S が設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

## 【 5 0 5 6 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示 (図示略) や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像 (オブジェクト画像) よりも手前側 (上位レイヤ) に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側 (下位レイヤ) に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 5 0 5 7 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

10

## 【 5 0 5 8 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア 5 U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5 F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

20

## 【 5 0 5 9 】

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

30

## 【 5 0 6 0 】

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

## 【 5 0 6 1 】

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

40

## 【 5 0 6 2 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 4 - 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖

50

状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【5063】

遊技盤2の所定位置(図14-1に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所)には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出される。

【5064】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する第1特別可変入賞球装置7A及び第2特別可変入賞球装置7Bが設けられている。第1特別可変入賞球装置7Aは、ソレノイド82(図14-2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第1大入賞口を形成し、第2特別可変入賞球装置7Bは、ソレノイド83(図14-2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第2大入賞口を形成する。

10

【5065】

第1特別可変入賞球装置7Aでは、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が第1大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第1大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、第1特別可変入賞球装置7Aでは、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が第1大入賞口を開放状態として、遊技球が第1大入賞口に進入しやすくなる。

20

【5066】

同じく、第2特別可変入賞球装置7Bでは、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド83がオフ状態であるときに大入賞口扉が第2大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第2大入賞口に進入(通過)できなくなる。その一方で、第2特別可変入賞球装置7Bでは、大入賞口扉用のソレノイド83がオン状態であるときに大入賞口扉が第2大入賞口を開放状態として、遊技球が第2大入賞口に進入しやすくなる。

【5067】

第1大入賞口に進入した遊技球は第1カウントスイッチ23(図14-2参照)によって検出されるようになっており、第2大入賞口に進入した遊技球は第2カウントスイッチ24(図14-2参照)によって検出されるようになっている。これら第1カウントスイッチ23や第2カウントスイッチ24によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

30

【5068】

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

【5069】

遊技盤2の所定位置(図14-1に示す例では、遊技領域の左下方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

40

【5070】

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

【5071】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲーム

50

の数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 5 0 7 2 】

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

【 5 0 7 3 】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置 5 の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口 1 0 及び入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に入賞可能な左遊技領域 2 L と、画像表示装置 5 の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口や第 2 大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート 4 1 を通過可能な右遊技領域 2 R と、から構成されている。

10

【 5 0 7 4 】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施の形態における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域 2 R に向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【 5 0 7 5 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

20

【 5 0 7 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 4 - 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、L E D を含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

30

【 5 0 7 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 5 0 7 8 】

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

40

【 5 0 7 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 1 4 - 2 参照）により検出される。

【 5 0 8 0 】

50

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 1 4 - 2 参照) により検出される。

【 5 0 8 1 】

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

【 5 0 8 2 】

( 遊技の進行の概略 )

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

【 5 0 8 3 】

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

【 5 0 8 4 】

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

【 5 0 8 5 】

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

【 5 0 8 6 】

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

【 5 0 8 7 】

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

【 5 0 8 8 】

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

【 5 0 8 9 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される第 1 大入賞口や第 2 大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間 (例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間) の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数 (例えば 9 個) に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド (ラウンド遊技) という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数 (1 0 回や 6 回等) に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 5 0 9 0 】

10

20

30

40

50



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

【5091】

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

10

【5092】

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

【5093】

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

20

【5094】

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

【5095】

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

30

【5096】

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

【5097】

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

40

【5098】

尚、本実施の形態では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、6ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第2入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第2大入賞口に進入する、つまり、第2カウントスイッチ24によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【5099】

50

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【5 1 0 0】

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

【5 1 0 1】

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

【5 1 0 2】

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

【5 1 0 3】

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

【5 1 0 4】

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

【5 1 0 5】

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

10

20

30

40

50

## 【 5 1 0 6 】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

## 【 5 1 0 7 】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

## 【 5 1 0 8 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。 10

## 【 5 1 0 9 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 4 - 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。 20

## 【 5 1 1 0 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作す（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

## 【 5 1 1 1 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、出力回路 1 1 1 などを有する。 30

## 【 5 1 1 2 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

## 【 5 1 1 3 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。 40

## 【 5 1 1 4 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコ 50

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

【5115】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【5116】

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

【5117】

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

【5118】

出力回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号例えば、ソレノイド81やソレノイド82、83をオンする信号などを、普通電動役物のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82、83に伝送する。

【5119】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにともづいて所定球数（例えば、3球、5球、10球、15球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【5120】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。

【5121】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

10

20

30

40

50

、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【 5 1 2 2 】

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

【 5 1 2 3 】

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

10

【 5 1 2 4 】

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

【 5 1 2 5 】

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

20

【 5 1 2 6 】

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

【 5 1 2 7 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、表示レジスタにて指定されている VRAM 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

30

【 5 1 2 8 】

また、図 1 4 - 3 に示すように、表示制御部 1 2 3 では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

40

【 5 1 2 9 】

図 1 4 - 4 に示すように、VRAM 領域にはレイヤ 1 の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 5 画像秒が領域、レイヤ 6 の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域

50

、レイヤ 7 の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像 A 及び該ガラス板画像 A が割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として後述するホワイトアウト画像 003SG303 を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 10 の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 10 画像描画領域、レイヤ 11 の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ 11 画像描画領域、レイヤ 12 の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ 12 画像描画領域、レイヤ 13 の画像として小図柄（第 4 図柄）を描画・配置するためのレイヤ 13 画像描画領域が配置されている。

10

#### 【5130】

尚、本実施の形態における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々になくなっていく画像である（図 14 - 83 ~ 図 14 - 97 参照）。本実施の形態における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率 0%）な画像である（図 14 - 98、図 14 - 99 参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることにに対し、拡大エフェクトは、

20

#### 【5131】

本実施の形態では、これらレイヤ 1 画像描画領域 ~ レイヤ 13 画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置 5 の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図 14 - 4 及び図 14 - 5 に示すように、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 4 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 8 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 7 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 9 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 8 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 10 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 9 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 11 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 10 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 12 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 11 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 13 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 12 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

30

40

#### 【5132】

つまり、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 において最も下層に表示される画像であり、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 2 画

50

像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

10

#### 【５１３３】

20

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

#### 【５１３４】

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

#### 【５１３５】

30

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

#### 【５１３６】

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

#### 【５１３７】

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

40

#### 【５１３８】

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

#### 【５１３９】

演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられ

50

ていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【5140】

図14-6(A)は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図14-6(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

10

【5141】

図14-6(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

20

【5142】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図14-6(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【5143】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図14-6(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。

30

【5144】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9502Hを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態(高確高ベース状態、確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとす

40

50



る。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【5145】

コマンドA0XXHは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指  
コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA1XXHは、大  
当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入  
賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入  
賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コ  
マンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指  
定する当り終了指定コマンドである。

【5146】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンド  
と同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果  
に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当  
り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデー  
タとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにし  
てもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後  
述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、  
異なるEXTデータが設定される。

【5147】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した  
遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生し  
たことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行  
するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。  
コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）し  
た遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生  
したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実  
行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。  
コマンドB300Hは、特別可変入賞球装置7第1大入賞口や第2大入賞口を通過（進  
入）した遊技球が第1カウントスイッチ23や第2カウントスイッチ24により検出され  
て入賞が発生したことに基づき、15球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入  
賞指定コマンドである。

【5148】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数  
を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数  
を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドで  
ある。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）し  
て第1始動条件が成立したことにともづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信される  
ときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマ  
ンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したこ  
とにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制  
御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通  
知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減  
少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにし  
てもよい。

【5149】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制  
御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、  
入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や  
非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは  
、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパリー

10

20

30

40

50

ーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【 5 1 5 0 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 5 1 5 1 】

コマンド D 0 0 0 H は、大当り遊技状態において遊技球が第 2 大入賞口に入賞したこと、つまり、第 2 カウントスイッチ 2 4 によって遊技球が検出されたことを通知するための V 入賞通知コマンドである。以下、本実施の形態では、大当り遊技中での第 2 カウントスイッチ 2 4 による遊技球の検出を「V 入賞」を記載する場合がある。本実施の形態における「V 入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【 5 1 5 2 】

コマンド 9 F 0 0 H は、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【 5 1 5 3 】

尚、図 1 4 - 6 ( A ) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 5 1 5 4 】

図 1 4 - 7 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 4 - 7 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4、普図表示結果判定用の乱数値 M R 5、乱数値 M R 5 の初期値判定用の乱数値 M R 6 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 5 1 5 5 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 6 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 6 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 5 1 5 6 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「6 5 5 3 6」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「9 9」の範囲の値をとる。

【 5 1 5 7 】

変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれか

10

20

30

40

50

に決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「4095」の範囲の値をとる。

【5158】

変動パターン判定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「255」の範囲の値をとる。

【5159】

普図表示結果判定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

10

【5160】

MR初期値判定用の乱数値MR6は、乱数値MR5の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「3」～「13」の範囲の値をとる。

【5161】

図14-8は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【5162】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【5163】

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

【5164】

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

30

40

【5165】

図14-9(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数

50

値 M R 2 と比較される数値（判定値）が、や「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【5166】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図14-9(B)を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で100回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当り A、大当り B、大当り C が設けられている。また、これら大当り A、大当り B、大当り C は、大当り遊技状態の6ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞（いわゆるV入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で100回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

10

【5167】

「大当り A」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが6回繰り返し実行される大当り（6ラウンド且つV入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当り B」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～5ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で6ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（6ラウンド且つV入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当り C」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～5ラウンド目及び7ラウンド目～10ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で6ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（10ラウンド且つV入賞可能な大当り）遊技状態である。

20

【5168】

本実施の形態では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【5169】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当り A～大当り C の3種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は2種類以上、または4種類以上設けてもよい。

30

【5170】

また、図14-9(A)に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「0」～「49」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当り A」や「大当り B」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「大当り A」や「大当り B」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当り A」や「大当り B」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当り A」や「大当り B」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

40

【5171】

図14-10及び図14-11は、本実施の形態における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施の形態の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるは

50

ずれ変動パターンと可変表示結果が大当たりとなる大当たり変動パターンとで構成されている。

#### 【 5 1 7 2 】

図 1 4 - 1 0 に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ D の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターン）が設けられている。

10

20

30

#### 【 5 1 7 3 】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 2 個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されない P A 1 - 1、特図変動時間が 5 0 0 0 m s であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 3 個であるときにいずれのリーチ演出も実行されない P A 1 - 2、特図変動時間が 2 0 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されない P A 1 - 3、特図変動時間が 8 0 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されない P A 1 - 4 の 4 種類の変動パターンが設けられている。

40

#### 【 5 1 7 4 】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 A、特図変動時間が 3 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 B、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 C の 3 種類の変動パターンが設けられている。

#### 【 5 1 7 5 】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間

50

が 7 3 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 2、特図変動時間が 8 3 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 3 の 2 種類の変動パターンが設けられている。

【 5 1 7 6 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 9 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 0 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 4、特図変動時間が 1 0 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 1 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 5、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 5 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 6 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 5 1 7 7 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 0 8 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 1 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 7、特図変動時間が 1 1 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 2 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 8、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 5 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 9 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 5 1 7 8 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 1 8 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 2 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 0、特図変動時間が 1 2 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 3 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 1、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 6 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 2 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 5 1 7 9 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 8 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 3 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 3、特図変動時間が 1 3 3 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 1 4 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 4、特図変動時間が 6 0 0 0 0 m

s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 7 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 5 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 5 1 8 0 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 6 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 8 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s であって、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s にはずれ報知期間の 1 0 0 0 0 m s を加えた 4 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 9 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

10

20

【 5 1 8 1 】

また、図 1 4 - 1 1 に示すように、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D の変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【 5 1 8 2 】

より具体的には、図 1 4 - 1 1 に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 9 3 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 0 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 2、特図変動時間が 1 0 3 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 1 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 3、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 5 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 4 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

30

40

【 5 1 8 3 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 0 8 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 2 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 5、特図変動時間が 1 1 3 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 2 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 6、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 6 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 5 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

50

ーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 5 1 8 4 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 1 1 8 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 3 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 8、特図変動時間が 1 2 3 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 3 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 9、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 6 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 0 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

10

【 5 1 8 5 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 8 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 4 3 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 1、特図変動時間が 1 3 3 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 1 4 8 0 0 0 m s であって、2 回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 2、特図変動時間が 6 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 7 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 3 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

20

【 5 1 8 6 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 4 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 5 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 6 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s に大当たり報知期間の 1 5 0 0 0 m s を加えた 4 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

30

40

【 5 1 8 7 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【 5 1 8 8 】

50



本実施の形態では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値MR3とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【5189】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図14-12(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~3299の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値MR3の値が3300~4053の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4054~4073の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4074~4081の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4082~4089の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4090~4094の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

10

【5190】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図14-12(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~3849の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値MR3の値が3850~4048の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値MR3の値が4049~4066の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が4067~4083の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が4084~4094の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

20

【5191】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図14-12(C)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン種別判定テーブルAと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~075の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が976~2075の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2076~3380の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチC」に決定し、乱数値MR3の値が3381~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

30

【5192】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図14-12(D)に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン種別判定テーブルBと乱数値MR3の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値MR3の値が0~975の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチA」に決定し、乱数値MR3の値が976~2075の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチB」に決定し、乱数値MR3の値が2076~3380の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチC」に定し、乱数値MR3の値が3381~4095の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチD」に決定する。

40

50

## 【 5 1 9 3 】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図 1 4 - 1 3 ~ 図 1 4 - 1 5 に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値 M R 4 とを比較し、変動パターンを決定する。

## 【 5 1 9 4 】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 1 4 - 1 3 ( A ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 1 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 4 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 A に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 4 1 ~ 2 2 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 B に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 2 1 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 C に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 9 9 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 0 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 3 に決定する。

10

## 【 5 1 9 5 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

20

## 【 5 1 9 6 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 3 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

30

## 【 5 1 9 7 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 3 個である場合は、図 1 4 - 1 3 ( B ) に示すはずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 2 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 4 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 A に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 4 1 ~ 2 2 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 B に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 2 1 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 C に決定する。

40

## 【 5 1 9 8 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値

50

が 1 7 3 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

【 5 1 9 9 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 2 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 5 に決定する。

10

【 5 2 0 0 】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図 1 4 - 1 4 に示すはずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 0 0 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 0 1 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 A に決定する。

20

【 5 2 0 1 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 7 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 8 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 9 に決定する。

30

【 5 2 0 2 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図 1 4 - 1 5 ( A ) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 5 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

40

【 5 2 0 3 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 0 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8

50

1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 1 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 3 に決定する。

【 5 2 0 4 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図 1 4 - 1 5 ( B ) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 4 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 5 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 6 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 7 に決定する。

10

【 5 2 0 5 】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている。

20

【 5 2 0 6 】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当たり期待度：低ベース最強スーパーリーチ > 低ベース強スーパーリーチ C > 低ベース強スーパーリーチ B > 低ベース強スーパーリーチ A ）。

30

【 5 2 0 7 】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている。

【 5 2 0 8 】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当たり期待度：高ベーススーパーリーチ D > 高ベーススーパーリーチ C > 高ベーススーパーリーチ B > 高ベーススーパーリーチ A ）。

40

【 5 2 0 9 】

尚、本実施の形態では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合や非リーチで大当たりとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる場合や非リーチで大当たりとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大

50

当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

#### 【5210】

図14-2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

#### 【5211】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図14-16に示すような遊技制御用データ保持エリア003SG150が設けられている。図14-16に示す遊技制御用データ保持エリア003SG150は、第1特図保留記憶部003SG151Aと、第2特図保留記憶部003SG151Bと、普図保留記憶部003SG151Cと、遊技制御フラグ設定部003SG152と、遊技制御タイマ設定部003SG153と、遊技制御カウンタ設定部003SG154と、遊技制御バッファ設定部003SG155とを備えている。

20

#### 【5212】

第1特図保留記憶部003SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

#### 【5213】

第2特図保留記憶部003SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

30

#### 【5214】

一例として、第1特図保留記憶部003SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部003SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

#### 【5215】

こうして第1特図保留記憶部003SG151Aや第2特図保留記憶部003SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲ

50

ームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【5216】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【5217】

普図保留記憶部003SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部003SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR5を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【5218】

遊技制御フラグ設定部003SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部003SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【5219】

遊技制御タイマ設定部003SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部003SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【5220】

遊技制御カウンタ設定部003SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部003SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部003SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【5221】

遊技制御カウンタ設定部003SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【5222】

遊技制御バッファ設定部003SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部003SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【5223】

図14-2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプロ

10

20

30

40

50

グラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

#### 【5224】

一例として、ROM 121には、演出制御用CPU 120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されているればよい。

10

#### 【5225】

図14-2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM 122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図14-17(A)に示すような演出制御用データ保持エリア003SG190が設けられている。図14-17(A)に示す演出制御用データ保持エリア003SG190は、演出制御フラグ設定部003SG191と、演出制御タイマ設定部003SG192と、演出制御カウンタ設定部003SG193と、演出制御バッファ設定部003SG194とを備えている。

20

#### 【5226】

演出制御フラグ設定部003SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部003SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

#### 【5227】

演出制御タイマ設定部003SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部003SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

#### 【5228】

演出制御カウンタ設定部003SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部003SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

#### 【5229】

演出制御バッファ設定部003SG194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部003SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

#### 【5230】

本実施の形態では、図14-17(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部003SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対

50

応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)、保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

10

#### 【5231】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

#### 【5232】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ003SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン(表示態様)に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域(エントリ)毎に確保されている。

20

#### 【5233】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常表示態様とは異なる特別態様(例えば、四角形( )や星( ))の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」(四角形( ))または「2」(星( ))がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様(例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば白抜きの丸形( )、保留表示フラグの値が「1」であれば四角形( )、保留表示フラグの値が「2」であれば星( ))が表示されるようになっている。

30

#### 【5234】

また、保留表示フラグには、通常表示の表示パターンに対応する「0」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

40

#### 【5235】

尚、本実施の形態における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用CPU120は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

#### 【5236】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞

50



時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A の第 1 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A の第 2 特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第 1 特図保留記憶または第 2 特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

10

#### 【 5 2 3 7 】

図 1 4 - 1 7 ( B ) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 1 4 - 1 7 ( B ) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

20

#### 【 5 2 3 8 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

#### 【 5 2 3 9 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 4 - 1 8 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

#### 【 5 2 4 0 】

図 1 4 - 1 8 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

#### 【 5 2 4 1 】

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

50

## 【 5 2 4 2 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、復旧処理（ステップ S 4 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

## 【 5 2 4 3 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化処理（ステップ S 6 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

## 【 5 2 4 4 】

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

## 【 5 2 4 5 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 4 - 1 9 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 1 4 - 1 9 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3、第 2 カウントスイッチ 2 4 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2 ）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3 ）。

## 【 5 2 4 6 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4 ）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

## 【 5 2 4 7 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6 ）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可变入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

## 【 5 2 4 8 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7 ）。C P U 1 0 3 は、上記

10

20

30

40

50

各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 5 2 4 9 】

（特別図柄プロセス処理）

図 1 4 - 2 0 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 4 - 1 9 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1 ）。

#### 【 5 2 5 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 4 - 1 9 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

#### 【 5 2 5 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 7 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

#### 【 5 2 5 2 】

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

#### 【 5 2 5 3 】

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

#### 【 5 2 5 4 】

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

10

20

30

40

50

決定したときに、特図プロセスフラグの値が" 2 "に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 5 2 5 5 】

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

【 5 2 5 6 】

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

10

【 5 2 5 7 】

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

20

【 5 2 5 8 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が" 4 "のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2、8 3 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が" 5 "に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

30

【 5 2 5 9 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が" 5 "のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3、2 4 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が" 6 "に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【 5 2 6 0 】

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

50

## 【 5 2 6 1 】

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

## 【 5 2 6 2 】

( 始動入賞判定処理 )

図 1 4 - 2 1 は、図 1 4 - 2 0 に示す始動入賞判定処理 ( S 1 0 1 ) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 1 ) 。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば ( 0 0 3 S G S 1 0 1 ; Y ) 、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限值 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 2 ) 。 C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。 0 0 3 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 3 S G S 1 0 2 ; N ) 、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する ( 0 0 3 S G S 1 0 3 ) 。

## 【 5 2 6 3 】

0 0 3 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや ( 0 0 3 S G S 1 0 1 ; N ) 、 0 0 3 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには ( 0 0 3 S G S 1 0 2 ; Y ) 、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 4 ) 。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば ( 0 0 3 S G S 1 0 4 ; Y ) 、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限值 ( 例えば上限記憶数としての「 4 」 ) となっているか否かを判定する ( 0 0 3 S G S 1 0 5 ) 。 C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できればよい。 0 0 3 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには ( 0 0 3 S G S 1 0 5 ; N ) 、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 3 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する ( 0 0 3 S G S 1 0 6 ) 。

## 【 5 2 6 4 】

0 0 3 S G S 1 0 3 , 0 0 3 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する ( 0 0 3 S G S 1 0 7 ) 。例えば、始動口バッファ値が「 0 」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 1 加算する一方で、始動口バッファ値が「 2 」であるときには第 2 保留記憶数カウント値を 1 加算する。こうして、第 1 保留記憶数カウント値は、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した第 1 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。また、第 2 保留記憶数カウント値は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) して第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した第 2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する ( 0 0 3 S G S 1 0 8 ) 。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 3 S G 1 5 4 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

## 【 5 2 6 5 】

003SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部003SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを抽出する(003SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(003SGS110)。

#### 【5266】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、003SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

10

#### 【5267】

003SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(003SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図14-19に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

#### 【5268】

CPU103は、003SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後(ステップ003SGS112)、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(003SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図14-19に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

#### 【5269】

003SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(003SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(003SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(003SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(003SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(003SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

#### 【5270】

(入賞時乱数値判定処理)

図14-22(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図14-21のステップ003

50

SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ003SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

#### 【5271】

図14-22(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部003SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ003SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

20

#### 【5272】

ステップ003SGS121の処理に続いて、図14-8に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ003SGS122）。その後、図14-17のステップ003SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ003SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ003SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

30

#### 【5273】

ステップ003SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合には（ステップ003SGS123；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ003SGS128）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ003SGS130）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図14-12(A)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルAを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図14-12(B)に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルBをそれぞれ選択すればよい。

40

#### 【5274】

また、ステップ003SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ003SGS123；

50

Y)、図14-9(A)に示すように、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する(ステップ003SGS132)。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図(「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」)に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

#### 【5275】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、大当りCである場合には第4図柄指定コマンドの送信設定を実行し(ステップ003SGS133)、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする(ステップ003SGS135)。尚、ステップ003SGS135の処理では、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)であれば大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態(低確高ベース状態や高確高ベース状態)であれば大当り用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

#### 【5276】

ステップ003SGS130、ステップ003SGS135の実行後、CPU103は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する(ステップ003SGS138)。本実施の形態では、図14-22(B)に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様(例えばノーマルリーチ)となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

#### 【5277】

その後、ステップ003SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから(ステップ003SGS139)、入賞時乱数値判定処理を終了する。

#### 【5278】

(特別図柄通常処理)

図14-23は、特別図柄通常処理として、図14-20のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-23に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ003SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ003SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

#### 【5279】

ステップ003SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ003SGS141;N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4をそれぞれ読み出す(ステップ003SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

#### 【5280】

ステップ003SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保

10

20

30

40

50



留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ003SGS143）。

【5281】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ003SGS144）、ステップ003SGS149に移行する。

【5282】

一方、ステップ003SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ003SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ003SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ003SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ003SGS145の処理は、ステップ003SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【5283】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【5284】

ステップ003SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ003SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ003SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【5285】

ステップ003SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ003SGS147）。

【5286】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ003SGS148）、ステップ003SGS149に移行する。

【5287】

ステップ003SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図14-8に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」

10

20

30

40

50

と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ003SGS150）。尚、このステップ003SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が0～218の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

#### 【5288】

このように、ステップ003SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ003SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

#### 【5289】

ステップ003SGS150にて「大当たり」と判定された場合には（ステップ003SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ003SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図14-9（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ003SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「大当たりA」、「大当たりB」、「大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ003SGS154）。

#### 【5290】

ステップ003SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ003SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が大当たりAであれば「0」とし、大当たりBであれば「2」とし、大当たりCであれば「3」とすればよい。尚、ステップ003SGS155の処理後はステップ003SGS156に進む。

#### 【5291】

また、ステップ003SGS150にて「はずれ」と判定された場合には（ステップ003SGS150；N）、ステップ003SGS152～003SGS155の処理を実行することなくステップ003SGS156の処理を実行する。

#### 【5292】

ステップ003SGS156では、CPU103は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ003SGS150にて特図表示結果が「大当たり」と判定された場合には、ステップ003SGS154における大当たり種別が「大当たりA」である場合には「2」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「大当たりB」である場合には、「5」の数字を

10

20

30

40

50

示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「大当たりC」である場合には、「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

#### 【5293】

ステップ003SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"1"に更新してから（ステップ003SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【5294】

尚、ステップ003SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ003SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ003SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【5295】

（変動パターン設定処理）

図14-24は、変動パターン設定処理として、図14-20のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14-24に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ003SGS160a）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図14-12（A）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルAを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図14-12（B）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルBを選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば図14-12（C）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルAを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図14-12（D）に示す大当たり用変動パターン種別判定テーブルBを選択する。

#### 【5296】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ003SGS160b）。

#### 【5297】

更にCPU103は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ003SGS161）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が0～2個であれば、図14-13（A）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個であれば、図14-13（B）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図14-14に示すはずれ用変動パターン判定テーブルCを選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば図14-15（A）に示す大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図14-15（B）に示す大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択する。

#### 【5298】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれ

10

20

30

40

50

かに決定する（ステップ003SGS162）。

【5299】

ステップ003SGS162にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ003SGS163）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

10

【5300】

ステップ003SGS163の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ003SGS164）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部003SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部003SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。

20

【5301】

ステップ003SGS164の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ003SGS165）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから（ステップ003SGS166）、変動パターン設定処理を終了する。

30

【5302】

ステップ003SGS166でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図14-19に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

40

【5303】

（特別図柄停止処理）

図14-25は、特別図柄停止処理として、図14-20のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS113の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特

50

別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う(ステップ003SGS180)。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う(ステップ003SGS181)。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する(ステップ003SGS182)。

#### 【5304】

大当りフラグがオン状態にされている場合(ステップ003SGS182; Y)にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ003SGS184)、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始1指定コマンド(大当りA)、大当り開始2指定コマンド(大当りB)、大当り開始3指定コマンド(大当りC)を送信するための設定を行う(ステップ003SGS185)。

#### 【5305】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップ003SGS186)。

#### 【5306】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間(大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(ステップ003SGS187)。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数(例えば、大当りAや大当りBの場合には6回、大当りCの場合には10回)をセットする(ステップ003SGS188)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(ステップS114)に対応した値である「4」に更新する(ステップ003SGS189)。

#### 【5307】

一方、大当りフラグがオフである場合には(ステップ003SGS182; N)、ステップ003SGS191において時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ003SGS191)。時短フラグがオフである場合(ステップ003SGS191; N)は、ステップ003SGS196に進み、時短フラグがオンである場合(ステップ003SGS191; Y)は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ003SGS192; Y)には、ステップ003SGS196に進む。

#### 【5308】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合(ステップ003SGS192; N)、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する(ステップ003SGS193)。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップ003SGS194)、「0」でない場合(ステップ003SGS194; N)にはステップ003SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合(ステップ003SGS194; Y)には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする(ステップ003SGS195)。また、このとき、CPU103は、確変フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ003SGS195a)。確変フラグがオフである場合(ステップ003SGS195a; N)はステップ003SGS196に進み、確変フラグがオンである場合(ステップ003SGS195a; Y)は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし(ステップ003SGS195b)、ステップ003SGS196に進む。

#### 【5309】

ステップ003SGS196では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「0」に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する(ステップ003

10

20

30

40

50

S G S 1 9 7 )。

【 5 3 1 0 】

( 大 当 り 開 放 中 処 理 )

図 1 4 - 2 6 は、大 当 り 開 放 中 処 理 と し て、図 1 4 - 2 0 の ス テ ッ プ S 1 1 5 に て 実 行  
さ れ る 処 理 の 一 例 を 示 す フ ロ ー チャートである。図 1 4 - 2 6 に 示 す 大 当 り 開 放 中 処 理 に  
お い て、C P U 1 0 3 は、先 ず、開 放 時 間 タイマの 値 を - 1 し ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2  
0 1 )、該 開 放 時 間 タイマが タイマ アウト し た か 否 か を 判 定 す る ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S  
2 0 2 )。開 放 時 間 タイマが タイマ アウト し て い な い 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 2  
; N ) は、更 に 大 入 賞 口 の 開 放 タイミングで ある か 否 か を 判 定 す る ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G  
S 2 0 3 )。尚、大 入 賞 口 の 開 放 タイミングで ある か 否 か は、例 え ば、開 放 時 間 タイマの  
値 等 に よ り 判 定 す れ ば よ い。

10

【 5 3 1 1 】

大 入 賞 口 の 開 放 タイミングで な い 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 3 ; N ) は ス テ ッ プ  
0 0 3 S G S 2 0 6 に 進 み、大 入 賞 口 の 開 放 タイミングで ある 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G  
S 2 0 3 ; Y ) は、開 放 対 象 の 大 入 賞 口 を 開 放 状 態 に 制 御 す る と と も に ( ス テ ッ プ 0 0 3  
S G S 2 0 4 )、ラ ウ ン ド に 応 じ た 大 入 賞 口 開 放 中 指 定 コマ ン ド の 送 信 設 定 を 行 っ て ス テ  
ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 6 に 進 む ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 5 )。

【 5 3 1 2 】

ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 6 の 処 理 に お い て C P U 1 0 3 は、第 1 カ ウ ン ト ス イ ッ チ 2  
3 が オ ン と な っ た か 否 か を 判 定 す る ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 6 )。第 1 カ ウ ン ト ス イ  
ッ チ 2 3 が オ ン に な っ て い な い 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 6 ; N ) は ス テ ッ プ 0 0  
3 S G S 2 0 9 に 進 み、第 1 カ ウ ン ト ス イ ッ チ 2 3 が オ ン に な っ た 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3  
S G S 2 0 6 ; Y ) は、入 賞 個 数 カ ウ ン タ の 値 を + 1 す る と と も に ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G  
S 2 0 7 )、賞 球 と し て 所 定 個 数 の 遊 技 球 を 払 い 出 す た め の 賞 球 払 い 出 し 処 理 を 実 行 す る  
( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 8 )。そ し て、大 入 賞 口 入 賞 指 定 コマ ン ド の 送 信 設 定 を 行 い  
( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 8 a )、ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 9 に 進 む。

20

【 5 3 1 3 】

ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 9 の 処 理 に お い て C P U 1 0 3 は、第 2 カ ウ ン ト ス イ ッ チ 2  
4 が オ ン と な っ た か 否 か を 判 定 す る ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 9 )。第 2 カ ウ ン ト ス イ  
ッ チ 2 4 が オ ン と な っ て い な い 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 9 ; N ) は ス テ ッ プ 0 0  
3 S G S 2 1 5 に 進 み、第 2 カ ウ ン ト ス イ ッ チ 2 4 が オ ン と な っ た 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3  
S G S 2 0 9 ; Y ) は、入 賞 個 数 カ ウ ン タ の 値 を + 1 す る と と も に ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G  
S 2 1 0 )、ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 0 8 と 同 一 の 処 理 で あ る 賞 球 払 い 出 し 処 理 を 実 行 す  
る と と も に ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 1 )、大 入 賞 口 入 賞 指 定 コマ ン ド の 送 信 設 定 を 行  
う ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 1 a )。

30

【 5 3 1 4 】

次 い で、C P U 1 0 3 は、既 に 遊 技 球 が 第 2 カ ウ ン ト ス イ ッ チ 2 4 に て 検 出 さ れ た こ と  
( 第 2 カ ウ ン ト ス イ ッ チ 2 4 が オ ン と な っ た こ と ) を 示 す V 入 賞 フ ラ グ が オ ン 状 態 で あ る  
か 否 か を 判 定 す る ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 2 )。V 入 賞 フ ラ グ が オ ン 状 態 で は な い 場  
合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 2 ; Y ) は ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 5 に 進 み、V 入 賞 フ  
ラ グ が オ ン 状 態 で あ る 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 2 ; N ) は、V 入 賞 フ ラ グ を オ ン  
状 態 と し ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 3 )、V 入 賞 通 知 コマ ン ド の 送 信 設 定 を 行 っ て ス テ  
ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 5 に 進 む ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 4 )。

40

【 5 3 1 5 】

ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 5 の 処 理 に お い て C P U 1 0 3 は、入 賞 個 数 カ ウ ン タ の 値 が  
大 入 賞 口 閉 鎖 閾 値 以 上 で あ る か 否 か、つ ま り、入 賞 個 数 カ ウ ン タ の 値 が 大 入 賞 口 を 閉 鎖 す  
る た め に 予 め 定 め ら れ た 値 ( 例 え ば、1 0 ) 以 上 で あ る か 否 か を 判 定 す る ( ス テ ッ プ 0 0  
3 S G S 2 1 5 )。入 賞 個 数 カ ウ ン タ の 値 が 大 入 賞 口 閉 鎖 閾 値 未 満 で あ る 場 合 ( ス テ ッ プ  
0 0 3 S G S 2 1 5 ; N ) は 大 当 り 開 放 中 処 理 を 終 了 し、入 賞 個 数 カ ウ ン タ の 値 が 大 入 賞  
口 閉 鎖 閾 値 以 上 で あ る 場 合 ( ス テ ッ プ 0 0 3 S G S 2 1 5 ; Y ) は、開 放 対 象 の 大 入 賞 口

50

を閉鎖状態に制御する（ステップ003SGS216）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ003SGS217）、開放回数カウンタの値 - 1 し（ステップ003SGS218）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ003SGS219）。

【5316】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、CPU103が図14-19に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【5317】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてCPU103は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が0である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が1以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【5318】

（大当り終了処理）

図14-27は、大当り終了処理として、図14-20のS117にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【5319】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ003SGS221）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ003SGS221；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ003SGS222）、処理を終了する。

【5320】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ003SGS221；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ003SGS223）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ003SGS224）。経過していなければ処理を終了する。

【5321】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ003SGS224；Y）、CPU103は、V入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ003SGS225）。

【5322】

V入賞フラグがオンである場合（ステップ003SGS225；Y）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ003SGS227、ステップ003SGS228）。また、V入賞フラグをクリアしてステップ003SGS232に進む（ステップ003SGS229）。一方、V入賞フラグがオフである場合には（ステップ003SGS225；N）、時短フラグをオンにしてステップ003SGS232に進む（ステップ003SGS231）。

【5323】

そして、CPU103は、ステップ003SGS232において時短回数カウンタに「100」をセットする。また、CPU103は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ003SGS233）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ003SGS234）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ003SGS235）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に

10

20

30

40

50

対応した値である"0"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ003SGS236）。

#### 【5324】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図14-28のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図14-28に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

10

#### 【5325】

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

#### 【5326】

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

20

30

#### 【5327】

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

40

#### 【5328】

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

#### 【5329】

50



ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【 5 3 3 0 】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置 5 において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

10

#### 【 5 3 3 1 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

#### 【 5 3 3 2 】

（演出制御プロセス処理）

20

図 1 4 - 2 9 は、演出制御プロセス処理として、図 1 4 - 2 8 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 - 2 9 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、保留表示演出設定処理（ステップ S 1 6 0）、保留表示更新処理（ステップ S 1 6 1）、第 1 右打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 2）、第 2 右打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 3）、第 1 左打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 4）、第 2 左打ち表示演出処理（ステップ S 1 6 5）の各処理を実行する。

#### 【 5 3 3 3 】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に变化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A において新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

30

#### 【 5 3 3 4 】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用 C P U 1 2 0 が始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A の記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の变化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の变化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 3 S G 1 9 4 A に記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に变化させればよい。尚、本実施の形態における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を变化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

40

#### 【 5 3 3 5 】

50

第 1 右打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果が大当たりとなったことにもとづいて、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すよう指示するための第 1 右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第 2 右打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が大当たり遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出すよう指示するための第 2 右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第 2 右打ち表示は、第 1 右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第 1 右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

#### 【 5 3 3 6 】

第 1 左打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 120 は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すよう指示する第 1 左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第 2 左打ち表示演出処理では、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において遊技球が右遊技領域 2 R に向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域 2 L に向けて打ち出すよう指示する第 2 左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において遊技球がゲート 4 1 を通過したことを示すコマンド等を CPU 103 から受信したことにもとづいて第 2 左打ち表示を表示すればよい。

#### 【 5 3 3 7 】

ステップ S 160 ~ ステップ 166 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ~ S 175 の処理のいずれかを選択して実行する。

#### 【 5 3 3 8 】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が "0"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を "1" に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

#### 【 5 3 3 9 】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が "1" のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 123 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 123 に指示し、演出プロセスフラグの値を "2" に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 123 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

#### 【 5 3 4 0 】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が "2" のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 32 を駆動させること、音声制御基板 13 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 14 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと

10

20

30

40

50

、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が" 3 "に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

#### 【 5 3 4 1 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が" 3 "のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を" 4 "に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

#### 【 5 3 4 2 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 6 "のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である" 5 "に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

#### 【 5 3 4 3 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 7 "のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

#### 【 5 3 4 4 】

##### [ 特徴部 0 3 T M ]

次に、[ 特徴部 0 3 T M ] に関して、図 1 4 - 3 0 ~ 図 1 4 - 1 3 0 を用いて説明する。

本実施形態では、大当り期待度を示唆する演出であって、楽曲とは異なる音声の出力を伴う演出である予告演出を実行可能である。

また、特別図柄の変動表示が実行されているときの所定期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であるとともに、予告演出も実行可能である。

また、特別図柄の変動表示が実行されているときの所定期間が経過した後の特別期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるとともに、予告演出も実行可能である。

40

#### 【 5 3 4 5 】

この、所定期間においてインストゥルメンタル楽曲が出力されているときに実行される予告演出のうち、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する予告演出がある。

また、この、特別期間においてボーカル楽曲が出力されているときに実行される予告演出のうち、ボーカル楽曲の出力を制限する予告演出がある。

そして、ボーカル楽曲の出力を制限する予告演出の種類は、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する予告演出の種類よりも少なくなるようにしてもよい。

#### 【 5 3 4 6 】

##### [ 変動表示中の各期間 ]

本実施形態では、変動表示が実行されてる期間に含まれる各期間を、以下に示すような期間（パート）と称してもよい。なお、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態である

50

ことを、適宜「低 B 状態」と称し、遊技状態が高 B 状態であることを、適宜「高 B 状態」と称する。

- ・低 B リーチ前期間
- ・低 B ノーマルリーチ期間
- ・低 B 弱 S P リーチ期間
- ・低 B 強 S P リーチ期間
- ・高 B リーチ前期間
- ・高 B S P リーチ期間

#### 【 5 3 4 7 】

低 B リーチ前期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、変動表示が開始してからリーチが成立するまでの期間のことである。この期間を、適宜「リーチ前期間」、「非リーチ期間」等と称する場合があるものとする。 10

#### 【 5 3 4 8 】

低 B ノーマルリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、リーチが成立してからノーマルリーチが終了するまでの期間のことである。この期間を、適宜「ノーマルリーチ期間」、「Nリーチ期間」等を称する場合があるものとする。

#### 【 5 3 4 9 】

低 B 弱 S P リーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、ノーマルリーチが終了した後に弱 S P リーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「弱 S P リーチ期間」、「弱 S P 期間」等と称する場合があるものとする。 20

#### 【 5 3 5 0 】

なお、本実施形態では、低ベース状態において実行される、弱スーパーリーチを、「弱 S P リーチ」（弱スーパーリーチ）や「低 B 弱 S P リーチ」や「低 B 弱 S P」等と称する。

#### 【 5 3 5 1 】

（チャレンジ演出）

本実施形態では、低 B 弱 S P リーチとして、味方キャラクタがチャレンジを行うことにより強 S P リーチに発展するか否かを報知するチャレンジ演出が実行される。ここで、強 S P リーチに発展しない場合には、味方キャラクタチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。一方、強 S P リーチに発展する場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される。 30

#### 【 5 3 5 2 】

低 B 強 S P リーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、ノーマルリーチが終了した後に強 S P リーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「強 S P リーチ期間」、「強 S P 期間」等と称する場合があるものとする。

#### 【 5 3 5 3 】

なお、本実施形態では、低ベース状態において実行される、強スーパーリーチ A と、強スーパーリーチ B と、強スーパーリーチ C とに加えて、最強スーパーリーチを、「強 S P リーチ」（強スーパーリーチ）や「低 B 強 S P リーチ」や「低 B 強 S P」等と称する。 40

#### 【 5 3 5 4 】

本実施形態では、低 B 強 S P リーチ期間は、第 1 パートと、第 2 パートと、第 3 パートとで構成されている。

#### 【 5 3 5 5 】

低 B 強 S P リーチ期間の第 1 パートは、低 B 強 S P リーチに発展してから、第 2 パートとなるまでの期間に対応するパートであり、低 B 強 S P リーチ期間の導入部分となっている。 50

## 【 5 3 5 6 】

低 B 強 S P リーチ期間の第 2 パートは、第 1 パートが終了してから、第 3 パートとなるまでの期間に対応するパートであり、低 B 強 S P リーチ期間の展開部分となっており、強 S P リーチの最も盛り上げる部分ともいえる。

これらの低 B 強 S P リーチ期間の第 1 パートおよび第 2 パートを合わせて、煽りパートと称する。

## 【 5 3 5 7 】

低 B 強 S P リーチ期間の第 3 パートは、第 2 パートが終了してから、変動終了となるまでの期間に対応するパートであり、低 B 強 S P リーチ期間の結末部分となっており、強 S P リーチの勝敗報知（表示結果報知）部分ともいえる。

10

この低 B 強 S P リーチ期間の第 3 パートを、結果報知パートと称する。

## 【 5 3 5 8 】

また、低 B 強 S P リーチ期間の第 3 パートは、表示結果が「大当たり」である場合、大当たり報知パートと、エピローグパートとで構成され、表示結果が「はずれ」である場合、はずれ報知パートのみで構成される。

## 【 5 3 5 9 】

（バトル演出）

本実施形態では、低 B 強 S P リーチとして、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当たり」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

20

## 【 5 3 6 0 】

従って、低 B 強 S P リーチ演出（バトル演出）の第 1 パートでは、その強 S P リーチのタイトルが報知される演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルの前半部分を行う演出とが実行される。

## 【 5 3 6 1 】

そして、低 B 強 S P リーチ演出（バトル演出）の第 2 パートでは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルの後半部分を行う様子が示される演出が実行される。

## 【 5 3 6 2 】

そして、低 B 強 S P リーチ演出（バトル演出）の第 3 パートでは、バトルの勝敗の結果が報知される演出が実行される。

30

## 【 5 3 6 3 】

高 B リーチ前期間とは、例えば、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、変動表示が開始してからリーチが成立するまでの期間のことである。この期間を、適宜「リーチ前期間」、「非リーチ期間」等と称する場合があるものとする。

## 【 5 3 6 4 】

高 B S P リーチ期間とは、例えば、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、リーチが成立し、S P リーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「S P リーチ期間」、「S P 期間」等と称する場合があるものとする。

40

## 【 5 3 6 5 】

なお、本実施形態では、高ベース状態において実行される、スーパーリーチ A と、スーパーリーチ B と、スーパーリーチ C と、スーパーリーチ D とを、「S P リーチ」（スーパーリーチ）や「高 B S P リーチ」や「高 B S P」と称する。

## 【 5 3 6 6 】

本実施形態では、高 B S P リーチ期間は、第 1 パートと、第 2 パートとで構成されている。

## 【 5 3 6 7 】

50

高 B S P リーチ期間の第 1 パートは、高 B S P リーチに発展してから、第 2 パートとなるまでの期間に対応するパートであり、高 B S P リーチ期間の導入部分および展開部分となっており、高 B S P リーチの最も盛り上げる部分ともいえる。

【 5 3 6 8 】

高 B S P リーチ期間の第 2 パートは、第 1 パートが終了してから、変動終了となるまでの期間に対応するパートであり、高 B S P リーチ期間の結末部分となっており、高 B S P リーチの結果報知部分ともいえる。

この高 B S P リーチ期間の第 2 パートを、結果報知パートと称する。

【 5 3 6 9 】

また、高 B S P リーチ期間の第 2 パートは、表示結果が「大当たり」である場合、大当たり報知パートと、エピローグパートとで構成され、表示結果が「はずれ」である場合、はずれ報知パートのみで構成される。

【 5 3 7 0 】

( 高 B バトル演出 )

本実施形態では、高 B S P リーチとして、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知する高 B バトル演出が実行される。高 B バトル演出は、前述したバトル演出と同様の演出態様であるものとする。但し、高 B バトル演出では、前述したバトル演出よりも短縮したかたちでのバトルが展開されるものとする。

【 5 3 7 1 】

従って、高 B S P リーチ演出 ( バトル演出 ) の第 1 パートでは、その S P リーチのタイトルが報知される演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行う演出とが実行される。

【 5 3 7 2 】

そして、高 B S P リーチ演出 ( バトル演出 ) の第 2 パートでは、バトルの勝敗の結果が報知される演出が実行される。

【 5 3 7 3 】

[ 予告演出 ]

本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示の表示結果が「大当たり」となる期待度 ( 大当たり期待度 ) を示唆する ( 変動中 ) 予告演出を実行可能である。この予告演出は、スピーカ 8 L、8 R から出力される音声として楽曲とは異なる音声 ( 演出音 ) の出力を伴う演出である。

【 5 3 7 4 】

本実施形態では、前述した変動表示中の各期間において実行される予告演出を、以下のよう

- ・低 B リーチ前演出
- ・低 B ノーマルリーチ演出
- ・低 B 弱 S P リーチ演出
- ・低 B 強 S P リーチ演出
- ・高 B リーチ前演出
- ・高 B S P リーチ演出

【 5 3 7 5 】

低 B リーチ前演出は、例えば、低 B リーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、変化演出、変化煽り演出、通常ボタン操作促進演出、チャンスボタン操作促進演出、第 1 リーチ前セリフ演出 ( ウィンドウ態様 )、第 2 リーチ前セリフ演出 ( 全画面態様 )、Z O N E 演出、Z O N E 煽り演出、擬似連演出、擬似連煽り演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【 5 3 7 6 】

低 B ノーマルリーチ演出は、例えば、低 B ノーマルリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、通常ボタン操作促進演出、ランプ S U 演出、次回予告演

10

20

30

40

50

出、第 1 激熱演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【 5 3 7 7 】

低 B 弱 S P リーチ演出は、例えば、低 B 弱 S P リーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、カットイン演出、C U タイトル演出、C U 字幕演出、C U キャラ演出、C U エフェクト演出、C U 役物演出、C U レパブル演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【 5 3 7 8 】

低 B 強 S P リーチ演出は、例えば、低 B 強 S P リーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、強 S P 発展時役物演出、第 2 激熱演出、レバー操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

10

【 5 3 7 9 】

高 B リーチ前演出は、例えば、高 B リーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変動開始時レパブル演出、リーチ前役物演出、変化演出、変化煽り演出、期待度表示演出、第 3 激熱演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【 5 3 8 0 】

高 B S P リーチ演出は、例えば、高 B S P リーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、第 4 激熱演出、ボタン操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【 5 3 8 1 】

[ 飾り図柄、小図柄 ]

20

本実施形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（小図柄表示エリア）で開始させる。なお、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、飾り図柄に対応した S P 中図柄の変動表示を画面内の所定領域（画面右上領域、画面左下領域等）で実行させてもよい。

【 5 3 8 2 】

そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合、表示結果となる飾り図柄の組合せを画面中央領域に確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。

30

【 5 3 8 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンがスーパーリーチ（S P リーチ）の変動パターンである場合、リーチ状態が成立した後、S P リーチに発展するタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄の組合せを非表示とするか又は縮小表示させる。なお、小図柄に関しては、S P リーチの発展前後において画面左上領域で表示態様を変化させることなく継続して変動表示させている。以下に示す演出例では、飾り図柄や小図柄の説明を省略する。

【 5 3 8 4 】

[ 遊技効果ランプ ]

40

本実施形態では、遊技効果ランプ 9 の一種として操作部（スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B）にランプが備えられている。演出制御基板 1 2 は、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B を発光・点滅などの制御を行うことができる。

【 5 3 8 5 】

また、操作部（スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B）に備えられたランプとは異なるランプであって、遊技効果ランプ 9 の一種としてメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等を含むその他のランプが備えられている。これらのランプを総称して、適宜「演出ランプ」と称する。演出制御基板 1 2 は、演出ランプを発光・点滅などの制御を行うことができる。

50

## 【 5 3 8 6 】

以下に、本実施形態における予告演出の一例を説明する。

## 【 5 3 8 7 】

## 〔 操作促進演出 〕

本実施形態では、所定のタイミング（本例では、操作促進演出に対応する演出が実行されるべきタイミングの前のタイミング）で、操作促進演出を実行可能である。操作促進演出では、画像表示装置 5 に操作部を模したオブジェクトが表示されたり、スピーカ 8 L、8 R から操作促進演出音が出力されることによって、遊技者に操作部を操作するように促すことができる。

## 【 5 3 8 8 】

本実施形態では、操作促進演出を実行契機とする演出を対応演出と称する。本例では、対応演出には、後述するリーチ前役物演出、第 1 セリフ演出、はずれ報知演出、大当たり報知演出などがある。

## 【 5 3 8 9 】

本実施形態では、操作促進演出として、プッシュボタン 3 1 B を操作するように促すボタン操作促進演出と、スティックコントローラ 3 1 A を操作するように促すレバー操作促進演出と、がある。

## 【 5 3 9 0 】

## 〔 通常ボタン操作促進演出 〕

本実施形態では、ボタン操作促進演出のうち、プッシュボタン 3 1 B を操作するように促す演出であって、その後に比較的大当たり期待度の低い演出が実行されやすいことを示唆する演出、または、その後に表示結果の報知が行われることを示唆する演出である通常ボタン操作促進演出を実行可能である。

## 【 5 3 9 1 】

（第 1 パート、第 2 パート、第 3 パート）

通常ボタン操作促進演出は、以下に示すような、第 1 パートと、第 2 パートと、第 3 パートとで構成されている（演出例は、図 1 4 - 8 2 ~ 図 1 4 - 8 3 等を参照）。

- ・通常ボタン操作促進演出（第 1 パート）：ボタン形成エフェクト表示が表示されるとともに、ボタン操作促進演出事前示唆音が出力

- ・通常ボタン操作促進演出（第 2 パート）：通常ボタン操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力

- ・通常ボタン操作促進演出（第 3 パート）：通常ボタン操作促進表示が継続して表示される

## 【 5 3 9 2 】

先ず、通常ボタン操作促進演出（第 1 パート）では、画像表示装置 5 の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から通常ボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音が出力される。

## 【 5 3 9 3 】

このとき、プッシュボタン 3 1 B は、通常ボタン操作促進演出（第 1 パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第 1 パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置 5 に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

## 【 5 3 9 4 】

次いで、通常ボタン操作促進演出（第 2 パート）では、画像表示装置 5 の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から通常ボタン操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラ A による「押せ！！」のボイス

10

20

30

40

50



音)と効果音が出力される。

【5395】

このとき、プッシュボタン31Bは、通常ボタン操作促進演出(第2パート)に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出(第2パート)に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置5に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【5396】

次いで、通常ボタン操作促進演出(第3パート)では、画像表示装置5の画面中央に、通常ボタン操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にプッシュボタン31Bを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン31Bを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

10

【5397】

このとき、プッシュボタン31Bは、通常ボタン操作促進演出(第3パート)に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出(第3パート)に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置5に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【5398】

この通常ボタン操作促進演出のうち、高B状態に制御されているときのSPリーチ演出における結果分岐演出で実行されるボタン操作促進演出を、適宜「高Bボタン操作促進演出」と称する。

20

【5399】

[チャンスボタン操作促進演出]

本実施形態では、ボタン操作促進演出のうち、プッシュボタン31Bを操作するように促す演出であって、その後と比較的大当り期待度の高い演出が実行されやすいことを示唆する演出であるチャンスボタン操作促進演出を実行可能である。

【5400】

(第1パート、第2パート、第3パート)

チャンスボタン操作促進演出は、以下に示すような、第1パートと、第2パートと、第3パートとで構成されている(演出例は、図14-85~図14-86を参照)。

30

- ・チャンスボタン操作促進演出(第1パート): ボタン形成エフェクト表示が表示されるとともに、ボタン操作促進演出事前示唆音が出力
- ・チャンスボタン操作促進演出(第2パート): チャンスボタン操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音出力
- ・チャンスボタン操作促進演出(第3パート): チャンスボタン操作促進表示が継続して表示される

【5401】

先ず、チャンスボタン操作促進演出(第1パート)では、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからチャンスボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音が出力される。

40

【5402】

このとき、プッシュボタン31Bは、チャンスボタン操作促進演出(第1パート)に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出(第1パート)に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置5に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【5403】

このときのボタン形成エフェクト表示は、通常ボタン操作促進演出(第1パート)におけるボタン形成エフェクト表示と同様であるが、このような例に限定されず、通常ボタン

50

操作促進演出（第１パート）におけるボタン形成エフェクト表示と異なってもよい。

【５４０４】

また、このときのチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）と同様であるが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）と異なってもよい。

【５４０５】

次いで、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示（本例では、赤色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、ミニキャラＡの画像と、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音が出力される。

【５４０６】

このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応して赤色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【５４０７】

このときのチャンスボタン操作促進表示やチャンスボタン操作促進演出音（キャラボイス音、効果音）に関しても、通常ボタン操作促進演出（第２パート）におけるチャンスボタン操作促進表示やチャンスボタン操作促進演出音（キャラボイス音、効果音）と同様であってもよく、異なってもよい。

【５４０８】

次いで、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、チャンスボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【５４０９】

このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応して赤色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【５４１０】

〔レバー操作促進演出〕

本実施形態では、スティックコントローラ３１Ａを操作するように促す演出であって、その後に表示結果の報知が行われることを示唆する演出であるレバー操作促進演出を実行可能である。

【５４１１】

（第１パート、第２パート、第３パート）

レバー操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている（演出例は、図１４－１０２～図１４－１０３を参照）。

・レバー操作促進演出（第１パート）：レバー形成エフェクト表示が表示されるとともに、レバー操作促進演出事前示唆音が出力

・レバー操作促進演出（第２パート）：レバー操作促進表示が表示されるとともに、キャラ

10

20

30

40

50

ラボイス音及び効果音が出力

・レバー操作促進演出（第3パート）：レバー操作促進表示が継続して表示される

【5412】

先ず、レバー操作促進演出（第1パート）では、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するレバー形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rからレバー操作促進演出音としてレバー操作促進演出事前示唆音が出力される。

【5413】

このとき、スティックコントローラ31Aは、レバー操作促進演出（第1パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第1パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置5に表示されている強SPリーチの演出画像等に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【5414】

次いで、レバー操作促進演出（第2パート）では、画像表示装置5の画面中央に、レバー操作促進表示（本例では、白色に発光したスティックコントローラ31Aを模したオブジェクトと、「引け！！」の文字と、手前向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからレバー操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラAによる「引け！！」のボイス音）と効果音が出力される。

【5415】

このとき、スティックコントローラ31Aは、レバー操作促進演出（第2パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第2パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。

【5416】

次いで、レバー操作促進演出（第3パート）では、画像表示装置5の画面中央に、レバー操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にスティックコントローラ31Aを操作するように促すために、レバー操作促進表示のスティックコントローラ31Aを模したオブジェクトが手前方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、レバー操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【5417】

このとき、スティックコントローラ31Aは、レバー操作促進演出（第3パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第3パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。

【5418】

[ ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出の実行期間 ]

本実施形態では、レバー操作促進演出の実行期間は、ボタン操作促進演出の実行期間よりも長い。本例では、レバー操作促進演出の実行期間は、最大で10000msであり、ボタン操作促進演出の実行期間は、最大で5000msであるものとする。操作促進演出は、遊技者によって操作部が操作されたタイミング、または、遊技者によって操作部が操作されずに操作促進演出の有効期間を終了したタイミングで、終了する構成である。操作促進演出の実行期間が最大となる場合とは、遊技者によって操作部が操作されずに操作促進演出の有効期間が経過する場合のことである。

【5419】

また、同じ操作促進演出であっても、リーチ前期間やノーマルリーチ期間に実行される操作促進演出の実行期間より、強SPリーチ期間やSPリーチ期間に実行される操作促進演出の実行期間の方が、長くなるようにしてもよい。

【5420】

[ 決めボタン演出、決めレバー演出 ]

前述したボタン操作促進演出やレバー操作促進演出などの操作促進演出のうち、スーパ

10

20

30

40

50

ーリーチにおいて、表示結果の報知を行う際に行われる操作促進演出を、適宜「決めボタン演出」や「決めレバー演出」などと称する。

【 5 4 2 1 】

本例では、図 1 4 - 1 0 2 に示すような、低 B 状態の強 S P リーチにおいて実行されるレバー操作促進は、決めレバー演出といえる。また、図 1 4 - 1 1 3 に示すような、高 B 状態の S P リーチにおいて実行される高 B ボタン操作促進演出は、決めボタン演出といえる。

【 5 4 2 2 】

なお、決めボタン演出では、決めボタン演出以外の場面で実行されるボタン操作促進演出におけるキャラボイス音「押せ！！」とは異なり、表示結果の報知が行われることに関連したキャラボイス音が出力されるようにしてもよい。このときのキャラボイス音の一例として、「決める！！」や「倒せ！！」などが含まれるようにしてもよい。

【 5 4 2 3 】

同様に、決めレバー演出では、決めレバー演出以外の場面で実行されるレバー操作促進演出におけるキャラボイス音「引け！！」とは異なり、表示結果の報知が行われることに関連したキャラボイス音が出力されるようにしてもよい。このときのキャラボイス音の一例として、「決める！！」や「倒せ！！」などが含まれるようにしてもよい。

【 5 4 2 4 】

[ 変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出） ]

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様、又は、赤色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【 5 4 2 5 】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、又は、赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。

また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、又は、赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。

【 5 4 2 6 】

（青変化、赤変化）

本実施形態では、変化演出のうち対応表示（保留表示、アクティブ表示）を通常態様から青色態様に变化させる変化演出を、適宜「変化演出（青変化）」と称する。変化演出（青変化）では、画像表示装置 5 の対応表示表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）の通常態様の対応表示を青色態様に变化させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から変化演出音として青変化演出音が出力される。このとき、スティックコントローラ 3 1 A は振動の動作を行わない。

【 5 4 2 7 】

また、変化演出のうち対応表示（保留表示、アクティブ表示）を通常態様又は青色態様から赤色態様に变化させる変化演出を、適宜「変化演出（赤変化）」と称する。変化演出（赤変化）では、画像表示装置 5 の対応表示表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）の通常態様又は青色態様の対応表示を赤色態様に变化させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から変化演出音として赤変化演出音が出力される。このとき、スティックコントローラ 3 1 A が振動の動作を行う。この変化演出（赤変化）におけるスティックコントローラ 3 1 A が振動の動作を行う演出を、適宜「変化レバブル演出」と称する。

【 5 4 2 8 】

また、変化演出が実行されるとき、演出ランプは、変化演出に対応する発光・点滅の制御は行わず、本例では、そのときに画像表示装置 5 に表示されている背景画像に対応する色の発光の制御を行う。

10

20

30

40

50

## 【 5 4 2 9 】

## [ 変化煽り演出 ]

本実施形態では、変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化煽り演出を実行可能である。変化煽り演出の対象となっている保留表示に対して実行される変化煽り演出を「保留変化煽り演出」と称し、変化煽り演出の対象となっているアクティブ表示に対して実行される変化煽り演出を「アクティブ変化煽り演出」と称する。

## 【 5 4 3 0 】

変化煽り演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化煽り演出が実行されると、変化演出が実行され、失敗パターンの変化煽り演出が実行されると、変化演出が実行されない。

10

以下では、成功パターンの変化煽り演出を、適宜「変化煽り演出（成功パターン）」と称し、失敗パターンの変化煽り演出を、適宜「変化煽り演出（失敗パターン）」と称する。

## 【 5 4 3 1 】

## ( 弱変化煽り、強変化煽り )

変化煽り演出には、弱変化煽りと、強変化煽りとがある。以下では、適宜「変化煽り演出（弱変化煽り）」、「変化煽り演出（強変化煽り）」と称する。

## 【 5 4 3 2 】

変化煽り演出（弱変化煽り）では、変化煽り演出の対象となっている対応表示（保留表示、アクティブ表示）そのものや、その近傍などに弱変化煽りエフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から変化煽り演出音として弱変化煽り音が出力される。

20

## 【 5 4 3 3 】

変化煽り演出（強変化煽り）では、変化煽り演出の対象となっている対応表示（保留表示、アクティブ表示）そのものや、その近傍などに強変化煽りエフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から変化煽り演出音として強変化煽り音が出力される。

## 【 5 4 3 4 】

弱変化煽りエフェクト表示＜強変化煽りエフェクト表示、の関係で強調される態様となっている。具体的には、表示領域、表示色、形状、表示期間等で強調されるようにしてもよい。同様に、弱変化煽り音＜強変化煽り音、の関係で強調される態様となっている。具体的には、出力音量、効果音種別、出力期間等で強調されるようにしてもよい。

30

## 【 5 4 3 5 】

なお、上記の実施形態に限定されず、変化煽り演出（弱変化煽り）では、アクティブ表示領域の近傍（右横等）にミニキャラクタを表示し、このミニキャラクタがアクティブ表示に作用（攻撃等）するアクションを行い、その作用の成功／失敗を煽ることによって、アクティブ表示の表示態様の变化を煽るようにしてもよい。

## 【 5 4 3 6 】

また、上記の実施形態に限定されず、変化煽り演出（強変化煽り）では、画像表示装置 5 の画面上部からアクティブ表示領域に向けてミニキャラクタを落下移動させ、このミニキャラクタがアクティブ表示に作用（落下 接触等）するアクションを行い、その作用の成功／失敗を煽ることによって、アクティブ表示の表示態様の变化を煽るようにしてもよい。

40

## 【 5 4 3 7 】

## [ 変動開始時レバブル演出 ]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始したときに、変動開始時レバブル演出を実行可能である。変動開始時レバブル演出では、本パチンコ遊技機 1 に備えられたスティックコントローラ 3 1 A が振動し、スティックコントローラ 3 1 A に備えられたランプ（本例では、ボタンランプ 9 e）が白色に発光する（演出例は、図 1 4 - 7 6 を参照）。

## 【 5 4 3 8 】

50

このとき、本パチンコ遊技機 1 に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等）は、変動開始時レバブル演出には関連しない態様で発光している。

具体的には、変動開始時レバブル演出が実行されるとき、本パチンコ遊技機 1 に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等）は、当該変動表示において表示されている背景画像や制御されている後述する演出ステージに対応した色で発光している。

#### 【 5 4 3 9 】

本実施形態では、変動開始時レバブル演出の実行期間は、3 0 0 0 m s に設定されている。なお、このような例に限定されず、変動開始時レバブル演出の実行期間として、3 0 0 0 m s より長い期間を設けてもよい。この場合、変動開始時レバブル演出の実行期間が長い場合の方が、変動開始時レバブル演出の実行期間が短い場合よりも、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

#### 【 5 4 4 0 】

##### [ ロゴ役物 ]

本実施形態では、画像表示装置 5 の近傍（中央上部）に役物であるロゴ役物 Y M（本例では、「POWERFUL」の文字を含む役物）を備える。ロゴ役物 Y M は、演出制御基板 1 2 の制御に従って、初期位置（ロゴ役物 Y M の中心が画像表示装置 5 の上方に配置され、ロゴ役物 Y M によって画像表示装置 5 の視認性が低下させられない位置）と、最大進出位置（ロゴ役物 Y M の中心が画像表示装置 5 の中央に配置され、ロゴ役物 Y M によって画像表示装置 5 の視認性が低下させられる位置）との間において動作する。ロゴ役物 Y M は、初期位置と最大進出位置との間の任意の位置まで動作することが可能である。本例では、初期位置と最大進出位置の中間の位置を、「中間進出位置」と称する。

以下では、ロゴ役物 Y M が動作可能な期位置以外の位置を、適宜「演出位置」や「進出位置」と称する。

#### 【 5 4 4 1 】

例えば、ロゴ役物 Y M は、初期位置 最大進出位置 初期位置と動作したり、初期位置 中間進出位置 初期位置と動作したり、初期位置 中間進出位置 最大進出位置 初期位置と動作したり、最大進出位置 中間進出位置 初期位置と動作したりしてもよい。

#### 【 5 4 4 2 】

本実施形態では、ロゴ役物 Y M が初期位置にあるときに、ロゴ役物 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、ロゴ役物 Y M が初期位置にあるときは、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される画像の視認性に影響を与えない構成となっている。

#### 【 5 4 4 3 】

一方で、ロゴ役物 Y M が初期位置から演出位置（中間進出位置、最大進出位置）に動作する過程や、ロゴ役物 Y M が演出位置にあるときに、ロゴ役物 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、ロゴ役物 Y M が初期位置から演出位置に動作する過程や、ロゴ役物 Y M が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

#### 【 5 4 4 4 】

また、ロゴ役物 Y M は、演出制御基板 1 2 の制御に従って、初期形状と、演出形状との 2 種類の形状になることができる。初期形状は、図 1 4 - 7 7 に示すように、ロゴ役物の「POWERFUL」の文字が水平に配置された状態の形状である。変形形状は、図 1 4 - 1 0 4 ( 1 ) に示すように、ロゴ役物の「POWERFUL」の文字が斜めに割れたように配置された状態の形状である。

#### 【 5 4 4 5 】

本実施形態では、リーチ前役物演出が実行される場合に、ロゴ役物 Y M が初期形状のまま中間進出位置に動作し、強 S P 発展時演出が実行される場合に、ロゴ役物 Y M が初期形

10

20

30

40

50

状のまま最大進出位置に動作し、大当り報知演出が実行される場合に、ロゴ役物 Y M が初期形状から変形形状に変形し、最大進出位置に動作する。

#### 【 5 4 4 6 】

##### [ リーチ前役物演出 ]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、リーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B への操作有効期間が終了したタイミング）で、リーチ前役物演出を実行可能である。リーチ前役物演出では、本パチンコ遊技機 1 に備えられたロゴ役物 Y M が可動する（演出例は、図 1 4 - 7 7 を参照）。リーチ前役物演出では、ロゴ役物 Y M が、初期形状のまま初期位置から中間進出位置に動作し、中間進出位置で停止した後、中間進出位置から初期位置に動作する。

10

#### 【 5 4 4 7 】

このとき、リーチ前役物演出では、ロゴ役物 Y M の動作に関連してスピーカ 8 L、8 R からリーチ前役物演出音が出力される。リーチ前役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

#### 【 5 4 4 8 】

リーチ前役物演出では、ロゴ役物 Y M が初期位置から中間進出位置までの動作に 5 0 0 m s を要し、ロゴ役物 Y M が中間進出位置で 2 0 0 0 m s 停止し、ロゴ役物 Y M が中間進出位置から初期位置までの動作に 1 0 0 0 m s を要する。

20

#### 【 5 4 4 9 】

リーチ前役物演出音は、リーチ前役物演出を開始してから 2 5 0 0 m s に亘って出力される。即ち、リーチ前役物演出音は、ロゴ役物 Y M が初期位置から中間進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物 Y M が中間進出位置から初期位置に向けて動作を開始するときまで出力される。なお、ロゴ役物 Y M が中間進出位置で停止している途中のタイミングや、ロゴ役物 Y M が中間進出位置から初期位置に向けて動作を行っている途中のタイミングまで、リーチ前役物演出音が出力されるようにしてもよい。

#### 【 5 4 5 0 】

リーチ前役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。

30

- ・ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に動作する途中のタイミング
- ・ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に到達したタイミング
- ・ロゴ役物が中間進出位置で停止している途中のタイミング
- ・ロゴ役物が中間進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
- ・ロゴ役物が中間進出位置から初期位置に到達したタイミング

#### 【 5 4 5 1 】

本実施形態では、リーチ前役物演出の実行契機を、通常ボタン操作促進演出とする。具体的には、リーチ前役物演出に対応するボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作された場合、または、プッシュボタン 3 1 B への操作有効期間が終了した場合に、リーチ前役物演出が実行される。

40

#### 【 5 4 5 2 】

##### [ 第 1 リーチ前セリフ演出 ]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、リーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B への操作有効期間が終了したタイミング）で、第 1 リーチ前セリフ演出を実行可能である。第 1 リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフなどに対応する画像や音声によって、当該変動表示の大当り期待度を示唆する。

#### 【 5 4 5 3 】

第 1 リーチ前セリフ演出では、キャラクタに対応するアイコン（以下、適宜「キャラア

50

アイコン」と称する。)や、そのキャラクタのセリフに対応する文字情報(以下、適宜「セリフ情報」と称する。)を含むオブジェクト(本例では、アイコンウィンドウ、セリフウィンドウ)が画像表示装置5に表示される。

また、第1リーチ前セリフ演出では、画像表示装置5に表示されたキャラアイコンのセリフ情報に対応する音声を含む音声情報(以下、適宜「第1リーチ前セリフ音」、「セリフ音声」、「キャラボイス音」等と称する。)がスピーカ8L、8Rから出力される。

#### 【5454】

(第1パート、第2パート)

第1リーチ前セリフ演出は、以下に示すような、第1パートと、第2パートとで構成されている(演出例は、図14-82~図14-84を参照)。

・第1リーチ前セリフ演出(第1パート):キャラアイコンを含むアイコンウィンドウが表示

・第1リーチ前セリフ演出(第2パート):キャラアイコンを含むアイコンウィンドウに加えて、セリフ情報を含むセリフウィンドウが表示されるとともに、セリフ音声が出力

#### 【5455】

先ず、第1リーチ前セリフ演出(第1パート)では、画像表示装置5の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウが表示される。このアイコンウィンドウが表示されることによって、遊技者は、この後にそのキャラクタから何れかのセリフが発せられることを認識できる。

#### 【5456】

次いで、第1リーチ前セリフ演出(第2パート)では、第1リーチ前セリフ演出(第1パート)において画像表示装置5の画面下部に表示されたキャラアイコンを含むアイコンウィンドウが継続して表示された状態で、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウが表示されるとともに、そのキャラクタのセリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とがスピーカ8L、8Rから出力される。

#### 【5457】

第1リーチ前セリフ演出(第2パート)におけるセリフウィンドウの表示方法として、本例では、巻物が開かれるようにアイコンウィンドウから画面右に向かってセリフウィンドウが順次表示されるものとする。なお、このような例に限定されず、セリフウィンドウの全体が一気に表示されるようにしてよい。

#### 【5458】

(白セリフ、赤セリフ)

また、第1リーチ前セリフ演出には、大当たり期待度が低いことを示唆するセリフ情報を含む白色のウィンドウが表示される「白セリフ」の演出態様と、大当たり期待度が白セリフよりも高いことを示唆するセリフ情報を含む赤色のウィンドウが表示される「赤セリフ」の演出態様とがある。以下では、白セリフの第1リーチ前セリフ演出を、適宜「第1リーチ前セリフ演出(白セリフ)」と称し、赤セリフの第1リーチ前セリフ演出を、適宜「第1リーチ前セリフ演出(赤セリフ)」と称する。

#### 【5459】

第1リーチ前セリフ演出(白セリフ)と第1リーチ前セリフ演出(赤セリフ)とでは、キャラアイコンとして共通のキャラを用いてもよいし、異なるキャラを用いてもよい。また、第1リーチ前セリフ演出(白セリフ)では、キャラアイコンとして第1リーチ前セリフ演出(白セリフ)に対応したキャラを用いてもよいし、第1リーチ前セリフ演出(赤セリフ)では、キャラアイコンとして第1リーチ前セリフ演出(赤セリフ)に対応したキャラを用いてもよい。

#### 【5460】

[第2リーチ前セリフ演出]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング(本例では、変動表示を開始してから10000msが経過したタイミング)で、第2リーチ前セリフ演出を実行可能である。第2リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そ

10

20

30

40

50



のキャラクタのセリフなどに対応する画像や音声によって、当該変動表示の大当り期待度を示唆する。第2リーチ前セリフ演出は、第1リーチ前セリフ演出よりも後のタイミングに実行されるものとする。

【5461】

第2リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフに対応する文字情報（以下、適宜「セリフ情報」と称する。）等を含む全画面セリフ画像が画像表示装置5の画面全体に表示される。

また、第2リーチ前セリフ演出では、画像表示装置5に表示されたキャラのセリフ情報に対応する音声を含む音声情報（以下、適宜「第2リーチ前セリフ音」、「セリフ音声」、「キャラボイス音」等と称する。）がスピーカ8L、8Rから出力される。

10

【5462】

（第1パート、第2パート）

第2リーチ前セリフ演出は、以下に示すような、第1パートと、第2パートとで構成されている（演出例は、図14-88を参照）。

・第2リーチ前セリフ演出（第1パート）：キャラとセリフ情報を含む全画面セリフ画像が表示されるとともに、セリフ音声が出力

・第2リーチ前セリフ演出（第2パート）：キャラとセリフ情報を含む全画面セリフ画像が継続して表示される

【5463】

先ず、第2リーチ前セリフ演出（第1パート）では、画像表示装置5の画面全体に、キャラと、そのキャラのセリフ情報とを含む全画面セリフ画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rからそのキャラクタのセリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とが出力される。

20

【5464】

次いで、第2リーチ前セリフ演出（第2パート）では、第2リーチ前セリフ演出（第1パート）において画像表示装置5の画面全体に表示された全画面セリフ画像が継続して表示される。このとき、セリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とがスピーカ8L、8Rから出力されない。

【5465】

第2リーチ前セリフ演出（第1パート）の実行期間の方が、第2リーチ前セリフ演出（第2パート）の実行期間よりも、長いものとする。なお、第2リーチ前セリフ演出（第1パート）の実行期間の方が、第2リーチ前セリフ演出（第2パート）の実行期間よりも、短いようにしてよく、第2リーチ前セリフ演出（第1パート）の実行期間と、第2リーチ前セリフ演出（第2パート）の実行期間と、が同じであるようにしてもよい。

30

【5466】

（紫セリフ、赤セリフ、金セリフ）

また、第2リーチ前セリフ演出には、「紫セリフ」の演出態様と、「赤セリフ」の演出態様と、「金セリフ」の演出態様とがある。以下では、紫セリフの第2リーチ前セリフ演出を、適宜「第2リーチ前セリフ演出（紫セリフ）」と称し、赤セリフの第2リーチ前セリフ演出を、適宜「第2リーチ前セリフ演出（赤セリフ）」と称し、金セリフの第2リーチ前セリフ演出を、適宜「第2リーチ前セリフ演出（金セリフ）」と称する。

40

【5467】

第2リーチ前セリフ演出（紫セリフ）では、セリフ情報が紫色で表示され、第2リーチ前セリフ演出（赤セリフ）では、セリフ情報が赤色で表示され、第2リーチ前セリフ演出（金セリフ）では、セリフ情報が金色で表示される。

本例では、第2リーチ前セリフ演出（紫セリフ）＜第2リーチ前セリフ演出（赤セリフ）＜第2リーチ前セリフ演出（金セリフ）の関係で大当り期待度が高くなっている。

【5468】

第2リーチ前セリフ演出では、第1リーチ前セリフ演出と同様に、各演出態様（紫セリフ、赤セリフ、金セリフ）で共通のキャラを用いてもよいし、異なるキャラを用いてもよ

50

い。また、第 2 リーチ前セリフ演出では、第 1 リーチ前セリフ演出と同様に、各演出態様に対応したキャラを用いてもよい。

#### 【 5 4 6 9 】

本実施形態では、第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様に応じて、第 1 パートと、第 2 パートとの実行期間が異なるようにしてもよい。但し、このとき、第 2 リーチ前セリフ演出における、第 1 パートの実行期間と、第 2 パートの実行期間との合計は、第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様に関わらず共通となるようにしてもよい。

#### 【 5 4 7 0 】

例えば、第 2 リーチ前セリフ演出の各演出態様の各パートの実行期間が、以下のようなものであるとする。

- ・第 2 リーチ前セリフ演出（紫セリフ：第 1 パート）＝ a 1 秒、
- ・第 2 リーチ前セリフ演出（紫セリフ：第 2 パート）＝ a 2 秒、
- ・第 2 リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第 1 パート）＝ b 1 秒、
- ・第 2 リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第 2 パート）＝ b 2 秒、
- ・第 2 リーチ前セリフ演出（金セリフ：第 1 パート）＝ c 1 秒、
- ・第 2 リーチ前セリフ演出（金セリフ：第 2 パート）＝ c 2 秒、

#### 【 5 4 7 1 】

この場合、a 1 と、b 1 と、c 1 とは異なる値をとるようにしてもよい。同様に、a 2 と、b 2 と、c 2 とは異なる値をとるようにしてもよい。但し、a 1 と、b 1 と、c 1 と、a 2 と、b 2 と、c 2 と、が異なる値である場合であっても、 $a 1 + a 2 = b 1 + b 2 = c 1 + c 2$  であるようにしてもよい。

#### 【 5 4 7 2 】

即ち、第 2 リーチ前セリフ演出の実行期間に関して、紫セリフ：第 1 パート＋紫セリフ：第 2 パート＝赤セリフ：第 1 パート＋赤セリフ：第 2 パート＝金セリフ：第 1 パート＋金セリフ：第 2 パートである。そして、紫セリフ：第 1 パートと、赤セリフ：第 1 パートと、金セリフ：第 1 パートとは異なる実行期間であってもよく、それに応じて、紫セリフ：第 2 パートと、赤セリフ：第 2 パートと、金セリフ：第 2 パートとは異なる実行期間であってもよい。

#### 【 5 4 7 3 】

#### [ Z O N E 演出 ]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、数字図柄のリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから 5 0 0 0 m s が経過したタイミング）で、Z O N E 演出を実行可能である。Z O N E 演出では、Z O N E 背景画像や Z O N E 演出音によって、当該変動表示の大当たり期待度が高いことを示唆する。

#### 【 5 4 7 4 】

（第 1 パート、第 2 パート）

Z O N E 演出は、以下に示すような、第 1 パートと、第 2 パートとで構成されている（演出例は、図 1 4 - 8 9 を参照）。

- ・Z O N E 演出（第 1 パート）：図柄表示エリアに Z O N E 図柄が停止表示するとともに、Z O N E 図柄停止音出力される
- ・Z O N E 演出（第 2 パート）：Z O N E 背景画像が表示されるとともに、Z O N E 演出音出力される

#### 【 5 4 7 5 】

まず、Z O N E 演出（第 1 パート）では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に Z O N E 図柄（本例では、「Z O N E」の文字を含む飾り図柄）が停止表示している状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C に Z O N E 図柄が停止表示し、Z O N E 図柄の組合せが停止表示する。このとき、スピーカ 8 L、8 R から Z O N E 演出音として Z O N E 図柄停止音出力される。

#### 【 5 4 7 6 】

なお、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に Z O N E 図柄（本例では、「Z

10

20

30

40

50

ONE」の文字を含む飾り図柄)が停止表示するときにも、スピーカ 8 L、8 R から ZONE 演出音として ZONE 図柄停止音出力されてもよいものとする。

【5477】

また、本実施形態では、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに数字図柄が停止表示するときにも、数字図柄停止音出力される。この数字図柄停止音は、ZONE 図柄停止音とは、異なる音声であってもよく、異なる出力期間であってもよい。

【5478】

次いで、ZONE 演出(第2パート)では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L ~ 5 R に停止表示していた ZONE 図柄が消去され、画像表示装置 5 の画面全体に ZONE 背景画像(本例では、火山の背景に「パワフル ZONE」の文字が重畳表示された背景画像)が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から ZONE 演出音として ZONE 楽曲が出力される。なお、ZONE 背景画像の「パワフル ZONE」の文字は、テロップなどのオブジェクトに表示されるものであってもよいものとする。

この ZONE 演出(第2パート)は、リーチが成立してノーマルリーチが終了するまで継続して実行される。

【5479】

[ZONE 煽り演出]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、数字図柄のリーチが成立する前の所定のタイミング(本例では、変動表示を開始してから 3000ms が経過したタイミング)で、ZONE 煽り演出を実行可能である。ZONE 煽り演出では、ZONE 図柄の組合せが停止表示するか否かを煽ることによって、ZONE 演出が実行されるか否かを煽る。

【5480】

ZONE 煽り演出は、以下に示すような演出で構成されている(演出例は、図 14 - 89 を参照)。

・ZONE 煽り演出：図柄表示エリア 5 L 及び 5 R において ZONE 図柄がリーチ状態となり、図柄表示エリア 5 C において ZONE 図柄が停止表示するか否かを煽るとともに、ZONE 煽り演出音出力される

【5481】

ZONE 煽り演出では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に ZONE 図柄(本例では、ZONE 演出である「パワフル ZONE」に関連した「パワフル」の文字を含む飾り図柄)が停止表示し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C において ZONE 図柄が停止表示するか否かを煽る。このとき、スピーカ 8 L、8 R から ZONE 煽り演出音(効果音)出力される。

【5482】

ZONE 煽り演出の成功パターンである場合には、この後、ZONE 演出(第1パート)に進み、ZONE 煽り演出の失敗パターンである場合には、この後、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C に ZONE 図柄が停止表示せず、そのまま ZONE 演出が実行されずに、特別図柄の変動表示を終了する。

【5483】

具体的には、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C において ZONE 図柄が停止表示するか否かを煽るときに、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C の本来飾り図柄が停止表示すべき位置に ZONE 図柄が近づくにつれて、ZONE 図柄の移動速度が低下していくことによって、ZONE 図柄が停止表示するか否かを煽る。

【5484】

そして、ZONE 煽り演出の成功パターンである場合には、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C の本来飾り図柄が停止表示すべき位置に、ZONE 図柄が移動速度を低下させながら最終的にスローモーションで停止表示する。一方で、ZONE 煽り演出の失敗パターンである場合には、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C の本来飾り図柄が停止表示すべき位置に、ZONE 図柄が移動速度を低下させながらスローモーションとなる直前の移動速度で停止表示せずに通過し、ZONE 図柄とは異なる数字図柄が停止表示する。

## 【 5 4 8 5 】

## [ 擬似連演出 ]

本実施形態では、変動パターンが擬似連を伴う変動パターンである場合に、擬似連演出を実行可能である。擬似連演出では、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる。

## 【 5 4 8 6 】

( 第 1 パート、第 2 パート )

擬似連演出は、以下に示すような、第 1 パートと、第 2 パートとで構成されている ( 演出例は、図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 を参照 ) 。

- ・ 擬似連演出 ( 第 1 パート ) : 図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄が停止表示するとともに、擬似連演出音 ( 第 1 パート ) が出力される
- ・ 擬似連演出 ( 第 2 パート ) : 擬似連画像が表示されるとともに、擬似連演出音 ( 第 2 パート ) が出力される

## 【 5 4 8 7 】

まず、擬似連演出 ( 第 1 パート ) では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に何れかの数字図柄が停止表示している状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄 ( 本例では、擬似連演出に関連した「NEXT」の文字を含む飾り図柄 ) が停止表示する。このとき、スピーカ 8 L、8 R から擬似連演出音 ( 第 1 パート ) として擬似連図柄停止音が出力される。

## 【 5 4 8 8 】

次いで、擬似連演出 ( 第 2 パート ) では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L ~ 5 R に停止表示していた飾り図柄が消去され、画像表示装置 5 の画面全体に擬似連画像 ( 本例では、キャラ A と、擬似的な変動回数に関連する情報 (「×2」や「×3」の文字等) とを含む画像) が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から擬似連演出音 ( 第 2 パート ) ( 本例では、効果音やキャラボイス音「2 回目!」, 「3 回目!」等) が出力される。

## 【 5 4 8 9 】

この擬似連演出 ( 第 2 パート ) が終了すると、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L ~ 5 R において、飾り図柄の再変動表示が開始される。

## 【 5 4 9 0 】

## [ 擬似連煽り演出 ]

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、擬似連演出を実行する前の所定のタイミング ( 本例では、擬似連演出が実行されるべきタイミングの 3 0 0 0 m s 前のタイミング ) で、擬似連煽り演出を実行可能である。擬似連煽り演出では、擬似連図柄の組合せが停止表示するか否かを煽ることによって、擬似連演出が実行されるか否かを煽る。

## 【 5 4 9 1 】

擬似連煽り演出は、以下に示すような演出で構成されている ( 演出例は、図 1 4 - 9 0 等を参照 ) 。

- ・ 擬似連煽り演出 : 図柄表示エリア 5 L 及び 5 R において何れかの数字図柄が停止表示している状態で、図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が停止表示するか否かを煽るとともに、擬似連煽り演出音が出力される

## 【 5 4 9 2 】

擬似連煽り演出では、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に何れかの数字図柄が停止表示している状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄 ( 本例では、擬似連演出に関連した「NEXT」の文字を含む飾り図柄 ) が停止表示するか否かを煽る。このとき、スピーカ 8 L、8 R から擬似連煽り演出音 ( 効果音 ) が出力される。

## 【 5 4 9 3 】

擬似連煽り演出の成功パターンである場合には、この後、擬似連演出 ( 第 1 パート ) に

10

20

30

40

50

進み、擬似連煽り演出の失敗パターンである場合には、この後、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C に擬似連図柄が停止表示せず、他の数字図柄が停止表示し、そのまま特別図柄の変動表示を終了する。

#### 【 5 4 9 4 】

具体的には、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C において擬似連図柄が停止表示するか否かを煽るときに、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C の本来飾り図柄が停止表示すべき位置に擬似連図柄が近づくにつれて、擬似連図柄の移動速度が低下していくことによって、擬似連図柄が停止表示するか否かを煽る。

#### 【 5 4 9 5 】

そして、擬似連煽り演出の成功パターンである場合には、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C の本来飾り図柄が停止表示すべき位置に、擬似連図柄が移動速度を低下させながら最終的にスローモーションで停止表示する。一方で、擬似連煽り演出の失敗パターンである場合には、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C の本来飾り図柄が停止表示すべき位置に、擬似連図柄が移動速度を低下させながらスローモーションとなる直前の移動速度で停止表示せずに通過し、擬似連図柄とは異なる数字図柄が停止表示する。

#### 【 5 4 9 6 】

また、擬似連演出が 2 回実行される変動パターンにおいて、1 回目の擬似連煽り演出（成功パターン） 擬似連演出が実行された後に、2 回目の擬似連煽り演出（成功パターン）を経由せずに 2 回目の擬似連演出が実行されるようにしてもよい。

#### 【 5 4 9 7 】

同様に、擬似連演出が 1 回実行される変動パターンにおいて、1 回目の擬似連煽り演出（成功パターン） 擬似連演出が実行された後に、2 回目の擬似連煽り演出（失敗パターン）を実行せずに変動表示が終了されるようにしてもよい。

#### 【 5 4 9 8 】

このような構成によれば、同様の演出が繰り返し実行される擬似連演出や擬似連煽り演出を簡略化でき、スピーディーにテンポよく演出を展開することができ、興趣を向上できる。

#### 【 5 4 9 9 】

##### [ ランプ S U 演出 ]

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチ中にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミング、または、プッシュボタン 3 1 B への操作有効期間が終了したタイミング）で、ランプ S U 演出を実行可能である。ランプ S U 演出は、本パチンコ遊技機 1 に備えられた演出ランプが発光することによって、大当たり期待度を示唆する演出である。

#### 【 5 5 0 0 】

（ 1 段階発光、 2 段階発光、 3 段階発光 ）

ランプ S U 演出の演出態様（発光態様）として、以下に示すような、1 段階発光と、2 段階発光と、3 段階発光とがある（演出例は、図 1 4 - 9 5 を参照）。

- ・ランプ S U 演出（ 1 段階発光 ）：演出ランプが 1 段階発光で発光し、ランプ S U 演出音（ 1 段階発光対応 ）が出力される
- ・ランプ S U 演出（ 2 段階発光 ）：演出ランプが 2 段階発光で発光し、ランプ S U 演出音（ 2 段階発光対応 ）が出力される
- ・ランプ S U 演出（ 3 段階発光 ）：演出ランプが 3 段階発光で発光し、ランプ S U 演出音（ 3 段階発光対応 ）が出力される

#### 【 5 5 0 1 】

ランプ S U 演出（ 1 段階発光 ）では、演出ランプが 1 段階発光（本例では、発光光量：小、発光色：白）で発光する。このとき、スピーカ 8 L、8 R からランプ S U 演出音（ 1 段階発光対応 ）が出力される。

#### 【 5 5 0 2 】

ランプ S U 演出（ 2 段階発光 ）では、演出ランプが 2 段階発光（本例では、発光光量：

10

20

30

40

50

少、発光色：白 発光光量：中、発光色：青）で発光する。このとき、スピーカ 8 L、8 R からランプ S U 演出音（2 段階発光対応）が出力される。

【5503】

ランプ S U 演出（3 段階発光）では、演出ランプが 3 段階発光（本例では、発光光量：少、発光色：白 発光光量：中、発光色：青 発光光量：大、発光色：赤）で発光する。このとき、スピーカ 8 L、8 R からランプ S U 演出音（3 段階発光対応）が出力される。

【5504】

なお、ランプ S U 演出（1 段階発光）では、画像表示装置 5 の画面下辺部に白エフェクト表示を表示し、ランプ S U 演出（2 段階発光）では、画像表示装置 5 の画面下辺部に加えて、画面左辺部、及び、画面右辺部に青エフェクト表示を表示し、ランプ S U 演出（3 段階発光）では、画像表示装置 5 の画面下辺部、画面左辺部、及び、画面右辺部に加えて、画面上辺部に赤エフェクト表示を表示するようにしてもよい。

【5505】

〔次回予告演出〕

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチ中にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン 31 B が操作されたタイミング、または、プッシュボタン 31 B への操作有効期間が終了したタイミング）で、次回予告演出を実行可能である。

【5506】

次回予告演出では、画像表示装置 5 の画面全体に次回予告画像が表示される。次回予告画像には、当該変動表示において、この後に発展する強 S P リーチの内容に関連した情報（本例では、「次回 夢夢 VS ボインゴ」の文字等）が含まれている。

【5507】

〔第 1 激熱演出〕

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチが終了する前のタイミング）で、第 1 激熱演出を実行可能である。

【5508】

第 1 激熱演出は、画像表示装置 5 の画面全体に激熱画像（本例では、キャラ A と、キャラ B と、キャラ C と、「激熱」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から激熱演出音（本例では、キャラ A とキャラ B とキャラ C の 3 人のキャラボイス音、及び、効果音）が出力される。

【5509】

〔カットイン演出〕

本実施形態では、弱 S P リーチ中の所定のタイミング（本例では、弱 S P リーチの終盤のタイミング）で、カットイン演出を実行可能である。

【5510】

カットイン演出は、画像表示装置 5 の画面中央にカットイン画像（本例では、キャラ A と、「いっけー！！」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からカットイン演出音（本例では、キャラ A のキャラボイス音、及び、効果音）が出力される。

【5511】

なお、カットイン演出は、以下に示すような、第 1 パートと、第 2 パートとで構成される演出であってもよいものとする。

・カットイン演出（第 1 パート）：カットイン画像が表示されるとともに、カットイン演出音として効果音が出力される

・カットイン演出（第 2 パート）：カットイン画像が継続して表示されるとともに、カットイン演出音としてキャラボイス音が出力される

【5512】

カットイン演出（第 1 パート）およびカットイン演出（第 2 パート）では、画像表示装置 5 の画面中央に共通のカットイン画像（本例では、キャラ A と、「いっけー！！」の文

10

20

30

40

50

字とを含む画像)が表示されるものの、カットイン演出(第1パート)では、カットイン画像が表示されることを示す効果音のカットイン演出音として出力され、カットイン演出(第2パート)では、カットイン画像に含まれるキャラクタと文字情報とに関連するキャラボイス音のカットイン演出音として出力されるようにしてもよい。

#### 【5513】

なお、カットイン演出が、後述する楽曲制限演出であることに基づいて、カットイン演出が実行されている期間に、それまで出力されていたインスト楽曲の出力が制限されている場合に、カットイン演出(第2パート)が終了し、カットイン画像の表示およびカットイン演出音としてのキャラボイス音の出力が終了すると、出力が制限されていたインスト楽曲の出力の制限を解除する。

10

#### 【5514】

##### [CU演出]

本実施形態では、弱SPリーチが、通常の演出態様とは異なるチャンスアップの演出態様で実行されることによって、当該変動表示の大当たり期待度が高いこと(強SPリーチに発展する期待度が高いことを含む)を示唆するようにしてもよい。この弱SPリーチにおける通常の演出態様とは異なるチャンスアップの演出態様をCU演出(チャンスアップ演出)と称する。

#### 【5515】

本実施形態では、弱SPリーチにおいて、弱SPリーチ発展時に当該弱SPリーチのタイトルに関するタイトル表示(例えば、「夢夢チャレンジ」、「ナナチャレンジ」等)を

20

画像表示装置5の画面中央上部などに表示可能である。

#### 【5516】

本実施形態では、弱SPリーチにおける、タイトル表示、字幕表示、キャラクタ、エフェクト表示等に関するCU演出を実行可能である。

#### 【5517】

##### [CUタイトル演出]

本実施形態では、弱SPリーチ中の所定のタイミング(本例では、弱SPリーチのタイトル表示が表示されるタイミング)で、CUタイトル演出を実行可能である。CUタイトル演出は、画像表示装置5の画面中央上部にCU態様のタイトル表示(本例では、赤文字のタイトル表示)が表示される。

30

#### 【5518】

##### [CU字幕演出]

本実施形態では、弱SPリーチ中の所定のタイミング(本例では、弱SPリーチの字幕表示が表示されるタイミング)で、CU字幕演出を実行可能である。CU字幕演出は、画像表示装置5の画面下部にCU態様の字幕表示(本例では、赤文字の字幕表示)が表示される。

#### 【5519】

##### [CUキャラ演出]

本実施形態では、弱SPリーチ中の所定のタイミングで、CUキャラ演出を実行可能である。CUキャラ演出は、画像表示装置5の所定の領域に、通常の演出態様では表示されないCUキャラクタ(例えば、弱SPリーチには本来登場しないはずのキャラP等)が表示される。

40

#### 【5520】

##### [CUエフェクト演出]

本実施形態では、弱SPリーチ中の所定のタイミングで、CUエフェクト演出を実行可能である。CUエフェクト演出は、画像表示装置5の所定の領域に、通常の演出態様では表示されないCUエフェクト表示(例えば、弱SPリーチには本来表示されないはずの炎エフェクト画像等)が表示される。

50

## 【 5 5 2 1 】

## [ C U 役物演出 ]

本実施形態では、弱 S P リーチ中の所定のタイミングで、C U 役物演出を実行可能である。C U 役物演出は、ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に動作する。

## 【 5 5 2 2 】

## [ C U レバブル演出 ]

本実施形態では、弱 S P リーチ中の所定のタイミングで、C U レバブル演出を実行可能である。C U レバブル演出は、スティックコントローラ 3 1 A が振動する。

## 【 5 5 2 3 】

## [ 強 S P 発展時役物演出 ]

本実施形態では、強 S P リーチに発展したタイミングで、強 S P 発展時役物演出を実行可能である。強 S P 発展時役物演出では、本パチンコ遊技機 1 に備えられたロゴ役物 Y M が可動する（演出例は、図 1 4 - 9 9 及び図 1 4 - 1 0 0 を参照）。強 S P 発展時役物演出では、ロゴ役物 Y M が、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、最大進出位置で停止した後、最大進出位置から初期位置に動作する。

10

## 【 5 5 2 4 】

このとき、強 S P 発展時役物演出では、ロゴ役物 Y M の動作に関連してスピーカ 8 L、8 R から強 S P 発展時役物演出音が出力される。強 S P 発展時役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

20

## 【 5 5 2 5 】

強 S P 発展時役物演出では、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置までの動作に 1 0 0 0 m s を要し、ロゴ役物 Y M が最大進出位置で 3 0 0 0 m s 停止し、ロゴ役物 Y M が最大進出位置から初期位置までの動作に 2 0 0 0 m s を要する。

## 【 5 5 2 6 】

強 S P 発展時役物演出音は、強 S P 発展時役物演出を開始してから 5 0 0 0 m s に亘って出力される。即ち、強 S P 発展時役物演出音は、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物 Y M が最大進出位置から初期位置に向けて動作を行う途中まで出力される。

## 【 5 5 2 7 】

なお、強 S P 発展時役物演出音は、強 S P 発展時役物演出を開始してから 4 0 0 0 m s に亘って出力されるようにしてもよい。即ち、強 S P 発展時役物演出音は、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物 Y M が最大進出位置から初期位置に向けて動作を開始するまで出力されるようにしてもよい。

30

## 【 5 5 2 8 】

強 S P 発展時役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。

- ・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に動作する途中のタイミング
- ・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に到達したタイミング
- ・ロゴ役物が最大進出位置で停止している途中のタイミング
- ・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
- ・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に到達したタイミング

40

## 【 5 5 2 9 】

なお、強 S P 発展時役物演出は、弱 S P リーチ期間に実行されるようにしてもよい。この場合、弱 S P リーチ期間に終了前に実行され、強 S P 発展時役物演出が終了すると、強 S P リーチに発展するようにしてもよい。

## 【 5 5 3 0 】

## [ 第 2 激熱演出 ]

本実施形態では、強 S P リーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強 S P リーチ（第 2 パート）が開始したタイミング）で、第 2 激熱演出を実行可能である。

50



第 2 激熱演出の演出態様は、前述した第 1 激熱演出と同様であるので説明を省略する。

【 5 5 3 1 】

なお、第 2 激熱演出の演出態様は、第 1 激熱演出の演出態様と同様である例を示したが、このような例に限定されず、第 2 激熱演出の演出態様は、第 1 激熱演出の演出態様と異なるようにしてもよい。この場合、第 2 激熱演出の実行期間を、第 1 激熱演出の実行期間よりも短くするようにしてもよい。

【 5 5 3 2 】

このような構成によれば、大当たり期待度が比較的高いなかで最終的な変動表示結果が報知される強 S P リーチ演出において、演出テンポを崩すことなく、激熱演出を実行することができるので、好適に興味を向上できる。

10

【 5 5 3 3 】

[ 勝敗分岐演出 ]

本実施形態では、低 B 状態に制御されているときの強 S P リーチの第 3 パートの冒頭や、高 B 状態に制御されているときの S P リーチの第 2 パートの冒頭に、その変動表示の表示結果が「大当たり」または「はずれ」の何れとなるかを煽る勝敗分岐演出を実行可能である。以下では、この勝敗分岐演出を、適宜「表示結果分岐演出」、「結果分岐演出」等と称する。

【 5 5 3 4 】

勝敗分岐演出は、操作促進演出（ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されるパターン（演出例は、図 1 4 - 1 0 2 及び図 1 4 - 1 0 3、並びに、図 1 4 - 1 1 3 及び図 1 4 - 1 1 4 を参照）と、操作促進演出（操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されないパターンとがある。

20

【 5 5 3 5 】

勝敗分岐演出として操作促進演出（ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されない場合、直前に表示されていた S P リーチ（低 B：強 S P リーチ、高 B：S P リーチ）の演出画像をスローモーションのアニメーションにして表示させることによって、その変動表示の表示結果が「大当たり」または「はずれ」の何れとなるかを煽るようにしてもよい（不図示）。

【 5 5 3 6 】

[ 大当たり報知演出 ]

本実施形態では、強 S P リーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強 S P リーチ（第 3 パート：結果報知パート）が開始したタイミング）で、当該変動表示の表示結果が「大当たり」となることを示唆する大当たり報知演出を実行可能である。

30

【 5 5 3 7 】

（大当たり報知パート、エピローグパート）

大当たり報知演出は、大当たり報知パートと、エピローグパートとで構成されている。大当たり報知演出（大当たり報知パート）は、変動表示の表示結果が「大当たり」となることを、当該変動表示において遊技者に初めて報知する演出である。また、大当たり報知演出（エピローグパート）は、変動表示の表示結果が「大当たり」となることを遊技者に報知した後に、表示結果が「大当たり」となることの余韻を楽しませる演出である。

40

【 5 5 3 8 】

大当たり報知演出（大当たり報知パート）では、後述する大当たり報知時役物演出と、後述する大当たり報知時レバブル演出と、後述する勝利演出とを含む複数の演出が同時に実行される。また、大当たり報知演出（エピローグパート）では、大当たり報知パートで開始した勝利演出が継続して実行される。

【 5 5 3 9 】

[ 大当たり報知時役物演出 ]

本実施形態では、大当たり報知演出（大当たり報知パート）として大当たり報知時役物演出を実行可能である。大当たり報知時役物演出では、本パチンコ遊技機 1 に備えられたロゴ役物 Y M が可動する（演出例は、図 1 4 - 1 0 4 を参照）。大当たり報知時役物演出では、ロゴ

50

役物 Y M が、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置で停止した後、変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作する。

【 5 5 4 0 】

このとき、大当り報知時役物演出では、ロゴ役物 Y M の動作に関連してスピーカ 8 L、8 R から大当り報知演出音として大当り報知時役物演出音が出力される。この大当り報知時役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

【 5 5 4 1 】

大当り報知時役物演出では、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置までの動作に 1 0 0 0 m s を要し、ロゴ役物 Y M が最大進出位置で 5 0 0 0 m s 停止し、ロゴ役物 Y M が最大進出位置から初期位置までの動作に 2 0 0 0 m s を要する。 10

【 5 5 4 2 】

大当り報知時役物演出音は、大当り報知時役物演出を開始してから 7 0 0 0 m s に亘って出力される。即ち、大当り報知時役物演出音は、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物 Y M が最大進出位置から初期位置に向けて動作を行う途中まで出力される。

【 5 5 4 3 】

なお、大当り報知時役物演出音は、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物 Y M が最大進出位置で停止している途中のタイミングまで出力されてもよく、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物 Y M が初期位置に戻るタイミングまで出力されてもよい。 20

【 5 5 4 4 】

大当り報知時役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。

- ・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に動作する途中のタイミング
- ・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に到達したタイミング
- ・ロゴ役物が最大進出位置で停止している途中のタイミング
- ・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
- ・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に到達したタイミング

30

【 5 5 4 5 】

また、大当り報知時役物演出において、大当り報知時役物演出を開始してから 7 0 0 0 m s に亘って、画像表示装置 5 の画面全体に表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示（本例では、虹色のエフェクト画像）が表示される。

【 5 5 4 6 】

[ 大当り報知時レバブル演出 ]

本実施形態では、大当り報知演出（大当り報知パート）として大当り報知時レバブル演出を実行可能である。大当り報知時レバブル演出では、本パチンコ遊技機 1 に備えられたスティックコントローラ 3 1 A が振動し、スティックコントローラ 3 1 A に備えられたランプ（本例では、ボタンランプ 9 e ）が虹色に発光する（演出例は、図 1 4 - 1 0 4 を参照）。 40

【 5 5 4 7 】

このとき、本パチンコ遊技機 1 に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等）は、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光している。

【 5 5 4 8 】

また、大当り報知時レバブル演出では、スティックコントローラ 3 1 A の振動に関連してスピーカ 8 L、8 R から大当り報知演出音として大当り報知時レバブル演出音が出力される。この大当り報知時レバブル演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。本例では、大当り報知 50

時レバブル演出音と大当り報知時役物演出音とは、共通の演出音であるものとする。

【 5 5 4 9 】

本実施形態では、大当り報知時レバブル演出の実行期間は、7 0 0 0 m s に設定されている。なお、このような例に限定されず、大当り報知時レバブル演出の実行期間として、7 0 0 0 m s より長い期間を設けてもよく、7 0 0 0 m s より短い期間を設けてもよい。

【 5 5 5 0 】

[ 勝利演出 ]

本実施形態では、大当り報知時役物演出を開始してから7 0 0 0 m s が経過した後に、画像表示装置5の画面全体に強S P リーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示（本例では、「勝利」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「2 2 2」等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ8 L、8 R から大当り報知演出音として勝利演出音（本例では、味方キャラであるキャラAのキャラボイス音および効果音）が出力される。

10

【 5 5 5 1 】

勝利演出は、強S P リーチの大当り報知パートの途中から開始され、強S P リーチの大当り報知パートが終了し、強S P リーチのエピローグパートに移行した後も、継続して実行される。

【 5 5 5 2 】

なお、本実施形態では、遊技状態が低B状態に制御されているときと、遊技状態が高B状態に制御されているときとで、共通の演出態様の大当り報知演出が実行されてもよいし、異なる演出態様の大当り報知演出が実行されてもよい。

20

【 5 5 5 3 】

例えば、遊技状態が低B状態に制御されているときと、遊技状態が高B状態に制御されているときとで、異なる演出態様の大当り報知演出が実行される場合、低B状態における大当り報知演出より、高B状態における大当り報知演出の方が、大当り報知演出の実行期間が短くなるようにしてもよい。即ち、低B状態における大当り報知演出より、高B状態における大当り報知演出の方が、大当り報知演出に含まれる大当り報知時役物演出、大当り報知時レバブル演出、勝利演出などの演出実行期間が、短くなるようにしてもよい。

【 5 5 5 4 】

[ はずれ報知演出 ]

本実施形態では、強S P リーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強S P リーチ（第3パート：結果報知パート）が開始したタイミング）で、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となることを示唆するはずれ報知演出（敗北演出）を実行可能である。

30

【 5 5 5 5 】

[ 敗北演出 ]

本実施形態では、表示結果が「はずれ」である場合に、強S P リーチ（第3パート：結果報知パート）が開始したタイミングで、画像表示装置5の画面全体に強S P リーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示（本例では、「敗北」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「2 1 2」等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ8 L、8 R からはずれ報知演出音として敗北演出音（本例では、敵キャラであるキャラXのキャラボイス音および効果音等）が出力される。

40

【 5 5 5 6 】

[ 期待度表示演出 ]

本実施形態では、高B状態に制御されているときのリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、高B状態中のリーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン3 1 B が操作されたタイミング、または、プッシュボタン3 1 B への操作有効期間が終了したタイミング）で、大当り期待度を数値化した情報が表示される期待度表示演出を実行可能である。期待度表示演出では、画像表示装置5の画面全体に、大当り期待度を数値化した情報を含む期待度表示が表示される。このとき、スピーカ8 L、8 R から期待度表示演出音も出力される。

50

## 【 5 5 5 7 】

期待度表示演出では、以下に示すような演出態様がある。

- ・ 第 1 態様 ( 3 0 % )
- ・ 第 2 態様 ( 5 0 % )
- ・ 第 3 態様 ( 7 0 % )
- ・ 第 4 態様 ( 9 9 % )

## 【 5 5 5 8 】

第 1 態様の期待度表示演出では、画像表示装置 5 の画面全体に、第 1 態様の期待度表示 ( 本例では、「期待度 3 0 % 」 ) が表示される。

第 2 態様の期待度表示演出では、画像表示装置 5 の画面全体に、第 2 態様の期待度表示 ( 本例では、「期待度 5 0 % 」 ) が表示される。 10

第 3 態様の期待度表示演出では、画像表示装置 5 の画面全体に、第 3 態様の期待度表示 ( 本例では、「期待度 7 0 % 」 ) が表示される。

第 4 態様の期待度表示演出では、画像表示装置 5 の画面全体に、第 4 態様の期待度表示 ( 本例では、「期待度 9 9 % 」 ) が表示される。

## 【 5 5 5 9 】

## [ 第 3 激熱演出 ]

本実施形態では、高 B 状態に制御されているときのリーチ成立前の所定のタイミングで、第 3 激熱演出を実行可能である。

第 3 激熱演出の演出態様は、前述した第 1 激熱演出と同様であるので説明を省略する。 20

## 【 5 5 6 0 】

## [ 第 4 激熱演出 ]

本実施形態では、高 B 状態に制御されているときの S P リーチ中の所定のタイミングで、第 4 激熱演出を実行可能である。

第 4 激熱演出の演出態様は、前述した第 1 激熱演出と同様であるので説明を省略する。

## 【 5 5 6 1 】

## [ 保留演出設定処理 ]

図 1 4 - 3 0 は、図 1 4 - 2 9 に示された演出制御プロセス処理における保留演出設定処理 ( ステップ S 1 6 0 ) を示すフローチャートである。

## 【 5 5 6 2 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示最終表示態様設定処理を実行する ( ステップ T M 1 0 1 0 ) 。 30

このアクティブ表示最終表示態様設定処理は、アクティブ表示の最終表示態様を設定するための処理である。アクティブ表示最終表示態様設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示最終表示態様設定処理プログラムに従って、アクティブ表示の最終表示態様を、後述するアクティブ表示の最終表示態様を設定するためのデータ ( 図 1 4 - 3 1 ( A ) 参照 ) に基づいて設定することができる。

## 【 5 5 6 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化パターン設定処理を実行する ( ステップ T M 1 0 2 0 ) 。 40

この変化パターン設定処理は、保留表示やアクティブ表示の変化パターンを設定するための処理である。変化パターン設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化パターン設定処理プログラムに従って、保留表示やアクティブ表示の変化パターンを、後述する変化パターンを設定するためのデータ ( 図 1 4 - 3 1 ( B 1 ) , ( B 2 ) 、及び図 1 4 - 3 2 ( B 3 ) , ( B 4 ) 参照 ) に基づいて設定することができる。

## 【 5 5 6 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ変化演出設定処理を実行する ( ステップ T M 1 0 3 0 ) 。

このアクティブ変化演出設定処理は、アクティブ変化演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。アクティブ変化演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 50

は、アクティブ変化演出設定処理プログラムに従って、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を、後述するアクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図 1 4 - 3 3（A）参照）に基づいて設定することができる。

【 5 5 6 5 】

また、本実施形態では、アクティブ変化演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ変化演出設定処理プログラムに従って、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を、後述するアクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図 1 4 - 3 3（B）参照）に基づいて設定することができる。即ち、本実施形態におけるアクティブ変化演出設定処理では、アクティブ変化演出とアクティブ変化演出との設定が行われる。

10

【 5 5 6 6 】

[ 保留演出設定処理において参照されるデータ ]

図 1 4 - 3 1 , 図 1 4 - 3 2 , 図 1 4 - 3 3 は、保留演出設定処理において参照されるデータの一例である。

【 5 5 6 7 】

[ アクティブ表示の最終表示態様設定データ ]

図 1 4 - 3 1（A）は、アクティブ表示の最終表示態様の設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 3 1（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを設定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【 5 5 6 8 】

図 1 4 - 3 1（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち、図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色）となり、8%の割合で青色態様（青色）となり、2%の割合で赤色態様（赤色）となる。

【 5 5 6 9 】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち、図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、10%の割合で青色態様となり、15%の割合で赤色態様となる。

30

【 5 5 7 0 】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様 < 青色態様 < 赤色態様の関係で大当たり期待度が設定されている。

【 5 5 7 1 】

[ 変化パターン設定データ ]

図 1 4 - 3 1（B1）及び（B2）、並びに、図 1 4 - 3 2（B3）及び（B4）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定データの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数が  $n$ （ $n: 1 \sim 4$ ）となった場合には、（i）その始動入賞に対応した  $n$  番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ii）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n = 2$  の場合）、及び、（iii）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

40

【 5 5 7 2 】

なお、図 1 4 - 3 1（B1）及び（B2）、並びに、図 1 4 - 3 2（B3）及び（B4）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応

50

したアクティブ表示が表示されること)をいう。

【5573】

図14-31(B1)及び(B2)、並びに、図14-32(B3)及び(B4)では、変化パターン毎に、(i)~(iii)の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報(保留表示又はアクティブ表示)がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の通常態様を示しており、「青色」とは青色の青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の赤色態様を示している。

【5574】

<保留1個用[変化パターン設定データ]>

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図14-31(B1)に示す保留1個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101~変化パターン105のいずれかに判定値が割り振られている。 10

【5575】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常 通常という変化パターンである。

【5576】

以下、同様に、変化パターン102は通常 青色、変化パターン103は青色 青色、変化パターン104は青色 赤色、変化パターン105は赤色 赤色の変化パターンである。 20

【5577】

ここで、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当たり」)によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、変化パターン101が100%の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【5578】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン101が40%、変化パターン102が30%、変化パターン103が30%の割合で設定されるように判定値が割り振られている。 30

【5579】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン101が20%、変化パターン102が20%、変化パターン103が20%、変化パターン104が20%、変化パターン105が20%の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【5580】

<保留2個用[変化パターン設定データ]>

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「2」である場合には、図14-31(B2)に示す保留2個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン201~変化パターン208のいずれかに判定値が割り振られている。 40

【5581】

変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常 通常 通常という変化パターンである。

【5582】

以下、同様に、変化パターン202は通常 通常 青色、変化パターン203は通常 青色 青色、変化パターン204は青色 青色 青色、変化パターン205は通常 青色 赤色、変化パターン206は青色 青色 赤色、変化パターン207は青色 赤色 赤色 50

、変化パターン 208 は赤色 赤色 赤色の変化パターンである。

【5583】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン 201 が 100% の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【5584】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン 201 ~ 変化パターン 204 がそれぞれ 25% の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

10

【5585】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン 201 が 30%、変化パターン 202 ~ 変化パターン 208 がそれぞれ 10% の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【5586】

< 保留 3 個用 [ 変化パターン設定データ ] >

演出制御用 CPU 120 は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「3」である場合には、図 14 - 32 (B3) に示す保留 3 個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン 301 ~ 変化パターン 308 のいずれかに判定値が割り振られている。

20

【5587】

変化パターン 301 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1 目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常 通常 通常 通常という変化パターンである。

【5588】

以下、同様に、変化パターン 302 は通常 通常 青色 青色、変化パターン 303 は通常 青色 青色 青色、変化パターン 304 は青色 青色 青色 青色、変化パターン 305 は通常 青色 赤色 赤色、変化パターン 306 は青色 青色 赤色 赤色、変化パターン 307 は青色 赤色 赤色 赤色、変化パターン 308 は赤色 赤色 赤色 赤色の変化パターンである

30

【5589】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン 301 が 100% の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【5590】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン 301 ~ 変化パターン 304 がそれぞれ 25% の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

40

【5591】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン 301 が 30%、変化パターン 302 ~ 変化パターン 308 がそれぞれ 10% の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【5592】

< 保留 4 個用 [ 変化パターン設定データ ] >

演出制御用 CPU 120 は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図 14 - 32 (B4) に示す保留 4 個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン 401 ~ 変

50

化パターン４１２のいずれかに判定値が割り振られている。

#### 【５５９３】

変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常 通常 通常 通常 通常という変化パターンである。

#### 【５５９４】

以下、同様に、変化パターン４０２は通常 通常 通常 青色 青色、変化パターン４０３は通常 通常 青色 青色 青色、変化パターン４０４は通常 青色 青色 青色 青色、変化パターン４０５は青色 青色 青色 青色 青色変化パターン４０６は通常 通常 青色 赤色 赤色、変化パターン４０７は通常 青色 青色 赤色 赤色、変化パターン４０８は通常 青色 赤色 赤色 赤色、変化パターン４０９は青色 青色 青色 赤色 赤色、変化パターン４１０は青色 青色 赤色 赤色 赤色、変化パターン４１１は青色 赤色 赤色 赤色 赤色、変化パターン４１２は赤色 赤色 赤色 赤色 赤色の変化パターンである。

#### 【５５９５】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、変化パターン４０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

#### 【５５９６】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン４０１～変化パターン４０５がそれぞれ２０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

#### 【５５９７】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン４０１が１２％、変化パターン４０２～変化パターン４１２がそれぞれ８％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

#### 【５５９８】

[ アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様の設定データ ]

図１４－３３（Ａ）は、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３３（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様として、「実行なし」、「実行あり（青変化）」、及び「実行あり（赤変化）」の何れかを設定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

#### 【５５９９】

図１４－３３（Ａ）に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが何れの変化パターンである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。

#### 【５６００】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れかである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出（青変化）が実行されることに設定されるように判定値が割り振られている。

#### 【５６０１】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、



又は 4 0 1 の何れの変化パターンでもない場合、1 0 0 % の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。

【 5 6 0 2 】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン 1 0 1 ~ 1 0 3、2 0 1 ~ 2 0 4、3 0 1 ~ 3 0 4、又は、4 0 1 ~ 4 0 5 の何れかである場合、1 0 0 % の割合でアクティブ変化演出（赤変化）が実行されることに設定されるように判定値が割り振られている。

【 5 6 0 3 】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン 1 0 1、2 0 1、3 0 1、又は 4 0 1 の何れの変化パターンでもない場合、1 0 0 % の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。

【 5 6 0 4 】

[ アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様の設定データ ]

図 1 4 - 3 3 ( B ) は、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 3 3 ( B ) に示すように、この実施の形態では、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様として、「実行なし」、「実行あり（弱変化煽り）」、及び「実行あり（強変化煽り）」の何れかを設定可能となっており、これらに対して、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様に応じて、それぞれ判定値が割り振られている。

【 5 6 0 5 】

図 1 4 - 3 3 ( B ) に示すように、アクティブ変化演出が実行されない場合、8 0 % の割合でアクティブ煽り変化演出が実行されず、1 8 % の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行され、2 % の割合でアクティブ変化煽り演出（強変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、何れもアクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行されない失敗パターンとなっている。

【 5 6 0 6 】

また、アクティブ変化演出（青変化）が実行される場合、1 0 0 % の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、アクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行される成功パターンとなっている。

【 5 6 0 7 】

また、アクティブ変化演出（赤変化）が実行される場合、2 0 % の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行され、8 0 % の割合でアクティブ変化煽り演出（強変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、何れもアクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行される成功パターンとなっている。

【 5 6 0 8 】

[ 可変表示開始設定処理 ]

図 1 4 - 3 4 は、図 1 4 - 2 9 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）を示すフローチャートである。

【 5 6 0 9 】

可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ 0 0 3 S G S 3 0 1）。第 1 可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 0 3 S G S 3 0 1；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」~「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 0 0 3 S G S 3 0 2）。尚、バッ

10

20

30

40

50

ファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【5610】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

10

【5611】

また、ステップ003SGS301において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ003SGS301；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ003SGS303）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ003SGS303；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ003SGS303；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ003SGS304）。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【5612】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

【5613】

ステップ003SGS302またはステップ003SGS304の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ003SGS305）。

【5614】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ003SGS306）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

40

【5615】

尚、本実施例では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりBに該当する第3可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当たりCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」図柄が揃った飾り図柄の組合

50

せを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として 3 図柄が揃いとなる飾り図柄の組合せ（非リーチはずれのはずれ図柄）を決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれまたはスーパーリーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として左右の図柄が揃っているが中の図柄が揃っていない飾り図柄の組合せ（例えば、「1 2 1」や「4 3 4」等のリーチはずれのはずれ図柄）を決定すればよい。

#### 【5 6 1 6】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 120 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定データを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

10

#### 【5 6 1 7】

尚、本実施例では、可変表示結果が大当たりとなる場合について、大当たり種別が大当たり A であれば偶数図柄の組合せ、大当たり種別が大当たり B であれば「7」以外の奇数図柄の組合せに大当たり図柄を決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別が A である場合に「7」以外の奇数図柄の組合せに大当たり図柄を決定する場合を設けてもよいし、また、大当たり種別が大当たり B である場合に偶数図柄の組合せに大当たり図柄を決定する場合を設けてもよい。更には、大当たり種別が大当たり C である場合に「7」以外の奇数や偶数の組合せに大当たり図柄を決定する場合を設けてもよい。

20

#### 【5 6 1 8】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、低 B リーチ前演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 0）。

この低 B リーチ前演出設定処理は、予告演出のうち低 B リーチ前期間に実行可能な低 B リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低 B リーチ前演出設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、低 B リーチ前演出設定処理プログラムに従って、低 B リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

#### 【5 6 1 9】

本実施形態では、低 B リーチ前演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低 B リーチ前演出設定処理において、複数種類の低 B リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

30

#### 【5 6 2 0】

##### [ 低 B リーチ前演出設定処理 ]

図 1 4 - 3 5 は、本実施形態における低 B リーチ前演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

#### 【5 6 2 1】

先ず、演出制御用 CPU 120 は、変動開始時レバブル演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 1 0）。

この変動開始時レバブル演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうち変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するための処理である。変動開始時レバブル演出設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、変動開始時レバブル演出設定処理プログラムに従って、変動開始時レバブル演出の実行有無を、後述する変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 1 参照）に基づいて設定することができる。

40

#### 【5 6 2 2】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、リーチ前役物演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 2 0）。

このリーチ前役物演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうちリーチ前役物演出の実行有無を設定するための処理である。リーチ前役物演出設定処理において、演出制御用 CPU 120 は、リーチ前役物演出設定処理プログラムに従って、リーチ前役物演出の実行有無

50

を、後述するリーチ前役物演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 2 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 2 3 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 リーチ前セリフ演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 4 0 ）。

この第 1 リーチ前セリフ演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうち第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無を設定するための処理である。第 1 リーチ前セリフ演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 リーチ前セリフ演出設定処理プログラムに従って、第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を、後述する第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 3 参照）に基づいて設定することができる。

10

【 5 6 2 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 リーチ前セリフ演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 5 0 ）。

この第 2 リーチ前セリフ演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうち第 2 リーチ前セリフ演出の実行有無を設定するための処理である。第 2 リーチ前セリフ演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 リーチ前セリフ演出設定処理プログラムに従って、第 2 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を、後述する第 2 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 4 参照）及び第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 5 参照）に基づいて設定することができる。

20

【 5 6 2 5 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、Z O N E 演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 6 0 ）。

この Z O N E 演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうち Z O N E 演出の実行有無を設定するための処理である。Z O N E 演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、Z O N E 演出設定処理プログラムに従って、Z O N E 演出の実行有無を、後述する Z O N E 演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 6 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 2 6 】

30

また、本実施形態では、Z O N E 演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、Z O N E 煽り演出設定処理プログラムに従って、Z O N E 煽り演出の実行有無を、後述する Z O N E 煽り演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 7 参照）に基づいて設定することができる。即ち、本実施形態における Z O N E 演出設定処理では、Z O N E 演出と Z O N E 煽り演出との設定が行われる。

【 5 6 2 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、擬似連煽り演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 7 0 ）。

この擬似連煽り演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうち擬似連煽り演出の実行有無を設定するための処理である。擬似連煽り演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、擬似連煽り演出設定処理プログラムに従って、擬似連煽り演出の実行有無を、後述する擬似連煽り演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 8 参照）に基づいて設定することができる。

40

【 5 6 2 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、その他低 B リーチ前演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 1 8 0 ）。

このその他低 B リーチ前演出設定処理は、低 B リーチ前演出のうちその他低 B リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低 B リーチ前演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、その他低 B リーチ前演出設定処理プログラムに従って、その他低 B リーチ前演出の実行有無を、その他低 B リーチ前演出の実行有無や演

50

出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【 5 6 2 9 】

ここで、その他低 B リーチ前演出とは、低 B リーチ前演出のうちステップ T M 1 1 1 0 ~ T M 1 1 7 0 の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低 B リーチ前演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、スピーカ 8 L、8 R から出力される楽曲が変化する楽曲変化演出などが含まれるようにしてもよい。

【 5 6 3 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理に戻り、低 B ノーマルリーチ演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 2 0 ）。

この低 B ノーマルリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低 B ノーマルリーチ期間に実行可能な低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低 B ノーマルリーチ演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低 B ノーマルリーチ演出設定処理プログラムに従って、低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【 5 6 3 1 】

本実施形態では、低 B ノーマルリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低 B ノーマルリーチ演出設定処理において、複数種類の低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【 5 6 3 2 】

[ 低 B ノーマルリーチ演出設定処理 ]

図 1 4 - 3 6 は、本実施形態における低 B ノーマルリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【 5 6 3 3 】

先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次回予告演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 2 1 0 ）。

この次回予告演出設定処理は、低 B ノーマルリーチ演出のうち次回予告演出の実行有無を設定するための処理である。次回予告演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次回予告演出設定処理プログラムに従って、次回予告演出の実行有無を、後述する次回予告演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 4 9 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 3 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ランプ S U 演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 2 2 0 ）。

このランプ S U 演出設定処理は、低 B ノーマルリーチ演出のうちランプ S U 演出の実行有無及び演出態様を設定するための処理である。ランプ S U 演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ランプ S U 演出設定処理プログラムに従って、ランプ S U 演出の実行有無及び演出態様を、後述するランプ S U 演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図 1 4 - 5 0 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 3 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 激熱演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 2 2 5 ）。

この第 1 激熱演出設定処理は、低 B ノーマルリーチ演出のうち第 1 激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第 1 激熱演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 激熱演出設定処理プログラムに従って、第 1 激熱演出の実行有無を、後述する第 1 激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 5 1 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 3 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他低 B ノーマルリーチ演出設定処理を実行す

10

20

30

40

50

る（ステップ T M 1 2 3 0 ）。

このその他低 B ノーマルリーチ演出設定処理は、低 B ノーマルリーチ演出のうちその他低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低 B ノーマルリーチ演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他低 B ノーマルリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

#### 【 5 6 3 7 】

ここで、その他低 B ノーマルリーチ演出とは、低 B ノーマルリーチ演出のうちステップ T M 1 2 1 0 ~ T M 1 2 2 0 の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低 B ノーマルリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、リーチ成立時のリーチラインの表示態様やリーチボイスの種別によって大当り期待度を示唆するリーチ成立時演出や、特定のキャラクタの群が表示されることにより大当り期待度が高いことを示唆する群予告演出や、特定の全画面画像が表示されることにより大当り期待度が高いことを示唆する強背景演出などが含まれるようにしてもよい。

#### 【 5 6 3 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理に戻り、低 B 弱 S P リーチ演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 3 0 ）。

この低 B 弱 S P リーチ演出設定処理は、予告演出のうち低 B 弱 S P リーチ期間に実行可能な低 B 弱 S P リーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低 B 弱 S P リーチ演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低 B 弱 S P リーチ演出設定処理プログラムに従って、低 B 弱 S P リーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

#### 【 5 6 3 9 】

本実施形態では、低 B 弱 S P リーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低 B 弱 S P リーチ演出設定処理において、複数種類の低 B 弱 S P リーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

#### 【 5 6 4 0 】

##### [ 低 B 弱 S P リーチ演出設定処理 ]

図 1 4 - 3 7 は、本実施形態における低 B 弱 S P リーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

#### 【 5 6 4 1 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 3 2 0 ）。

このカットイン演出設定処理は、低 B 弱 S P リーチ演出のうちカットイン演出の実行有無を設定するための処理である。カットイン演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン演出設定処理プログラムに従って、カットイン演出の実行有無を、後述するカットイン演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 5 2 参照）に基づいて設定することができる。

#### 【 5 6 4 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U タイトル演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 3 3 0 ）。

この C U タイトル演出設定処理は、低 B 弱 S P リーチ演出のうち C U タイトル演出の実行有無を設定するための処理である。C U タイトル演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U タイトル演出設定処理プログラムに従って、C U タイトル演出の実行有無を、後述する C U タイトル演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 5 3 参照）に基づいて設定することができる。

#### 【 5 6 4 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U 字幕演出設定処理を実行する（ステップ T M

10

20

30

40

50

1 3 4 0 )。

このＣＵ字幕演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵ字幕演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵ字幕演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出設定処理プログラムに従って、ＣＵ字幕演出の実行有無を、後述するＣＵ字幕演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５４参照）に基づいて設定することができる。

【５６４４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３５０）。

このＣＵキャラ演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵキャラ演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵキャラ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出設定処理プログラムに従って、ＣＵキャラ演出の実行有無を、後述するＣＵキャラ演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５５参照）に基づいて設定することができる。

【５６４５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３６０）。

このＣＵエフェクト演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵエフェクト演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵエフェクト演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出設定処理プログラムに従って、ＣＵエフェクト演出の実行有無を、後述するＣＵエフェクト演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５６参照）に基づいて設定することができる。

【５６４６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３７０）。

このその他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちその他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【５６４７】

ここで、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出とは、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１３１０～ＴＭ１３６０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当たり期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当たり期待度を示唆するアイテム演出や、弱ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当たり期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、弱ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当たり期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【５６４８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４０）。

この低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【５６４９】

本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演

10

20

30

40

50

出態様を設定することができる。

【 5 6 5 0 】

[ 低 B 弱 S P リーチ演出設定処理 ]

図 1 4 - 3 8 は、本実施形態における低 B 強 S P リーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【 5 6 5 1 】

先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P 発展時役物演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 4 1 0 ）。

この強 S P 発展時役物演出設定処理は、低 B 強 S P リーチ演出のうち強 S P 発展時役物演出の実行有無を設定するための処理である。強 S P 発展時役物演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P 発展時役物演出設定処理プログラムに従って、強 S P 発展時役物演出の実行有無を、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて設定することができる。

10

【 5 6 5 2 】

本例では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが強 S P リーチを伴う変動パターン（ P A 2 - 4 ~ P A 2 - 1 5 、 P B 1 - 2 ~ P B 1 - 1 3 ）である場合に、強 S P 発展時役物演出を実行することに設定し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが強 S P リーチを伴わない変動パターン（ P A 2 - 4 ~ P A 2 - 1 5 、 P B 1 - 2 ~ P B 1 - 1 3 以外）である場合に、強 S P 発展時役物演出を実行しないことに設定する。

20

【 5 6 5 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 激熱演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 4 2 0 ）。

この第 2 激熱演出設定処理は、低 B 強 S P リーチ演出のうち第 2 激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第 2 激熱演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 激熱演出設定処理プログラムに従って、第 2 激熱演出の実行有無を、後述する第 2 激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 5 7 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 5 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 4 3 0 ）。

30

このレバー操作促進演出設定処理は、低 B 強 S P リーチ演出のうちレバー操作促進演出の実行有無を設定するための処理である。レバー操作促進演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出設定処理プログラムに従って、レバー操作促進演出の実行有無を、後述するレバー操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 5 8 参照）に基づいて設定することができる。

【 5 6 5 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り報知演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 4 4 0 ）。

この大当り報知演出設定処理は、低 B 強 S P リーチ演出のうち大当り報知演出の実行有無を設定するための処理である。大当り報知演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り報知演出設定処理プログラムに従って、大当り報知演出の実行有無を、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果に基づいて設定することができる。

40

【 5 6 5 6 】

本例では、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合に、大当り報知演出を実行することに設定し、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「はずれ」である場合に、大当り報知演出を実行しないことに設定する。

【 5 6 5 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、はずれ報知演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 4 5 0 ）。

50



このはずれ報知演出設定処理は、低 B 強 S P リーチ演出のうちはずれ報知演出の実行有無を設定するための処理である。はずれ報知演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、はずれ報知演出設定処理プログラムに従って、はずれ報知演出の実行有無を、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果に基づいて設定することができる。

#### 【 5 6 5 8 】

本例では、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「はずれ」である場合に、はずれ報知演出を実行することに設定し、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合に、はずれ報知演出を実行しないことに設定する。

#### 【 5 6 5 9 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他低 B 強 S P リーチ演出設定処理を実行する (ステップ T M 1 4 6 0 )。 10

このその他低 B 強 S P リーチ演出設定処理は、低 B 強 S P リーチ演出のうちその他低 B 強 S P リーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低 B 強 S P リーチ演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その他低 B 強 S P リーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低 B 強 S P リーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低 B 強 S P リーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ (不図示) に基づいて設定することができる。

#### 【 5 6 6 0 】

ここで、その他低 B 強 S P リーチ演出とは、低 B 強 S P リーチ演出のうちステップ T M 1 4 1 0 ~ T M 1 4 5 0 の処理において設定されなかった演出が含まれる。 20

例えば、その他低 B 強 S P リーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強 S P リーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆する C U 楽曲演出や、強 S P リーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆する C U 役物演出などが含まれるようにしてもよい。

#### 【 5 6 6 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示開始設定処理に戻り、高 B リーチ前演出設定処理を実行する (ステップ T M 1 5 0 )。

この高 B リーチ前演出設定処理は、予告演出のうち高 B リーチ前期間に実行可能な高 B 弱リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。高 B リーチ前演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B リーチ前演出設定処理プログラムに従って高 B リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。 30

#### 【 5 6 6 2 】

本実施形態では、高 B リーチ前演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、高 B リーチ前演出設定処理において、複数種類の高 B リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

#### 【 5 6 6 3 】

##### [ 高 B リーチ前演出設定処理 ]

図 1 4 - 3 9 は、本実施形態における高 B リーチ前演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。 40

#### 【 5 6 6 4 】

まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態における変動開始時レバブル演出設定処理を実行する (ステップ T M 1 5 1 0 )。

この変動開始時レバブル演出設定処理は、高 B リーチ前演出のうち変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するための処理である。変動開始時レバブル演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出設定処理プログラムに従って、変動開始時レバブル演出の実行有無を、後述する高 B 状態における変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するためのデータ (図 1 4 - 5 9 参照) に基づいて設定することができる。

#### 【 5 6 6 5 】

次いで、演出制御用CPU120は、高B状態におけるリーチ前役物演出設定処理を実行する（ステップTM1520）。

このリーチ前役物演出設定処理は、高Bリーチ前演出のうちリーチ前役物演出の実行有無を設定するための処理である。リーチ前役物演出設定処理において、演出制御用CPU120は、リーチ前役物演出設定処理プログラムに従って、リーチ前役物演出の実行有無を、後述する高B状態におけるリーチ前役物演出の実行有無を設定するためのデータ（図14-60参照）に基づいて設定することができる。

【5666】

次いで、演出制御用CPU120は、期待度表示演出設定処理を実行する（ステップTM1540）。

この期待度表示演出設定処理は、高Bリーチ前演出のうち期待度表示演出の実行有無及び演出態様を設定するための処理である。期待度表示演出設定処理において、演出制御用CPU120は、期待度表示演出設定処理プログラムに従って、期待度表示演出の実行有無及び演出態様を、後述する期待度表示演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図14-61参照）に基づいて設定することができる。

【5667】

次いで、演出制御用CPU120は、第3激熱演出設定処理を実行する（ステップTM1550）。

この第3激熱演出設定処理は、高Bリーチ前演出のうち第3激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第3激熱演出設定処理において、演出制御用CPU120は、第3激熱演出設定処理プログラムに従って、第3激熱演出の実行有無を、後述する第3激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図14-62参照）に基づいて設定することができる。

【5668】

次いで、演出制御用CPU120は、その他高Bリーチ前演出設定処理を実行する（ステップTM1560）。

このその他高Bリーチ前演出設定処理は、高Bリーチ前演出のうちその他高Bリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他高Bリーチ前演出設定処理において、演出制御用CPU120は、その他高Bリーチ前演出設定処理プログラムに従って、その他高Bリーチ前演出の実行有無や演出態様を、その他高Bリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【5669】

ここで、その他高Bリーチ前演出とは、高Bリーチ前演出のうちステップ1510～TM1550の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他高Bリーチ前演出の一例として、ミニキャラによって大当たり期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当たり期待度を示唆するアイテム演出や、強SPリーチ中に楽曲が変化することによって大当たり期待度が高いことを示唆するCU楽曲演出などが含まれるようにしてもよい。

【5670】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理に戻り、高BSPリーチ演出設定処理を実行する（ステップTM160）。

この高BSPリーチ演出設定処理は、予告演出のうち高BSPリーチ期間に実行可能な高BSPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。高BSPリーチ演出設定処理において、演出制御用CPU120は、高BSPリーチ演出設定処理プログラムに従って、高BSPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【5671】

本実施形態では、高BSPリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、高BSPリーチ演出設定処理において、複数種類の高BSPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【5672】

10

20

30

40

50

### [ 高 B リーチ前演出設定処理 ]

図 1 4 - 4 0 は、本実施形態における高 B S P リーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

#### 【 5 6 7 3 】

先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態における第 4 激熱演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 6 1 0 ）。

この第 4 激熱演出設定処理は、高 B S P リーチ演出のうち第 4 激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第 4 激熱演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 4 激熱演出設定処理プログラムに従って、第 4 激熱演出の実行有無を、後述する高 B 状態における第 4 激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 6 3 参照）に基づいて設定することができる。

10

#### 【 5 6 7 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態における高 B ボタン操作促進演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 6 2 0 ）。

この高 B ボタン操作促進演出設定処理は、高 B S P リーチ演出のうち高 B ボタン操作促進演出の実行有無を設定するための処理である。高 B ボタン操作促進演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B ボタン操作促進演出設定処理プログラムに従って、高 B ボタン操作促進演出の実行有無を、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンと、後述する高 B 状態における高 B ボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 6 4 参照）とに基づいて設定することができる。

20

#### 【 5 6 7 5 】

本例では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高 B S P リーチを伴う変動パターン（ P A 2 - 1 6 ~ P A 2 - 1 9 、 P B 1 - 1 4 ~ P B 1 - 1 7 ）である場合に、高 B ボタン操作促進演出の実行有無を、高 B 状態における高 B ボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 6 4 参照）に基づいて設定するようにする。

また、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高 B S P リーチを伴わない変動パターン（ P A 2 - 1 6 ~ P A 2 - 1 9 、 P B 1 - 1 4 ~ P B 1 - 1 7 以外）である場合に、高 B ボタン操作促進演出の実行有無を、高 B 状態におけるボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図 1 4 - 6 4 参照）に基づいて設定しないようにする。

30

#### 【 5 6 7 6 】

即ち、遊技状態が高 B 状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高 B S P リーチを伴う変動パターン（ P A 2 - 1 6 ~ P A 2 - 1 9 、 P B 1 - 1 4 ~ P B 1 - 1 7 ）である場合には、高 B ボタン操作促進演出を実行可能である一方で、遊技状態が高 B 状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高 B S P リーチを伴わない変動パターン（ P A 2 - 1 6 ~ P A 2 - 1 9 、 P B 1 - 1 4 ~ P B 1 - 1 7 以外）である場合には、高 B ボタン操作促進演出を実行しない。

#### 【 5 6 7 7 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態における大当り報知演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 6 3 0 ）。

この大当り報知演出設定処理は、高 B S P リーチ演出のうち大当り報知演出の実行有無を設定するための処理である。この大当り報知演出設定処理は、前述したステップ T M 1 4 4 0 と同様であるので説明を省略する。

#### 【 5 6 7 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態におけるはずれ報知演出設定処理を実行する（ステップ T M 1 6 4 0 ）。

このはずれ報知演出設定処理は、高 B S P リーチ演出のうちはずれ報知演出の実行有無を設定するための処理である。このはずれ報知演出設定処理は、前述したステップ T M 1

50

450と同様であるので説明を省略する。

【5679】

次いで、演出制御用CPU120は、その他高BSPリーチ演出設定処理を実行する（ステップTM1650）。

このその他高BSPリーチ演出設定処理は、高BSPリーチ演出のうちその他高BSPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他高BSPリーチ演出設定処理において、演出制御用CPU120は、その他高BSPリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他高BSPリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他高BSPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

10

【5680】

ここで、その他高BSPリーチ演出とは、高BSPリーチ演出のうちステップTM1610～TM1640の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他高BSPリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強SPリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するCU楽曲演出や、強SPリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するCU役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【5681】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示開始設定処理に戻り、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセスデータ）を選択し（ステップ003SGS314）、該選択したプロセスデータのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ003SGS315）。

20

【5682】

尚、プロセスデータには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【5683】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ003SGS316）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

40

【5684】

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

【5685】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ003SGS317）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ003SGS318）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態

50

を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にする(ステップ003SGS319)。

【5686】

[低Bリーチ前演出設定処理において参照されるデータ]

図14-41~図14-48は、低Bリーチ前演出設定処理において、低B状態に制御されているときに低Bリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【5687】

[変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ]

図14-41は、低B状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-41に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、変動開始時レバブル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【5688】

表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)に、90%の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、10%の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。

【5689】

表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合)に、30%の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、70%の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。

【5690】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行される割合が高いため、変動開始時レバブル演出が実行されなかった場合よりも、変動開始時レバブル演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高い。

【5691】

[リーチ前役物演出の実行有無設定データ]

図14-42は、低B状態に制御されているときのリーチ前役物演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-42に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、リーチ前役物演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【5692】

表示結果が「はずれ」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)に、80%の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、20%の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。

【5693】

表示結果が「大当たり」となる場合(即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合)に、50%の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、50%の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。

【5694】

リーチ前役物演出設定処理において、リーチ前役物演出を実行することに決定した場合、このリーチ前役物演出に対応する通常ボタン操作促進演出も実行することに決定する。

【5695】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、リーチ前役物演出が実行される割合が高いため、リーチ前役物演出が実行されなかった場合よりも、リーチ前役物演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高い。

10

20

30

40

50

## 【 5 6 9 6 】

[ 第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ ]

図 1 4 - 4 3 は、低 B 状態に制御されているときの第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 4 3 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 1 リーチ前セリフ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

## 【 5 6 9 7 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、60%の割合で第 1 リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）を実行することに決定し、10%の割合で第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定する。

10

## 【 5 6 9 8 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、20%の割合で第 1 リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）を実行することに決定し、70%の割合で第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定する。

## 【 5 6 9 9 】

但し、本実施形態では、リーチ前役物演出設定処理（ステップ T M 1 1 2 0）において、リーチ前役物演出を実行することに設定している場合には、第 1 リーチ前セリフ演出設定処理（ステップ T M 1 1 4 0）において、この第 1 リーチ前セリフ演出の実行有無設定データを参照せずに、第 1 リーチ前セリフ演出を実行しないことに設定する。

20

## 【 5 7 0 0 】

このような構成によれば、リーチ前役物演出と第 1 リーチ前役物演出とで、実行契機や実行期間の少なくとも一部が重複する場合があっても、リーチ前役物演出と第 1 リーチ前役物演出とが同時に実行されてしまうこと防止でき、リーチ前における適切な演出制御を行える。

## 【 5 7 0 1 】

本例では、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）が実行され、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）が実行される。従って、第 1 リーチ前セリフ演出設定処理において、第 1 リーチ前セリフ演出を実行することに決定した場合、この第 1 リーチ前セリフ演出に対応するボタン操作促進演出も実行することに決定する。

30

## 【 5 7 0 2 】

なお、本例では、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）が実行され、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）が実行される例を示したが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）より第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）の方が実行される割合が高くなるようにしてもよく、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）より第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

40

## 【 5 7 0 3 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、第 1 リーチ前セリフ演出が実行される割合が高いので、第 1 リーチ前セリフ演出が実行されなかった場合よりも、第 1 リーチ前セリフ演出が実行された場合の方が、大当たり期待度が高い。また、第 1 リーチ前セリフ演出が実行されるときに、第 1 リーチ前セリフ演出（白セリフ）＜第 1 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）の関係で大当たり期待度が高くなっている。

## 【 5 7 0 4 】

[ 第 2 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ ]

50

図 1 4 - 4 4 は、低 B 状態に制御されているときの第 2 リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 4 4 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 2 リーチ前セリフ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 5 7 0 5 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、70%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（紫セリフ）を実行しないことに決定し、20%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定し、8%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定し、2%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定する。

10

【 5 7 0 6 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（紫セリフ）を実行することに決定し、20%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定し、30%の割合で第 2 リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定する。

【 5 7 0 7 】

[ 第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様データ ]

図 1 4 - 4 5 は、第 2 リーチ前セリフ演出を実行することに決定したときの第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様データの一例を示す説明図である。図 1 4 - 4 5 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れかに関わらず、第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様として、「キャラクタ」、「紫セリフ」、「赤セリフ」、及び「金セリフ」が設定されている。

20

【 5 7 0 8 】

本実施形態では、第 2 リーチ前セリフ演出を実行することに決定した場合に、図 1 4 - 4 5 に示す第 2 リーチ前セリフ演出の各演出態様からランダムに選択されるものとする。

【 5 7 0 9 】

第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様として、キャラクタがキャラ A である場合に、紫セリフとして「チャンス!」、赤セリフとして「大チャンス!」、金セリフとして「あついあつい!」が設定されている。

30

【 5 7 1 0 】

また、第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様として、キャラクタがキャラ B である場合に、紫セリフとして「いい感じ」、赤セリフとして「かなり期待できちゃうかも」、金セリフとして「この後ドキドキの展開だ!」が設定されている。

【 5 7 1 1 】

[ Z O N E 演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 4 6 は、低 B 状態に制御されているときの Z O N E 演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 4 6 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、Z O N E 演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【 5 7 1 2 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、95%の割合で Z O N E 演出を実行しないことに決定し、5%の割合で Z O N E 演出を実行することに決定する。

【 5 7 1 3 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合で Z O N E 演出を実行しないことに決定し、60%の割合で Z O N E 演出を実行することに決定する。

【 5 7 1 4 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場

50

合の方が、Z O N E 演出が実行される割合が高いので、Z O N E 演出が実行される場合の方が、Z O N E 演出が実行されない場合よりも、大当たり期待度が高くなっている。

【 5 7 1 5 】

[ Z O N E 煽り演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 4 7 は、低 B 状態に制御されているときの Z O N E 煽り演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 4 7 に示すように、この実施の形態では、Z O N E 演出の実行有無に応じて、Z O N E 煽り演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 5 7 1 6 】

Z O N E 演出の実行有無が「実行なし」である場合に、8 0 % の割合で Z O N E 煽り演出を実行しないことに決定し、2 0 % の割合で Z O N E 煽り演出を実行することに決定する。

10

このときの Z O N E 煽り演出は、失敗パターンの Z O N E 煽り演出となる。

【 5 7 1 7 】

Z O N E 演出の実行有無が「実行あり」である場合に、1 0 0 % の割合で Z O N E 煽り演出を実行することに決定する。

このときの Z O N E 煽り演出は、成功パターンの Z O N E 煽り演出となる。

【 5 7 1 8 】

[ 擬似連煽り演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 4 8 は、低 B 状態に制御されているときの擬似連煽り演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 4 8 に示すように、この実施の形態では、擬似連演出の実行有無に応じて、擬似連煽り演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

20

【 5 7 1 9 】

擬似連演出の実行有無が「実行なし」である場合に、6 0 % の割合で擬似連煽り演出を実行しないことに決定し、4 0 % の割合で擬似連煽り演出を実行することに決定する。

このときの擬似連煽り演出は、失敗パターンの擬似連煽り演出となる。

【 5 7 2 0 】

擬似連演出の実行有無が「実行あり」である場合に、1 0 0 % の割合で擬似連煽り演出を実行することに決定する。

30

このときの擬似連煽り演出は、成功パターンの擬似連煽り演出となる。

【 5 7 2 1 】

[ 低 B ノーマルリーチ演出設定処理において参照されるデータ ]

図 1 4 - 4 9 ~ 図 1 4 - 5 1 は、低 B ノーマルリーチ演出設定処理において、低 B 状態に制御されているときに低 B ノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【 5 7 2 2 】

[ 次回予告演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 4 9 は、低 B 状態に制御されているときの次回予告演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 4 9 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、次回予告演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【 5 7 2 3 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、9 5 % の割合で次回予告演出を実行しないことに決定し、5 % の割合で次回予告演出を実行することに決定する。

【 5 7 2 4 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、7 0 % の割合で次回予告演出を実行しないことに決定し、3 0 % の割合で次回予告演出を実行することに決定する。

50



## 【 5 7 2 5 】

次回予告演出設定処理において、次回予告演出を実行することに決定した場合、この次回予告演出に対応するボタン操作促進演出を実行することに決定している。

## 【 5 7 2 6 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、次回予告演出が実行される割合が高いので、次回予告演出が実行された場合の方が、次回予告演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

## 【 5 7 2 7 】

## [ ランプ S U 演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 5 0 は、低 B 状態に制御されているときのランプ S U 演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 5 0 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、ランプ S U 演出の実行割合や演出態様が異なるように判定値が割り振られている。

## 【 5 7 2 8 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、20%の割合でランプ S U 演出を実行しないことに決定し、50%の割合でランプ S U 演出（1段階発光）を実行することに決定し、30%の割合でランプ S U 演出（2段階発光）を実行することに決定し、10%の割合でランプ S U 演出（3段階発光）を実行することに決定する。

## 【 5 7 2 9 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、10%の割合でランプ S U 演出を実行しないことに決定し、20%の割合でランプ S U 演出（1段階発光）を実行することに決定し、30%の割合でランプ S U 演出（2段階発光）を実行することに決定し、40%の割合でランプ S U 演出（3段階発光）を実行することに決定する。

## 【 5 7 3 0 】

ランプ S U 演出設定処理において、ランプ S U 演出を実行することに決定した場合、このランプ S U 演出に対応するボタン操作促進演出を実行することに決定している。

## 【 5 7 3 1 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、ランプ S U 演出が実行される割合が高いので、ランプ S U 演出が実行された場合の方が、ランプ S U 演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

また、ランプ S U 演出（1段階発光）<ランプ S U 演出（2段階発光）<ランプ S U（3段階発光）の関係で大当たり期待度が高くなっている。

## 【 5 7 3 2 】

但し、本実施形態では、低 B ノーマルリーチ演出設定処理の次回予告演出設定処理（ステップ T M 1 2 1 0）において、次回予告演出を実行することに設定している場合には、ランプ S U 演出設定処理（ステップ T M 1 2 2 0）において、このランプ S U 演出の実行有無設定データを参照せずに、ランプ S U 演出を実行しないことに設定する。

## 【 5 7 3 3 】

このような構成によれば、次回予告演出とランプ S U 演出とで、実行期間の少なくとも一部が重複する場合があっても、次回予告演出とランプ S U 演出とが同時に実行されてしまうこと防止でき、ノーマルリーチにおける適切な演出制御を行える。

## 【 5 7 3 4 】

## [ 第 1 激熱演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 5 1 は、低 B 状態に制御されているときの第 1 激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 5 1 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 1 激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

## 【 5 7 3 5 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、95%の割合で第1激熱演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第1激熱演出を実行することに決定する。

【5736】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、20%の割合で第1激熱演出を実行しないことに決定し、80%の割合で第1激熱演出を実行することに決定する。

【5737】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、第1激熱演出が実行される割合が高いので、第1激熱演出が実行された場合の方が、第1激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

10

【5738】

[低B弱SPリーチ演出設定処理において参照されるデータ]

図14-52～図14-56は、低B弱SPリーチ演出設定処理において、低B状態に制御されているときに低B弱SPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【5739】

[カットイン演出の実行有無設定データ]

図14-52は、低B状態に制御されているときのカットイン演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-52に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、カットイン演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

20

【5740】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、70%の割合でカットイン演出を実行しないことに決定し、30%の割合でカットイン演出を実行することに決定する。

【5741】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合でカットイン演出を実行しないことに決定し、60%の割合でカットイン演出を実行することに決定する。

30

【5742】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、カットイン演出が実行される割合が高いので、カットイン演出が実行された場合の方が、カットイン演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【5743】

[CUタイトル演出の実行有無設定データ]

図14-53は、低B状態に制御されているときのCUタイトル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-53に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、CUタイトル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【5744】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、60%の割合でCUタイトル演出を実行しないことに決定し、40%の割合でCUタイトル演出を実行することに決定する。

【5745】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合でCUタイトル演出を実行しないことに決定し、60%の割合でCUタイトル演出を実行することに決定する。

【5746】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場

50

合の方が、C Uタイトル演出が実行される割合が高いので、C Uタイトル演出が実行された場合の方が、C Uタイトル演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【 5 7 4 7 】

[ C U字幕演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 5 4 は、低 B 状態に制御されているときの C U字幕演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 5 4 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、C U字幕演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 5 7 4 8 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、60%の割合でC U字幕演出を実行しないことに決定し、40%の割合でC U字幕演出を実行することに決定する。

【 5 7 4 9 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合でC U字幕演出を実行しないことに決定し、60%の割合でC U字幕演出を実行することに決定する。

【 5 7 5 0 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、C U字幕演出が実行される割合が高いので、C U字幕演出が実行された場合の方が、C U字幕演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【 5 7 5 1 】

[ C Uキャラ演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 5 5 は、低 B 状態に制御されているときの C Uキャラ演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 5 5 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、C Uキャラ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 5 7 5 2 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、60%の割合でC Uキャラ演出を実行しないことに決定し、40%の割合でC Uキャラ演出を実行することに決定する。

【 5 7 5 3 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合でC Uキャラ演出を実行しないことに決定し、60%の割合でC Uキャラ演出を実行することに決定する。

【 5 7 5 4 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、C Uキャラ演出が実行される割合が高いので、C Uキャラ演出が実行された場合の方が、C Uキャラ演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【 5 7 5 5 】

[ C Uエフェクト演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 5 6 は、低 B 状態に制御されているときの C Uエフェクト演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 5 6 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、C Uエフェクト演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 5 7 5 6 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、60%の割合でC Uエフェクト演出を実行しないことに決定し、40%の割合でC Uエフェクト演出を実行することに決定する。

【 5 7 5 7 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示

10

20

30

40

50

結果が「大当り」である場合)に、40%の割合でCUEフェクト演出を実行しないことに決定し、60%の割合でCUEフェクト演出を実行することに決定する。

【5758】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、CUEフェクト演出が実行される割合が高いので、CUEフェクト演出が実行された場合の方が、CUEフェクト演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【5759】

[低B強SPリーチ演出設定処理において参照されるデータ]

図14-57~図14-58は、低B強SPリーチ演出設定処理において、低B状態に制御されているときに低B強SPリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【5760】

[第2激熱演出の実行有無設定データ]

図14-57は、低B状態に制御されているときの第2激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-57に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第2激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【5761】

表示結果が「はずれ」となる場合(即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)に、97%の割合で第2激熱演出を実行しないことに決定し、3%の割合で第2激熱演出を実行することに決定する。

【5762】

表示結果が「大当り」となる場合(即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合)に、30%の割合で第2激熱演出を実行しないことに決定し、70%の割合で第2激熱演出を実行することに決定する。

【5763】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第2激熱演出が実行される割合が高いので、第2激熱演出が実行された場合の方が、第2激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【5764】

また、図14-51に示したように、第1激熱演出の実行割合は、表示結果が「はずれ」である場合に5%、表示結果が「大当り」となる場合に80%である。一方で、図14-57に示したように、第2激熱演出の実行割合は、表示結果が「はずれ」である場合に3%、表示結果が「大当り」となる場合に70%である。即ち、表示結果が「はずれ」である場合にも、表示結果が「大当り」である場合にも、第1激熱演出の方が、第2激熱演出よりも実行割合が高くなっている。

【5765】

[レバー操作促進演出の実行有無設定データ]

図14-58は、低B状態に制御されているときのレバー操作促進演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-58に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、レバー操作促進演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【5766】

表示結果が「はずれ」となる場合(即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合)に、90%の割合でレバー操作促進演出を実行しないことに決定し、10%の割合でレバー操作促進演出を実行することに決定する。

【5767】

表示結果が「大当り」となる場合(即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合)に、40%の割合でレバー操作促進演出を実行しないこと

10

20

30

40

50

に決定し、60%の割合でレバー操作促進演出を実行することに決定する。

【5768】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、レバー操作促進演出が実行される割合が高いため、レバー操作促進演出が実行された場合の方が、レバー操作促進演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【5769】

[高Bリーチ前演出設定処理において参照されるデータ]

図14-59～図14-62は、高Bリーチ前演出設定処理において、高B状態に制御されているときに高Bリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

10

【5770】

[高B：変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ]

図14-59は、高B状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-59に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、変動開始時レバブル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【5771】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、100%の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定する。

20

【5772】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、90%の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、10%の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。

【5773】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行される割合が高いため、変動開始時レバブル演出が実行された場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

30

【5774】

なお、本例では、表示結果が「大当たり」となる場合にのみ、高B状態における変動開始時レバブル演出を実行可能であるので、高B状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出は、大当たり確定演出であるといえる。

【5775】

[高B：リーチ前役物演出の実行有無設定データ]

図14-60は、高B状態に制御されているときのリーチ前役物演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図14-60に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、リーチ前役物演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【5776】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、80%の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、20%の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。

【5777】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、40%の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、60%の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。

【5778】

リーチ前役物演出設定処理において、リーチ前役物演出を実行することに決定した場合

50

、このリーチ前役物演出に対応する通常ボタン操作促進演出も実行することに決定する。

【 5 7 7 9 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、高 B 状態におけるリーチ前役物演出が実行される割合が高いので、高 B 状態において、リーチ前役物演出が実行された場合の方が、リーチ前役物演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【 5 7 8 0 】

[ 高 B : 期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データ ]

図 1 4 - 6 1 は、高 B 状態に制御されているときの期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 6 1 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、期待度表示演出の実行割合及び演出態様が異なるように判定値が割り振られている。

10

【 5 7 8 1 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、55%の割合で期待度表示演出を実行しないことに決定し、30%の割合で期待度表示演出（第 1 態様：30%）を実行することに決定し、10%の割合で期待度表示演出（第 2 態様：50%）を実行することに決定し、5%の割合で期待度表示演出（第 3 態様：70%）を実行することに決定する。

【 5 7 8 2 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、10%の割合で期待度表示演出を実行しないことに決定し、40%の割合で期待度表示演出（第 1 態様：30%）を実行することに決定し、10%の割合で期待度表示演出（第 2 態様：50%）を実行することに決定し、35%の割合で期待度表示演出（第 3 態様：70%）を実行することに決定し、5%の割合で期待度表示演出（第 4 態様：99%）を実行することに決定する。

20

【 5 7 8 3 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、高 B 状態における期待度表示演出が実行される割合が高いので、高 B 状態において、期待度表示演出が実行された場合の方が、期待度表示演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。また、期待度表示演出が実行される場合、第 1 態様 < 第 2 態様 < 第 3 態様 < 第 4 態様の関係で大当たり期待度が高くなっている。

30

【 5 7 8 4 】

[ 高 B : 第 3 激熱演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 6 2 は、高 B 状態に制御されているときの第 3 激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 6 2 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 3 激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 5 7 8 5 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、100%の割合で第 3 激熱演出を実行しないことに決定する。

40

【 5 7 8 6 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、90%の割合で第 3 激熱演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第 3 激熱演出を実行することに決定する。

【 5 7 8 7 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、高 B 状態における第 3 激熱演出が実行される割合が高いので、高 B 状態において、第 3 激熱演出が実行された場合の方が、第 3 激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

50

## 【 5 7 8 8 】

なお、本例では、表示結果が「大当たり」となる場合にのみ、高 B 状態における第 3 激熱演出を実行可能であるので、高 B 状態に制御されているときの第 3 激熱演出は、大当たり確定演出であるといえる。

## 【 5 7 8 9 】

[ 高 B S P リーチ演出設定処理において参照されるデータ ]

図 1 4 - 6 3 ~ 図 1 4 - 6 4 は、高 B S P リーチ演出設定処理において、高 B 状態に制御されているときに高 B S P リーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

## 【 5 7 9 0 】

[ 高 B : 第 4 激熱演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 6 3 は、高 B 状態に制御されているときの第 4 激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 6 3 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、第 4 激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

## 【 5 7 9 1 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、100%の割合で第 4 激熱演出を実行しないことに決定する。

## 【 5 7 9 2 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、98%の割合で第 4 激熱演出を実行しないことに決定し、2%の割合で第 4 激熱演出を実行することに決定する。

## 【 5 7 9 3 】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、高 B 状態における第 4 激熱演出が実行される割合が高いため、高 B 状態において、第 4 激熱演出が実行された場合の方が、第 4 激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

## 【 5 7 9 4 】

なお、本例では、表示結果が「大当たり」となる場合にのみ、高 B 状態における第 4 激熱演出を実行可能であるので、高 B 状態に制御されているときの第 4 激熱演出は、大当たり確定演出であるといえる。

## 【 5 7 9 5 】

また、図 1 4 - 6 2 に示したように、第 3 激熱演出の実行割合は、表示結果が「大当たり」となる場合に 10%である。一方で、図 1 4 - 6 3 に示したように、第 4 激熱演出の実行割合は、表示結果が「大当たり」となる場合に 2%である。即ち、表示結果が「大当たり」である場合には、第 3 激熱演出の方が、第 4 激熱演出よりも実行割合が高くなっている。

## 【 5 7 9 6 】

[ 高 B : 高 B ボタン操作促進演出の実行有無設定データ ]

図 1 4 - 6 4 は、高 B 状態に制御されているときの高 B ボタン操作促進演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図 1 4 - 6 4 に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当たり」の何れであるかに応じて、高 B ボタン操作促進演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

## 【 5 7 9 7 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、80%の割合で高 B ボタン操作促進演出を実行しないことに決定し、20%の割合で高 B ボタン操作促進演出を実行することに決定する。

## 【 5 7 9 8 】

表示結果が「大当たり」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」である場合）に、30%の割合で高 B ボタン操作促進演出を実行しない

10

20

30

40

50

ことに決定し、70%の割合で高Bボタン操作促進演出を実行することに決定する。

【5799】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、高B状態における高Bボタン操作促進演出が実行される割合が高いので、高B状態において、高Bボタン操作促進演出が実行された場合の方が、高Bボタン操作促進演出が実行されなかった場合よりも、大当たり期待度が高い。

【5800】

[音声データ]

図14-65～図14-67は、本実施形態におけるパチンコ遊技機1から出力可能な音声に関する音声データの具体例の説明図である。音声データは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図14-65～図14-67には、「音声種別」、「CH」、「音声名」が設けられている。なお、図14-65～図14-67の説明において、詳細を説明していない演出等については、後述するものとする。

10

【5801】

本実施形態では、音声データの種別である音声種別として、複数種類の音声種別が設けられている。本例では、音声種別として、楽曲系音声と、演出系音声と、エラー系音声とが設けられている。

【5802】

楽曲系音声とは、楽曲に関連する音声のことであり、伴奏音と歌唱音とで構成されるボーカル楽曲と、歌唱音を伴わず伴奏音のみで構成されるインストゥルメンタル楽曲とが含まれる。以下では、インストゥルメンタル楽曲を、適宜「インスト楽曲」と称する。

20

【5803】

楽曲は、第1パート、第2パート、第3パート、・・・のように、複数のパートで構成されてもよい。例えば、一の楽曲が、前奏 Aメロ Bメロ サビ 間奏 大サビの順で構成されている場合、前奏 Aメロを第1パートとし、Bメロを第2パートとし、サビを第3パートとし、間奏 大サビを第4パートとするようにしてもよい。

【5804】

本実施形態では、楽曲系音声は、変動表示が実行されている期間（例えば、低Bリーチ前期間、低Bノーマルリーチ期間、低B弱SPリーチ期間、低B強SPリーチ期間、高Bリーチ前期間、高BSPリーチ期間等）、変動表示が実行されていない期間（例えば、客待ちデモ期間等）、大当たり遊技状態に制御されている期間（例えば、大当たりファンファーレ期間、大当たりラウンド期間、大当たりエンディング期間等）などに、出力される音声であり、これらの各期間におけるBGMとして出力される。

30

【5805】

演出系音声とは、各種演出が実行されるときに出力される音声のことであり、楽曲とは異なる効果音やボイス音などが含まれる。このボイス音は、本パチンコ遊技機1において登場するキャラクタのボイス音（キャラボイス音）であってもよく、前述したキャラクタとは関連しないナレーターのボイス音（ナレーターボイス音）であってもよい。

【5806】

エラー系音声とは、各種エラーが発生したときに出力される音声のことであり、楽曲系音声や演出系音声とは異なり、エラー報知音やアナウンス音などが含まれる。

40

【5807】

図14-65～図14-67に示すように、音声データは、楽曲系音声「CH001」～「CH014」等のチャンネル、演出系音声「CH101」～「CH115」等のチャンネル、エラー系音声「CH201」～「CH202」等のチャンネルから構成される。

【5808】

ここで、スピーカ8L、8Rが出力する音声の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では

50



、楽曲系音声は「ステレオデータ」であり、演出系音声およびエラー系音声は「モノラルデータ」である。

【5809】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する2つのチャンネルによって「ペアCH」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアCH」の一方のチャンネルに記憶される。

【5810】

また、図14-65～図14-67に示す音声再生領域における各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【5811】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知すべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「1」～「5」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【5812】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能である。

【5813】

「音量値」は、パチンコ遊技機1で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「1」～「5」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

【5814】

「出力音量」は、スピーカ8L、8Rから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定られる。本例では、出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値であり、「0」～「25」の間で設定可能である。

【5815】

以下に、図14-65～図14-67に示す音声再生領域における各チャンネルの音データの一例を示すが、ここに記載されたチャンネルの音データに限定されず、他の音声に関連する音データが含まれてもよいものとする。

【5816】

<楽曲系音声>

本実施形態では、楽曲系音声の音データは「CH001」～「CH014」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、楽曲系音声の音データは、その音声出力するタイミングになると、「CH001」～「CH014」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【5817】

「CH001」には、音声名：「第Aインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、低B状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【5818】

「CH002」には、音声名：「第Bインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、低B状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【5819】

「CH003」には、音声名：「第Cインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル

10

20

30

40

50

設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、低B状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【5820】

「CH004」には、音声名：「弱SPインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、低B状態の弱SPリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【5821】

「CH005」には、音声名：「強SPボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、低B状態の強SPリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【5822】

「CH006」には、音声名：「擬似連ボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、擬似連演出が実行されるときに出力可能な楽曲である。

【5823】

「CH007」には、音声名：「第Xボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、高B状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。

【5824】

「CH008」には、音声名：「第Yボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、高B状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。

【5825】

「CH009」には、音声名：「第Zボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、高B状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。

【5826】

「CH010」には、音声名：「高BSPインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、高B状態のSPリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【5827】

「CH011」には、音声名：「大当りFFインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、大当りFF期間（大当りファンファーレ期間）に出力可能な楽曲である。

【5828】

「CH012」には、音声名：「大当りEDボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、大当りED期間（大当りエンディング期間）に出力可能な楽曲である。

【5829】

「CH013」には、音声名：「大当りRDインスト楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

10

20

30

40

50

）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、大当りRD期間（大当りラウンド期間）に出力可能な楽曲である。

【5830】

「CH014」には、音声名：「大当りRDボーカル楽曲」、基本音量：「3」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～15」が記憶されている。

この音声は、大当りRD期間（大当りラウンド期間）に出力可能な楽曲である。

【5831】

「CH001」～「CH003」の各楽曲は、遊技状態が低B状態に制御されているときに、リーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力される楽曲であり、これらの楽曲を適宜「低Bインスト楽曲」と称する。

10

【5832】

「CH007」～「CH009」の各楽曲は、遊技状態が高B状態に制御されているときに、リーチ前期間に出力される楽曲であり、これらの楽曲を適宜「高Bボーカル楽曲」と称する。

【5833】

< 演出系音声 >

本実施形態では、演出系音声の音データは「CH101」～「CH123」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出系音声の音データは、その音声を出るタイミングになると、「CH101」～「CH123」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

20

【5834】

「CH101」には、音声名：「ノーマルリーチ演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、ノーマルリーチ演出が実行されるときに出力可能なノーマルリーチ演出に対応する演出音である。

【5835】

「CH102」には、音声名：「弱SPリーチ演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

30

この音声は、弱SPリーチ演出が実行されるときに出力可能な弱SPリーチ演出に対応する演出音である。

【5836】

「CH103」には、音声名：「強SPリーチ演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、強SPリーチ演出が実行されるときに出力可能な強SPリーチ演出に対応する演出音である。

【5837】

40

「CH104」には、音声名：「通常ボタン操作促進演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、通常ボタン操作促進演出が実行されるときに出力可能な通常ボタン操作促進演出に対応する演出音である。

【5838】

「CH105」には、音声名：「チャンスボタン操作促進演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1, 2, 3, 4, 5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、チャンスボタン操作促進演出が実行されるときに出力可能なチャンスボタ

50

ン操作促進演出に対応する演出音である。

【 5 8 3 9 】

「 C H 1 0 6 」には、音声名：「レバー操作促進演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、レバー操作促進演出が実行されるときに出力可能なレバー操作促進演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 0 】

「 C H 1 0 7 」には、音声名：「変化演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、変化演出が実行されるときに出力可能な変化演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 1 】

「 C H 1 0 8 」には、音声名：「変化煽り演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、変化煽り演出が実行されるときに出力可能な変化煽り演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 2 】

「 C H 1 0 9 」には、音声名：「リーチ前セリフ演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、リーチ前セリフ演出が実行されるときに出力可能なリーチ前セリフ演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 3 】

「 C H 1 1 0 」には、音声名：「 Z O N E 煽り演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、 Z O N E 煽り演出が実行されるときに出力可能な Z O N E 煽り演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 4 】

「 C H 1 1 1 」には、音声名：「 Z O N E 図柄停止演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、 Z O N E 図柄が停止するとき出力可能な演出音である。

【 5 8 4 5 】

「 C H 1 1 2 」には、音声名：「 Z O N E 演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、 Z O N E 演出が実行されるときに出力可能な Z O N E 演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 6 】

「 C H 1 1 3 」には、音声名：「ランプ S U 演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % )」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 )」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、ランプ S U 演出が実行されるときに出力可能なランプ S U 演出に対応する演出音である。

【 5 8 4 7 】

「 C H 1 1 4 」には、音声名：「次回予告演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設

10

20

30

40

50

定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、次回予告演出が実行されるときに出力可能な次回予告演出に対応する演出音である。

【5848】

「CH115」には、音声名：「カットイン演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、カットイン演出が実行されるときに出力可能なカットイン演出に対応する演出音である。

10

【5849】

「CH116」には、音声名：「激熱演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、激熱演出（第1激熱演出、第2激熱演出、第3激熱演出、第4激熱演出）が実行されるときに出力可能な激熱演出に対応する演出音である。

【5850】

「CH117」には、音声名：「レバブル演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

20

この音声は、レバブル演出（変動開始時レバブル演出）が実行されるときに出力可能なレバブル演出に対応する演出音である。

【5851】

「CH118」には、音声名：「リーチ前役物演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、リーチ前役物演出が実行されるときに出力可能なリーチ前役物演出に対応する演出音である。

【5852】

「CH119」には、音声名：「強SP発展時役物演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

30

この音声は、強SP発展時役物演出が実行されるときに出力可能な強SP発展時役物演出に対応する演出音である。

【5853】

「CH120」には、音声名：「擬似連煽り演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、擬似連煽り演出が実行されるときに出力可能な擬似連煽り演出に対応する演出音である。

40

【5854】

「CH121」には、音声名：「擬似連演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

この音声は、擬似連演出が実行されるときに出力可能な擬似連演出に対応する演出音である。

【5855】

「CH122」には、音声名：「大当り報知演出音」、基本音量：「4」、チャンネル設定割合：「0～1（0～100%）」、音量値：「1～5（1，2，3，4，5）」、出力音量：「0～20」が記憶されている。

50

この音声は、大当り報知演出が実行されるときに出力可能な大当り報知演出に対応する演出音である。大当り報知演出音には、大当り報知時レバブル演出音や大当り報知時役物演出音などが含まれるようにしてもよい。

【 5 8 5 6 】

「 C H 1 2 3 」には、音声名：「はずれ報知演出音」、基本音量：「 4 」、チャンネル設定割合：「 0 ~ 1 ( 0 ~ 1 0 0 % ) 」、音量値：「 1 ~ 5 ( 1 , 2 , 3 , 4 , 5 ) 」、出力音量：「 0 ~ 2 0 」が記憶されている。

この音声は、はずれ報知演出が実行されるときに出力可能なはずれ報知演出に対応する演出音である。

【 5 8 5 7 】

10

< エラー系音声 >

本実施形態では、エラー系音声の音データは「 C H 2 0 1 」 ~ 「 C H 2 0 2 」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、エラー系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「 C H 2 0 1 」 ~ 「 C H 2 0 2 」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【 5 8 5 8 】

「 C H 2 0 1 」には、音声名：「異常入賞エラー報知音」、基本音量：「 5 」、チャンネル設定割合：「 1 ( 1 0 0 % ) 」、音量値：「 5 ( 5 ) 」、出力音量：「 2 5 」が記憶されている。

この音声は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 の開放時などの所定の期間以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。

20

【 5 8 5 9 】

「 C H 2 0 2 」には、音声名：「磁気検出エラー報知音」、基本音量：「 5 」、チャンネル設定割合：「 1 ( 1 0 0 % ) 」、音量値：「 5 ( 5 ) 」、出力音量：「 2 5 」が記憶されている。

この音声は、主基板 1 1 に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

【 5 8 6 0 】

ここで、図 1 4 - 6 5 ~ 図 1 4 - 6 7 に示すように、音声種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、エラー系報知音は、基本音量が最大の「 5 」である。一方で、楽曲系音声や演出系音声の音データは、基本音量が「 4 」以下(「 3 」又は「 4 」)である。これは、楽曲系音声や演出系音声は、各種エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者や店舗の従業員に報知する優先度が低いためである。

30

【 5 8 6 1 】

また、各種音声の音データのうち、音声種別に応じて基本音量が異なる。本例では、楽曲系音声は、基本音量が「 3 」である。一方で、演出系音声は、基本音量が「 4 」である。

【 5 8 6 2 】

なお、このような形態に限らず、楽曲系音声の音データや演出系音声の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

40

【 5 8 6 3 】

[ フェード、ミュート ]

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード(フェードアウト、フェードイン)、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図 1 4 - 6 5 ~ 図 1 4 - 6 7 に示す「チャンネル設定割合」を変化させることとともない、「出力音量」を変化させることで実行される。

【 5 8 6 4 】

ここで、フェードアウトにおいては、出力中の音声のチャンネル設定割合を「 1 ( 1 0 0 % ) 」から徐々に減少させ「 0 ( 0 % ) 」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「 0 」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、出

50

力中の音声のチャンネル設定割合を「0（0%）」から徐々に増加させ「1（100%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【5865】

また、ミュートにおいては、「0（0%）」より大きい何れかのチャンネル設定割合で出力中の音声のチャンネル設定割合を「0（0%）」とする処理を実行することによって、出力中の音声の出力音量を「0」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「0」であるが、音声自体は再生されている。なお、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー系報知音が出力されている場合は、他のチャンネルの音声は、全てミュートされてもよい。

10

【5866】

このように、フェードアウトでは、出力中の音声の出力音量が段階的に低下して最終的に「0」になる（例えば、1（100%）→0.5（50%）→0（0%）となる）のに対して、ミュートでは、出力中の音声の出力音量が直ちに「0」となる（例えば、1（100%）→0（0%）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（0とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合いが高い制御である。

【5867】

なお、上記に示したエラー系報知音とは異なるエラー系報知音が、出力されるようにしてもよい。それらのエラー系報知音の一例を以下に示す。

20

【5868】

「CH203」には、音声名：「満タンエラー報知音」、基本音量：「5」、チャンネル設定割合：「1（100%）」、音量値：「5（5）」、出力音量：「25」が記憶されている。

この音声は、パチンコ遊技機1に備えられた上皿が満タンになったことを検出したときのエラー音であり、「球を抜いてください」等の音声が含まれるものとする。

【5869】

「CH204」には、音声名：「左打ち注意喚起エラー報知音」、基本音量：「5」、チャンネル設定割合：「1（100%）」、音量値：「5（5）」、出力音量：「25」が記憶されている。

30

この音声は、低B状態に右打ちを検出したときや、高B状態から低B状態に制御されたときのエラー音（注意喚起音）であり、「左打ちしてください」等の音声が含まれるものとする。

【5870】

「CH205」には、音声名：「右打ち注意喚起エラー報知音」、基本音量：「5」、チャンネル設定割合：「1（100%）」、音量値：「5（5）」、出力音量：「25」が記憶されている。

この音声は、高B状態に左打ちを検出したときや、大当たり遊技状態に制御されたときや、高B状態に制御されたときのエラー音（注意喚起音）であり、「右打ちしてください」等の音声が含まれるものとする。

40

【5871】

また、異常入賞エラー報知音や磁気検出エラー報知音が出力されるときは、それまで出力されていた楽曲（インスト楽曲、ボーカル楽曲）の出力を制限（ミュート等）するようにしてもよい。一方で、満タンエラー報知音や左打ち注意喚起エラー報知音や右打ち注意喚起エラー報知音が出力されるときは、それまで出力されていた楽曲（インスト楽曲、ボーカル楽曲）の出力を制限（フェードアウトして低音量（出力音量：20%）等）するようにしてもよい。

【5872】

[楽曲制限演出]

本実施形態では、予告演出のうち、スピーカ8L、8Rから何れかの楽曲系音声出力

50

されているときに予告演出が実行される場合、それまで出力されていた楽曲系音声の出力を制限し、予告演出に対応する演出系音声の出力を優先する予告演出がある。このような予告演出を、「楽曲制限演出」と称する。なお、予告演出のうち、楽曲制限演出とは異なる演出を、「楽曲非制限演出」と称する。

#### 【 5 8 7 3 】

##### [ 楽曲制限演出一覧データ ]

図 1 4 - 6 8 及び図 1 4 - 6 9 は、本実施形態における楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図 1 4 - 6 8 及び図 1 4 - 6 9 では、

#### 【 5 8 7 4 】

##### [ 低 B : 楽曲制限演出一覧データ ]

図 1 4 - 6 8 は、本実施形態における低 B 状態に制御されているときの、楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図 1 4 - 6 8 では、低 B リーチ前演出、低 B ノーマルリーチ演出、低 B 弱 S P リーチ演出、及び、低 B 強 S P リーチ演出のそれぞれの予告演出のうち、楽曲制限演出である予告演出が示されている。

#### 【 5 8 7 5 】

低 B リーチ前演出のうち、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、アクティブ変化演出（赤変化）、アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）、チャンスボタン操作促進演出、第 2 リーチ前セリフ演出、Z O N E 演出、Z O N E 煽り演出、擬似連演出、擬似連煽り演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

#### 【 5 8 7 6 】

低 B ノーマルリーチ演出のうち、次回予告演出、第 1 激熱演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

#### 【 5 8 7 7 】

低 B 弱 S P リーチ演出のうち、カットイン演出、C U タイトル演出、C U 字幕演出、C U キャラ演出、C U エフェクト演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

#### 【 5 8 7 8 】

低 B 強 S P リーチ演出のうち、強 S P 発展時役物演出、第 2 激熱演出、レバー操作促進演出、大当たり報知演出、はずれ報知演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

#### 【 5 8 7 9 】

##### [ 高 B : 楽曲制限演出一覧データ ]

図 1 4 - 6 9 は、本実施形態における高 B 状態に制御されているときの、楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図 1 4 - 6 9 では、高 B リーチ前演出、及び、高 B S P リーチ演出のそれぞれの予告演出のうち、楽曲制限演出である予告演出が示されている。

#### 【 5 8 8 0 】

高 B リーチ前演出のうち、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、アクティブ変化演出（赤変化）、アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）、期待度表示演出、第 3 激熱演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

#### 【 5 8 8 1 】

高 B S P リーチ演出のうち、第 4 激熱演出、高 B ボタン操作促進演出、大当たり報知演出、はずれ報知演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

#### 【 5 8 8 2 】

##### [ 変動中楽曲出力制限設定処理 ]

図 1 4 - 7 0 ~ 図 1 4 - 7 2 は、可変表示の実行中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 4 - 2 9 に示した演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）において、図 1 4 - 7 0 ~ 図 1 4 - 7 2 に示す変動中楽曲出力制限設定処理を実行する。

#### 【 5 8 8 3 】

先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の変動表示を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 0 1 0）。

10

20

30

40

50



第 1 特別図柄の変動表示を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 0 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 4 6 0 に処理を進める。

【 5 8 8 4 】

第 1 特別図柄の変動表示を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 0 1 0 : Y E S）、リーチ前役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 0 4 0）。

リーチ前役物演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 0 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 0 6 0 に処理を進める。

【 5 8 8 5 】

リーチ前役物演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 0 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 0 5 0） 10

【 5 8 8 6 】

（楽曲制限設定処理）

この楽曲制限設定処理は、出力されている楽曲の出力を制限するための処理である。楽曲制限設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲制限設定処理プログラムに従って、出力されている楽曲の出力の制限を設定することができる。

【 5 8 8 7 】

本実施形態では、出力中の楽曲の制限方法として、以下に示すようなものがある。

- ・出力音量低下
- ・出力音量ミュート
- ・出力停止

20

【 5 8 8 8 】

出力音量低下とは、出力中の音声のチャンネル設定割合を「 1（ 1 0 0 % ）」からその値よりも低い値に直ちに減少させる処理を実行することによって、出力音量を直ちに減少させる制限方法である。この場合、「 1（ 1 0 0 % ）」よりも低い値のチャンネル設定割合とは、「 1（ 1 0 0 % ）」より低い値であればよく、「 0 . 5（ 5 0 % ）」や「 0 . 2（ 2 0 % ）」や「 0（ 0 % ）」などであってもよい。

なお、出力音量低下では、出力中の音声のチャンネル設定割合を「 1（ 1 0 0 % ）」からその値よりも低い値にフェードアウトで減少させる処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させる制限方法も含めるようにしてもよい。 30

【 5 8 8 9 】

出力音量ミュートとは、出力中の音声のチャンネル設定割合を「 1（ 1 0 0 % ）」から「 0（ 0 % ）」に直ちに減少させるミュート処理を実行することによって、出力音量を直ちに減少させる制限方法である。

【 5 8 9 0 】

出力停止とは、出力中の音声の出力自体を中止することによって、それまで出力されていた音声の出力を制限する制限方法である。

【 5 8 9 1 】

本実施形態では、楽曲制限設定処理において、楽曲の制限方法として、前述した制限方法のうち何れの制限方法が用いられてもよいものとする。詳しくは後述するが、変動中楽曲出力制限設定処理において、各予告演出の実行に対応して楽曲制限設定処理が実行される。これらの楽曲制限設定処理のうち、一の楽曲制限設定処理において、前述した制限方法のうち何れかの制限方法が用いられ、他の楽曲制限設定処理において、前述した制限方法のうち何れかの制限方法が用いられるようにしてもよい。 40

【 5 8 9 2 】

ステップ T M 2 0 4 0 : N O、又は、ステップ T M 2 0 5 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化演出（赤変化）を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 0 6 0）。

変化演出（赤変化）を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 0 6 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 0 8 0 に処理を進める。 50

## 【 5 8 9 3 】

変化演出（赤変化）を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 0 6 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 0 7 0 ）。

## 【 5 8 9 4 】

ステップ T M 2 0 6 0 : N O、又は、ステップ T M 2 0 7 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化煽り演出（強変化煽り）を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 0 8 0 ）。

変化煽り演出（強変化煽り）を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 0 8 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 1 0 0 に処理を進める。

10

## 【 5 8 9 5 】

変化煽り演出（強変化煽り）を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 0 8 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 0 9 0 ）。

## 【 5 8 9 6 】

ステップ T M 2 0 8 0 : N O、又は、ステップ T M 2 0 9 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスボタン操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 1 0 0 ）。

チャンスボタン操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 1 0 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 1 2 0 に処理を進める。

20

## 【 5 8 9 7 】

チャンスボタン操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 1 0 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 1 1 0 ）。

## 【 5 8 9 8 】

ステップ T M 2 1 0 0 : N O、又は、ステップ T M 2 1 1 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 リーチ前セリフ演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 1 2 0 ）。

第 2 リーチ前セリフ演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 1 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 1 4 0 に処理を進める。

30

## 【 5 8 9 9 】

第 2 リーチ前セリフ演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 1 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 1 3 0 ）。

## 【 5 9 0 0 】

ステップ T M 2 1 2 0 : N O、又は、ステップ T M 2 1 3 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、Z O N E 煽り演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 1 4 0 ）。

Z O N E 煽り演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 1 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 1 6 0 に処理を進める。

40

## 【 5 9 0 1 】

Z O N E 煽り演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 1 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 1 5 0 ）。

## 【 5 9 0 2 】

ステップ T M 2 1 4 0 : N O、又は、ステップ T M 2 1 5 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、Z O N E 演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 1 6 0 ）。

Z O N E 演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 1 6 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 1 8 0 に処理を進める。

50

## 【 5 9 0 3 】

Z O N E 演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 1 6 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 1 7 0 ）。

## 【 5 9 0 4 】

ステップ T M 2 1 6 0 : N O 、又は、ステップ T M 2 1 7 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、擬似連煽り演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 1 8 0 ）。

擬似連煽り演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 1 8 0 : N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 2 0 0 に処理を進める。

## 【 5 9 0 5 】

擬似連煽り演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 1 8 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 1 9 0 ）。

## 【 5 9 0 6 】

ステップ T M 2 1 8 0 : N O 、又は、ステップ T M 2 1 9 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、擬似連演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 2 0 0 ）。

擬似連演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 2 0 0 : N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 2 2 0 に処理を進める。

## 【 5 9 0 7 】

擬似連演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 2 0 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 2 1 0 ）。

## 【 5 9 0 8 】

ステップ T M 2 2 0 0 : N O 、又は、ステップ T M 2 2 1 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次回予告演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 2 2 0 ）。

次回予告演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 2 2 0 : N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 2 4 0 に処理を進める。

## 【 5 9 0 9 】

次回予告演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 2 2 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 2 3 0 ）。

## 【 5 9 1 0 】

ステップ T M 2 2 2 0 : N O 、又は、ステップ T M 2 2 3 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 2 4 0 ）。

第 1 激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 2 4 0 : N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 2 6 0 に処理を進める。

## 【 5 9 1 1 】

第 1 激熱演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 2 4 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 2 5 0 ）。

## 【 5 9 1 2 】

ステップ T M 2 2 4 0 : N O 、又は、ステップ T M 2 2 5 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 2 6 0 ）。

カットイン演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 2 6 0 : N O ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 2 8 0 に処理を進める。

## 【 5 9 1 3 】

カットイン演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 2 6 0 : Y E S ）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 2 7 0 ）。

## 【 5 9 1 4 】

ステップ T M 2 2 6 0 : N O 、又は、ステップ T M 2 2 7 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U タイトル演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 2 8

10

20

30

40

50

0)。

CUタイトル演出を実行していないと判定する場合(ステップTM2280:NO)、演出制御用CPU120は、ステップTM2300に処理を進める。

【5915】

CUタイトル演出を実行していると判定する場合(ステップTM2280:YES)、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する(ステップTM2290)。

【5916】

ステップTM2280:NO、又は、ステップTM2290の処理の後、演出制御用CPU120は、CU字幕演出を実行しているか否かを判定する(ステップTM2300) 10

CU字幕演出を実行していないと判定する場合(ステップTM2300:NO)、演出制御用CPU120は、ステップTM2320に処理を進める。

【5917】

CU字幕演出を実行していると判定する場合(ステップTM2300:YES)、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する(ステップTM2310)。

【5918】

ステップTM2300:NO、又は、ステップTM2310の処理の後、演出制御用CPU120は、CUキャラ演出を実行しているか否かを判定する(ステップTM2320) 20

CUキャラ演出を実行していないと判定する場合(ステップTM2320:NO)、演出制御用CPU120は、ステップTM2340に処理を進める。

【5919】

CUキャラ演出を実行していると判定する場合(ステップTM2330:YES)、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する(ステップTM2330)。

【5920】

ステップTM2320:NO、又は、ステップTM2330の処理の後、演出制御用CPU120は、CUエフェクト演出を実行しているか否かを判定する(ステップTM2340)。

CUエフェクト演出を実行していないと判定する場合(ステップTM2340:NO) 30

、演出制御用CPU120は、ステップTM2360に処理を進める。

【5921】

CUエフェクト演出を実行していると判定する場合(ステップTM2340:YES)、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する(ステップTM2350)。

【5922】

ステップTM2340:NO、又は、ステップTM2350の処理の後、演出制御用CPU120は、強SP発展時役物演出を実行しているか否かを判定する(ステップTM2360)。

強SP発展時役物演出を実行していないと判定する場合(ステップTM2360:NO) 40

、演出制御用CPU120は、ステップTM2380に処理を進める。

【5923】

強SP発展時役物演出を実行していると判定する場合(ステップTM2360:YES)、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する(ステップTM2370)。

【5924】

ステップTM2360:NO、又は、ステップTM2370の処理の後、演出制御用CPU120は、第2激熱演出を実行しているか否かを判定する(ステップTM2380) 50

第2激熱演出を実行していないと判定する場合(ステップTM2380:NO)、演出

制御用CPU120は、ステップTM2400に処理を進める。

【5925】

第2激熱演出を実行していると判定する場合（ステップTM2380：YES）、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップTM2390）。

【5926】

ステップTM2380：NO、又は、ステップTM2390の処理の後、演出制御用CPU120は、レバー操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップTM2400）。

レバー操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップTM2400：NO）、演出制御用CPU120は、ステップTM2420に処理を進める。

【5927】

レバー操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップTM2400：YES）、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップTM2410）。

【5928】

ステップTM2400：NO、又は、ステップTM2410の処理の後、演出制御用CPU120は、低B状態における大当り報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップTM2420）。

低B状態における大当り報知演出を実行していないと判定する場合（ステップTM2420：NO）、演出制御用CPU120は、ステップTM2440に処理を進める。

【5929】

低B状態における大当り報知演出を実行していると判定する場合（ステップTM2420：YES）、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップTM2430）。

【5930】

ステップTM2420：NO、又は、ステップTM2430の処理の後、演出制御用CPU120は、低B状態におけるはずれ報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップTM2440）。

低B状態におけるはずれ報知演出を実行していないと判定する場合（ステップTM2440：NO）、演出制御用CPU120は、ステップTM2460に処理を進める。

【5931】

低B状態におけるはずれ報知演出を実行していると判定する場合（ステップTM2440：YES）、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行し（ステップTM2450）、そのまま処理を終了する。

【5932】

ステップTM2010：NOの後、演出制御用CPU120は、第2特別図柄の変動表示を実行しているか否かを判定する（ステップTM2460）。

第2特別図柄の変動表示を実行していないと判定する場合（ステップTM2460：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【5933】

第2特別図柄の変動表示を実行していると判定する場合（ステップTM2460：YES）、高B状態におけるリーチ前役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップTM2490）。

高B状態におけるリーチ前役物演出を実行していないと判定する場合（ステップTM2490：NO）、演出制御用CPU120は、ステップTM2510に処理を進める。

【5934】

高B状態におけるリーチ前役物演出を実行していると判定する場合（ステップTM2490：YES）、演出制御用CPU120は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップTM2500）。

【5935】

10

20

30

40

50

ステップ T M 2 4 9 0 : N O、又は、ステップ T M 2 5 0 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態における変化演出（赤変化）を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 5 1 0）。

高 B 状態における変化演出（赤変化）を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 5 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 5 3 0 に処理を進める。  
【 5 9 3 6 】

高 B 状態における変化演出（赤変化）を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 5 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 5 2 0）。

【 5 9 3 7 】

ステップ T M 2 5 1 0 : N O、又は、ステップ T M 2 5 2 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B 状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 5 3 0）。

高 B 状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 5 3 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 5 5 0 に処理を進める。

【 5 9 3 8 】

高 B 状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 5 3 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 5 4 0）。

【 5 9 3 9 】

ステップ T M 2 5 3 0 : N O、又は、ステップ T M 2 5 4 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、期待度表示演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 5 5 0）。

期待度表示演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 5 5 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 5 7 0 に処理を進める。

【 5 9 4 0 】

期待度表示演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 5 5 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 5 6 0）。

【 5 9 4 1 】

ステップ T M 2 5 5 0 : N O、又は、ステップ T M 2 5 6 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 5 7 0）。

第 3 激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 5 7 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 5 9 0 に処理を進める。

【 5 9 4 2 】

第 3 激熱演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 5 7 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 5 8 0）。

【 5 9 4 3 】

ステップ T M 2 5 7 0 : N O、又は、ステップ T M 2 5 8 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 4 激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M 2 5 9 0）。

第 4 激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップ T M 2 5 9 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ T M 2 6 1 0 に処理を進める。

【 5 9 4 4 】

第 4 激熱演出を実行していると判定する場合（ステップ T M 2 5 9 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップ T M 2 6 0 0）。

【 5 9 4 5 】

ステップ T M 2 5 9 0 : N O、又は、ステップ T M 2 6 0 0 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、高 B ボタン操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップ T M

10

20

30

40

50



マルリーチ期間に、第 B インスト楽曲（第 2 パート）、または、第 C インスト楽曲などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 5 6 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける弱 S P リーチ期間に、弱 S P インスト楽曲などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 5 7 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける強 S P リーチ期間（第 1 パート）に、強 S P ボーカル楽曲（第 1 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 5 8 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける強 S P リーチ期間（第 2 パート）に、強 S P ボーカル楽曲（第 2 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 5 9 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける強 S P リーチ期間（第 3 パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、強 S P ボーカル楽曲（第 3 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ 8 L、8 R から出力されない。

【 5 9 6 0 】

図 1 4 - 7 3（2）は、低 B 状態に制御されているときに、弱 S P リーチを経由せずに強 S P リーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合（パターン 2）の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【 5 9 6 1 】

先ず、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第 A インスト楽曲（第 1 パート）、または、第 B インスト楽曲（第 1 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 6 2 】

次いで、リーチ前期間に、第 A インスト楽曲（第 1 パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第 A インスト楽曲（第 2 パート）、または、第 C インスト楽曲などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

また、リーチ前期間に、第 B インスト楽曲（第 1 パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第 B インスト楽曲（第 2 パート）、または、第 C インスト楽曲などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 6 3 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける強 S P リーチ期間（第 1 パート）に、強 S P ボーカル楽曲（第 1 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 6 4 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける強 S P リーチ期間（第 2 パート）に、強 S P ボーカル楽曲（第 2 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 6 5 】

次いで、遊技状態が低 B 状態に制御されているときにおける強 S P リーチ期間（第 3 パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、強 S P ボーカル楽曲（第 3 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ 8 L、8 R から出力されない。

【 5 9 6 6 】

[ 低 B：擬似連フローと楽曲系音声 ]

図 1 4 - 7 4 は、本実施形態における、低 B 状態に制御されているときに擬似連演出が実行されない場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例であ

10

20

30

40

50



る。

【 5 9 6 7 】

図 1 4 - 7 4 ( 1 ) は、低 B 状態に制御されているときに擬似連演出が 1 回実行される場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【 5 9 6 8 】

先ず、リーチ前期間における変動表示を開始してから 1 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第 A インスト楽曲 ( 第 1 パート )、または、第 B インスト楽曲 ( 第 1 パート ) などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。なお、リーチ前期間における変動表示を開始してから 1 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第 A インスト楽曲の第 2 パート、第 B インスト楽曲の第 2 パートまで、スピーカ 8 L、8 R から出力される場合があ

10

【 5 9 6 9 】

次いで、第 A インスト楽曲 ( 第 1 パート ) が出力されていた場合、1 回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、第 A インスト楽曲 ( 第 1 パート ) などが楽曲の冒頭からスピーカ 8 L、8 R から出力される。

また、第 B インスト楽曲 ( 第 1 パート ) が出力されていた場合、1 回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、第 B インスト楽曲 ( 第 1 パート ) などが楽曲の冒頭からスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 7 0 】

ノーマルリーチ期間以降に出力される楽曲については、前述した図 1 4 - 7 3 と同様であ

20

【 5 9 7 1 】

図 1 4 - 7 4 ( 2 ) は、低 B 状態に制御されているときに擬似連演出が 2 回実行される場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【 5 9 7 2 】

先ず、リーチ前期間における変動表示を開始してから 1 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第 A インスト楽曲 ( 第 1 パート )、または、第 B インスト楽曲 ( 第 1 パート ) などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。なお、リーチ前期間における変動表示を開始してから 1 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第 A インスト楽曲の第 2 パート、第 B インスト楽曲の第 2 パートまで、スピーカ 8 L、8 R から出力される場合があ

30

【 5 9 7 3 】

次いで、第 A インスト楽曲 ( 第 1 パート ) が出力されていた場合、1 回目の擬似連演出が実行されてから 2 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第 A インスト楽曲 ( 第 1 パート ) などが楽曲の冒頭からスピーカ 8 L、8 R から出力される。

また、第 B インスト楽曲 ( 第 1 パート ) が出力されていた場合、1 回目の擬似連演出が実行されてから 2 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第 B インスト楽曲 ( 第 1 パート ) などが楽曲の冒頭からスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【 5 9 7 4 】

次いで、1 回目の擬似連演出が実行されてから 2 回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に出力されていた楽曲の種類に関わらず、2 回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、擬似連ボーカル楽曲などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

40

【 5 9 7 5 】

ノーマルリーチ期間以降に出力される楽曲については、前述した図 1 4 - 7 3 と同様であるので、説明を省略する。

【 5 9 7 6 】

[ 演出ステージ ]

本実施形態では、低 B 状態に制御されているときの演出ステージとして、複数の演出ステージが設けられている。本例では、演出ステージとして、A ステージと、B ステージと

50

があり、これらの各ステージに応じて、画像表示装置 5 に表示される背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）の形状、スピーカ 8 L、8 R から出力される低 B インスト楽曲の種類などが異なっている。

【 5 9 7 7 】

< A ステージの演出例 >

図 1 4 - 7 5 ( 1 A ) 及び ( 2 A ) は、演出ステージが A ステージに制御されているときに関連した演出画像と音声の一例を示す説明図である。

【 5 9 7 8 】

先ず、図 1 4 - 7 5 ( 1 A ) に示すように、演出ステージが A ステージに制御されているときに、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、A ステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 に背景画像として A 背景画像（本例では、山と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲（本例では、第 A インスト楽曲（第 1 パート））を出力させる。

【 5 9 7 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示 A A（本例では、白色の丸形表示）を表示させている。

【 5 9 8 0 】

次いで、図 1 4 - 7 5 ( 2 A ) に示すように、変動パターンにおけるノーマルリーチ期間に移行するべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R において、リーチ状態となるように飾り図柄（本例では、「2」の飾り図柄）を停止表示させるとともに、画面中央上部に「リーチ」の文字を表示させる。

【 5 9 8 1 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲（本例では、第 A インスト楽曲（第 1 パート）、又は、第 C インスト楽曲）を出力させる。

【 5 9 8 2 】

< B ステージの演出例 >

図 1 4 - 7 5 ( 1 B ) 及び ( 2 B ) は、演出ステージが B ステージに制御されているときに関連した演出画像と音声の一例を示す説明図である。

【 5 9 8 3 】

先ず、図 1 4 - 7 5 ( 1 B ) に示すように、演出ステージが B ステージに制御されているときに、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始し、演出制御用 C P U 1 2 0 は、B ステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 に背景画像として B 背景画像（本例では、海と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲（本例では、第 B インスト楽曲（第 1 パート））を出力させる。

【 5 9 8 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示 A B（本例では、白色六角形のオブジェクト）を表示させている。

【 5 9 8 5 】

次いで、図 1 4 - 7 5 ( 2 B ) に示すように、変動パターンにおけるノーマルリーチ期間に移行するべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R において、リーチ状態となるように飾り図柄（本例では、「2」の飾り図柄）を停止表示させるとともに、画面中央上部に「リーチ」の文字を表示させる。

【 5 9 8 6 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲（本

10

20

30

40

50

例では、第 B インスト楽曲（第 1 パート）、又は、第 C インスト楽曲）を出力させる。

【 5 9 8 7 】

なお、ノーマルリーチ演出として、リーチ成立演出が実行されるようにしてよい。リーチ成立演出は、飾り図柄のリーチが成立したタイミングで、画像表示装置 5 の画面中央にリーチライン表示が表示され、スピーカ 8 L、8 R からリーチ成立ボイス音「リーチ！！」等が出力される。このリーチ成立演出が、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

【 5 9 8 8 】

リーチ成立演出におけるリーチ成立ボイス音「リーチ！！」は、演出ステージが何れの演出ステージに制御されているかに関わらず、共通のリーチ成立ボイス音であってもよいし、異なるリーチ成立ボイス音であってもよい。

10

【 5 9 8 9 】

リーチ成立後に、第 A インスト楽曲（第 2 パート）または第 B インスト楽曲（第 2 パート）が出力される場合、リーチ成立ボイス音が出力されたときに、それまで出力されていた第 A インスト楽曲（第 1 パート）または第 B インスト楽曲（第 1 パート）の出力を制限（一時的な出力停止、フェードアウト等）し、当該リーチ成立ボイス音の出力が終了すると、楽曲の出力の制限を解除し、対応した楽曲の第 2 パートを出力する。

【 5 9 9 0 】

また、リーチ成立後に、第 C インスト楽曲が出力される場合、リーチ成立ボイス音が出力されたときに、それまで出力されていた第 A インスト楽曲（第 1 パート）または第 B インスト楽曲（第 1 パート）の出力を制限（完全な出力停止（出力終了））し、当該リーチ成立ボイス音の出力が終了すると、第 C インスト楽曲を出力する。

20

【 5 9 9 1 】

[ 各演出例 ]

本実施形態における各演出の演出例に関して、図 1 4 - 7 6 ~ 図 1 4 - 1 1 8 を用いて説明する。

【 5 9 9 2 】

[ 特徴部 0 3 T M ] における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置 5 の近傍（右下方）にスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B 等の操作部や、画像表示装置 5 の近傍（右上方）に演出ランプ 9 0 等を示している場合がある。各装置（画像表示装置 5、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、演出ランプ 9 0 等）の実際の位置関係は、図 1 4 - 1 に示した通りである。

30

【 5 9 9 3 】

また、[ 特徴部 0 3 T M ] における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置 5 の近傍（下方）にスピーカ 8 L、8 R から出力される音声（演出音）と、その出力タイミングとを示すタイムチャートが図示されているが、ここに図示されている音声（演出音）は実際にスピーカ 8 L、8 R から出力されている音声の一部に過ぎず、他の音声出力されている場合があるものとする。

【 5 9 9 4 】

また、[ 特徴部 0 3 T M ] における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置 5 の近傍（下方）にロゴ役物 Y M の位置と、それが位置するタイミングとを示すタイムチャートが図示されている。また、画像表示装置 5 の近傍（上方や重複する位置等）にロゴ役物 Y M が図示されている場合があるが、ここに図示されているロゴ役物 Y M は、実際にロゴ役物 Y M が位置している一例に過ぎず、画像表示装置 5 の近傍（上方や重複する位置等）にロゴ役物 Y M が図示されていない場合でも、ロゴ役物 Y M が図の何れかの領域に位置している場合があってもよいものとする。

40

【 5 9 9 5 】

[ 低 B : 変動開始時レバブル演出 ]

図 1 4 - 7 6 は、低 B 状態に制御されているときに、変動開始時レバブル演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 5 9 9 6 】

50

図 1 4 - 7 6 ( 1 ) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、A ステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 に背景画像として A 背景画像（本例では、山と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲を出力させる。

【 5 9 9 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示 A A（本例では、白色の丸形の表示）を表示させている。

10

【 5 9 9 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出を実行し、スティックコントローラ 3 1 A を振動させ、スティックコントローラ 3 1 A に備えられたランプ（本例では、ボタンランプ 9 e）を白色に発光させる。

【 5 9 9 9 】

このとき、本パチンコ遊技機 1 に備えられた他の演出ランプ 9 0（本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等）は、変動開始時レバブル演出とは関連しないステージ A に対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光している。

【 6 0 0 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出が実行されても、スピーカ 8 L、8 R から出力されている低 B インスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を 1 0 0 % のまま維持させる）。

20

【 6 0 0 1 】

次いで、図 1 4 - 7 6 ( 2 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出を終了し、スティックコントローラ 3 1 A の振動を終了させる。

【 6 0 0 2 】

以降に示す演出例において、演出ステージが A ステージに制御されていることに関する情報（背景画像、対応表示、低 B インスト楽曲）についての説明を省略する場合がある。

【 6 0 0 3 】

[ 低 B : リーチ成立前役物演出 ]

30

図 1 4 - 7 7 は、低 B 状態に制御されているときに、リーチ成立前役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 0 0 4 】

図 1 4 - 7 7 ( 1 ) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常ボタン操作促進演出（第 3 パート）を実行しており、画像表示装置 5 の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されている。

【 6 0 0 5 】

40

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲を出力している。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ロゴ役物を初期位置に位置させている。

【 6 0 0 6 】

次いで、図 1 4 - 7 7 ( 2 ) に示すように、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ成立前役物演出を実行し、ロゴ役物 Y M を初期位置から中間進出位置に動作させる。

【 6 0 0 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力させていた低 B インスト楽曲の出力を制限（本例では、出力音量を 5 0 % に低下）させるとともに、リーチ前役物演出音を出力させる。

50

## 【 6 0 0 8 】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ前役物演出を開始してから1500ms経過すると（ロゴ役物YMが中間進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ8L、8Rから出力させていたリーチ前役物演出音の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を100%に戻す）とともに、リーチ前役物演出音の出力を終了させる。

## 【 6 0 0 9 】

次いで、図14-77（3）に示すように、リーチ前役物演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、リーチ成立前役物演出を終了し、ロゴ役物YMを中間進出位置から初期位置に動作させる。

## 【 6 0 1 0 】

## [ 低B：変化演出（青変化） ]

図14-78は、低B状態に制御されているときに、変化演出のうちアクティブ変化演出（青変化）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

## 【 6 0 1 1 】

図14-78（1）の演出画像や楽曲については、前述した図14-76（1）と同様であるので、説明を省略する。

## 【 6 0 1 2 】

次いで、図14-78（2）に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ変化演出（青変化）を実行すると、画像表示装置5の画面中央下のアクティブ表示領域のアクティブ表示を通常態様AAから青色態様AA1（本例では、青色の丸形表示）に変化させる。

## 【 6 0 1 3 】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから変化演出音（青変化演出音）を出力させる。

## 【 6 0 1 4 】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されている低Bインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を100%のまま維持させる）。

## 【 6 0 1 5 】

## [ 低B：変化演出（赤変化） ]

図14-79は、低B状態に制御されているときに、変化演出のうちアクティブ変化演出（赤変化）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

## 【 6 0 1 6 】

図14-79（1）の演出画像や楽曲については、前述した図14-76（1）と同様であるので、説明を省略する。

## 【 6 0 1 7 】

次いで、図14-79（2）に示すように、演出制御用CPU120は、アクティブ変化演出（赤変化）を実行すると、画像表示装置5の画面中央下のアクティブ表示領域のアクティブ表示を通常態様AAから赤色態様AA2（本例では、赤色の丸形表示）に変化させる。

## 【 6 0 1 8 】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから変化演出音（赤変化演出音）を出力させる。

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されていた低Bインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を50%に減少させる）。

## 【 6 0 1 9 】

また、演出制御用CPU120は、スティックコントローラ31Aを振動させ、スティックコントローラ31Aに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ9e等）を赤色に発光させる。

## 【 6 0 2 0 】

このとき、本パチンコ遊技機1に備えられた他の演出ランプ90（本例では、メインラ

10

20

30

40

50

ンプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等)は、アクティブ変化演出(赤変化)とは関連しないステージ A に対応する背景対応色(本例では、黄色等)で発光している。

【6021】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ変化演出(赤変化)を終了し、スピーカ 8 L、8 R から変化演出音(赤変化演出音)の出力を終了させる。

【6022】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B インスト楽曲の出力の制限を解除させる(本例では、出力音量を 100 % に戻す)。

【6023】

[低 B：変化煽り演出(弱変化煽り)]

10

図 14 - 80 は、低 B 状態に制御されているときに、変化煽り演出(弱変化煽り)が行われる場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6024】

図 14 - 80 (1) の演出画像や楽曲については、前述した図 14 - 76 (1) と同様であるので、説明を省略する。

【6025】

次いで、図 14 - 80 (2) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、変化煽り演出(弱変化煽り)を実行すると、画像表示装置 5 の画面中央下のアクティブ表示領域の通常態様のアクティブ表示 A A の周りに弱変化煽りエフェクト表示 F E 1 を表示させる。

【6026】

20

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から変化煽り演出音(弱変化煽り音)を出力させる。

【6027】

また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されている低 B インスト楽曲の出力を制限させていない(本例では、出力音量を 100 % のまま維持させる)。

【6028】

[低 B：変化煽り演出(強変化煽り)]

図 14 - 81 は、低 B 状態に制御されているときに、変化煽り演出(強変化煽り)が行われる場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6029】

30

図 14 - 81 (1) の演出画像や楽曲については、前述した図 14 - 76 (1) と同様であるので、説明を省略する。

【6030】

次いで、図 14 - 81 (2) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、変化煽り演出(強変化煽り)を実行すると、画像表示装置 5 の画面中央下のアクティブ表示領域の通常態様のアクティブ表示 A A の周りに強変化煽りエフェクト表示 F E 2 を表示させる。

【6031】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から変化煽り演出音(強変化煽り音)を出力させる。

また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B インスト楽曲の出力を制限させる(本例では、出力音量を 50 % に減少させる)。

40

【6032】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、変化煽り演出(強変化煽り)を終了し、スピーカ 8 L、8 R から変化煽り演出音(強変化煽り演出音)の出力を終了させる。

【6033】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B インスト楽曲の出力の制限を解除させる(本例では、出力音量を 100 % に戻す)。

【6034】

[低 B：第 1 リーチ前セリフ演出、通常ボタン操作促進]

図 14 - 82 ~ 図 14 - 84 は、低 B 状態に制御されているときに、第 1 リーチ前セリ

50

フ演出と通常ボタン操作促進が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6035】

図14-82(1)の演出画像や楽曲については、前述した図14-76(1)と同様である部分についての説明を省略する。

【6036】

ここで、演出制御用CPU120は、通常ボタン操作促進演出(第1パート)を実行し、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示BEを表示させる。

【6037】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから通常ボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音を出力させる。

【6038】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されている低Bインスト楽曲の出力を制限させていない(本例では、出力音量を100%のまま維持させる)。

【6039】

このとき、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bに備えられたランプ(本例では、ボタンランプ9e等)を何れの発光もさせない。

【6040】

また、演出制御用CPU120は、他の演出ランプ90(本例では、メインランプ9a、枠ランプ9b、装飾ランプ9f等)を、通常ボタン操作促進演出(第1パート)とは関連しないステージAに対応する背景対応色(本例では、黄色等)で発光させる。

【6041】

次いで、図14-82(2)に示すように、演出制御用CPU120は、通常ボタン操作促進演出(第2パート)を実行し、画像表示装置5の画面中央に、通常ボタン操作促進表示BT(本例では、白色に発光したプッシュボタン31Bを模したオブジェクトと、「押せ!!」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーを含む画像)を表示させる。

【6042】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから通常ボタン操作促進演出音(本例では、キャラボイス音(キャラAによる「押せ!!」のボイス音)と効果音とを含む音声)を出力させる。

【6043】

このとき、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bに備えられたランプを、通常ボタン操作促進演出(第2パート)に対応する白色で点滅発光させる。

【6044】

また、演出制御用CPU120は、他の演出ランプ90(本例では、メインランプ9a、枠ランプ9b、装飾ランプ9f等)を、通常ボタン操作促進演出(第2パート)とは関連しないステージAに対応する背景対応色(本例では、黄色等)で発光させる。

【6045】

次いで、図14-83(3)に示すように、演出制御用CPU120は、通常ボタン操作促進演出(第3パート)を実行し、画像表示装置5の画面中央に、通常ボタン操作促進表示BTを継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン31Bを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン31Bを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【6046】

このとき、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bに備えられたランプを、通常ボタン操作促進演出(第3パート)に対応する白色で点滅発光させる。

【6047】

10

20

30

40

50

また、演出制御用CPU120は、他の演出ランプ90を、通常ボタン操作促進演出（第3パート）とは関連しないステージAに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。

【6048】

次いで、図14-83（4）に示すように、遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されると、演出制御用CPU120は、第1リーチ前セリフ演出（白セリフ：第1パート）を実行し、画像表示装置5の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウIW1（本例では、キャラAのキャラアイコンを含む白色のアイコンウィンドウ）を表示させる。

【6049】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第1リーチ前セリフ演出音（第1効果音）を出力させる。第1効果音は、白色のアイコンウィンドウIW1の表示に対応する効果音である。

【6050】

次いで、図14-84（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第1リーチ前セリフ演出（白セリフ：第2パート）を実行し、第1リーチ前セリフ演出（第1パート）でのアイコンウィンドウIW1とともに、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウSW1（本例では、「いいことないかな～」の文字を含む白いセリフウィンドウ）を表示させる。

【6051】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第1リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音と第2効果音）を出力させる。第2効果音は、白色のセリフウィンドウSW1の表示に対応する効果音である。

【6052】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されている低Bインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を100%のまま維持させる）。

【6053】

[低B：第1リーチ前セリフ演出、チャンスボタン操作促進]

図14-85～図14-87は、低B状態に制御されているときに、第1リーチ前セリフ演出とチャンスボタン操作促進が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6054】

図14-85（1）の演出画像や楽曲については、前述した図14-76（1）と同様である部分についての説明を省略する。

【6055】

ここで、演出制御用CPU120は、チャンスボタン操作促進演出（第1パート）を実行し、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示BEを表示させる。

【6056】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからチャンスボタン操作促進演出音としてチャンス操作促進演出事前示唆音を出力させる。

【6057】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されている低Bインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を100%のまま維持させる）。

【6058】

このとき、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ9e等）を何れの発光もさせない。

【6059】

また、演出制御用CPU120は、他の演出ランプ90（本例では、メインランプ9a

10

20

30

40

50



、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等)を、チャンスボタン操作促進演出(第 1 パート)とは関連しないステージ A に対応する背景対応色(本例では、黄色等)で発光させる。

【 6 0 6 0 】

次いで、図 1 4 - 8 5 ( 2 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、チャンスボタン操作促進演出(第 2 パート)を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示 C B T (本例では、赤色に発光したプッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトと、ミニキャラ A と、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像)を表示させる。

【 6 0 6 1 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からチャンスボタン操作促進演出音(本例では、キャラボイス音(キャラ A による「押して押して」のボイス音)と効果音とを含む音声)を出力させる。 10

【 6 0 6 2 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されている低 B インスト楽曲の出力を制限させる(本例では、出力音量を 5 0 % に減少させる)。

【 6 0 6 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B に備えられたランプを、チャンスボタン操作促進演出(第 2 パート)に対応する赤色で点滅発光させる。

【 6 0 6 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、他の演出ランプ 9 0 (本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等)を、チャンスボタン操作促進演出(第 2 パート)とは関連しないステージ A に対応する背景対応色(本例では、黄色等)で発光させる。 20

【 6 0 6 5 】

次いで、図 1 4 - 8 6 ( 3 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、チャンスボタン操作促進演出(第 3 パート)を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示 C B T を継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン 3 1 B を操作するように促すために、チャンスボタン操作促進表示のプッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、チャンスボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【 6 0 6 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プッシュボタン 3 1 B に備えられたランプを、チャンスボタン操作促進演出(第 3 パート)に対応する赤色で点滅発光させる。 30

【 6 0 6 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、他の演出ランプ 9 0 を、通常ボタン操作促進演出(第 3 パート)とは関連しないステージ A に対応する背景対応色(本例では、黄色等)で発光させる。

【 6 0 6 8 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていたチャンスボタン操作促進演出音(本例では、キャラボイス音(キャラ A による「押して押して」のボイス音)と効果音とを含む音声)の出力を終了させる。 40

【 6 0 6 9 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B インスト楽曲の出力の制限を解除させる(本例では、出力音量を 1 0 0 % に戻す)。

【 6 0 7 0 】

次いで、図 1 4 - 8 6 ( 4 ) に示すように、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 リーチ前セリフ演出(赤セリフ：第 1 パート)を実行し、画像表示装置 5 の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウ I W 2 (本例では、キャラ A のキャラアイコンを含む赤色のアイコンウィンドウ)を表示させる。

【 6 0 7 1 】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第1リーチ前セリフ演出音（第3効果音）を出力させる。第3効果音は、赤色のアイコンウィンドウIW2の表示に対応した効果音である。

【6072】

次いで、図14-87(5)に示すように、演出制御用CPU120は、第1リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第2パート）を実行し、第1リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第1パート）でのアイコンウィンドウIW2とともに、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウSW2（本例では、「大チャンスの予感！！」の文字を含む赤色のセリフウィンドウ）を表示させる。

【6073】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第1リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「大チャンスの予感！！」と第4効果音）を出力させる。第3効果音は、赤色のセリフウィンドウSW2の表示に対応した効果音である。

【6074】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されている低Bインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を100%のまま維持させる）。

【6075】

[低B：第2リーチ前セリフ演出]

図14-88は、低B状態に制御されているときに、第2リーチ前セリフ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6076】

図14-88(1)の演出画像や楽曲については、前述した図14-76(1)と同様であるので、説明を省略する。

【6077】

次いで、図14-88(2)に示すように、演出制御用CPU120は、第2リーチ前セリフ演出（金セリフ：第1パート）では、画像表示装置5の画面全体に、全画面セリフ画像ASP（本例では、キャラBと、そのキャラBのセリフ情報（「この後ドキドキの展開だ！！」の文字）とを含む画像）が表示される。

【6078】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第2リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「この後ドキドキの展開だ」と効果音）を出力させる。

【6079】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されていた低Bインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を50%に減少させる）。

【6080】

次いで、図14-88(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第2リーチ前セリフ演出（金セリフ：第2パート）を実行し、全画面セリフ画像ASPを継続して表示させる。

【6081】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第2リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「この後ドキドキの展開だ」と効果音）の出力を終了させる。

【6082】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されていた低Bインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を100%に戻す）。

【6083】

[低B：ZONE演出]

図14-89は、低B状態に制御されているときに、ZONE演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6084】

10

20

30

40

50

図 1 4 - 8 9 ( 1 ) の演出画像や楽曲については、前述した図 1 4 - 7 6 ( 1 ) と同様である部分についての説明を省略する。

【 6 0 8 5 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ZONE 煽り演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に、ZONE 図柄 Z D ( 本例では、「パワフル」の文字を含む飾り図柄 ) がリーチとなるように停止表示させる。

【 6 0 8 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から ZONE 煽り演出音 ( 効果音 ) を出力させる。

【 6 0 8 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B インスト楽曲の出力を制限させていない ( 本例では、出力音量を 1 0 0 % に維持させる ) 。

【 6 0 8 8 】

本例では、ここで実行された ZONE 煽り演出が成功パターンであり、この後、ZONE 演出が実行されるものとする。

【 6 0 8 9 】

次いで、図 1 4 - 8 9 ( 2 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ZONE 演出 ( 第 1 パート ) を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C に、ZONE 図柄 Z D を停止表示させ、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、ZONE 図柄 Z D の組合せを停止表示させる。

【 6 0 9 0 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から ZONE 演出音 ( ZONE 図柄停止音 ) を出力させる。

【 6 0 9 1 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B インスト楽曲の出力を制限させる ( 本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる ) 。

【 6 0 9 2 】

次いで、図 1 4 - 8 9 ( 3 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ZONE 演出 ( 第 2 パート ) を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示していた ZONE 図柄 Z D を消去させるとともに、画像表示装置 5 の画面全体に、背景画像として ZONE 背景画像 B P ( 本例では、火山の背景に「パワフル ZONE」の文字が重畳表示された背景画像 ) を表示させる。

【 6 0 9 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から ZONE 演出音 ( 効果音や ZONE 楽曲など ) を出力させる。

【 6 0 9 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R で出力を制限されていた低 B インスト楽曲の出力の制限を継続させる ( 本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる ) 。

【 6 0 9 5 】

[ 低 B : 擬似連演出 ( 擬似連煽り成功パターン ) ]

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 は、低 B 状態に制御されているときに、擬似連演出 ( 擬似連煽り成功パターン ) が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、1 回の変動表示において、擬似連演出が 2 回実行される変動パターンであるものとする。

【 6 0 9 6 】

図 1 4 - 9 0 ( 1 ) の演出画像や楽曲については、前述した図 1 4 - 7 6 ( 1 ) と同様であるので、説明を省略する。

【 6 0 9 7 】

10

20

30

40

50

次いで、図 1 4 - 9 0 ( 2 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、擬似連煽り演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に、飾り図柄 ( 本例では、「2」と「3」) を停止表示させた状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C において、擬似連図柄 ND ( 本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄 ) が停止表示するか否かを煽る。

【 6 0 9 8 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から擬似連煽り演出音 ( 効果音 ) を出力させる。

【 6 0 9 9 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B イ  
ンスト楽曲の出力を制限させる ( 本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる ) 。 10

【 6 1 0 0 】

次いで、図 1 4 - 9 0 ( 3 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 回目の擬似連演出 ( 第 1 パート ) を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C に、擬似連図柄 ND ( 本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄 ) を停止表示させる。

【 6 1 0 1 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から擬似連演出音 ( 第 1 パート ) として擬似連図柄停止音を出力させる。

【 6 1 0 2 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されていた低 B イ  
ンスト楽曲の出力を終了させる。 20

【 6 1 0 3 】

次いで、図 1 4 - 9 1 ( 4 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 回目の擬似連演出 ( 第 2 パート ) を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示していた飾り図柄を消去させるとともに、画像表示装置 5 の画面全体に、擬似連画像 NP ( 本例では、キャラ A と、擬似的な変動回数に関連する情報 ( 「×2」の文字 ) とを含む画像 ) を表示させる。

【 6 1 0 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から擬似連演出音 ( 第 2 パート ) ( 本例では、キャラボイス音「2 回目！」と効果音 ) を出力させる。 30

【 6 1 0 5 】

次いで、図 1 4 - 9 1 ( 5 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、1 回目の飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、画像表示装置 5 の画面右上に、擬似的な変動回数に関連する情報 ( 本例では、「×2」の文字 ) を表示させる。

【 6 1 0 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から擬似連演出音 ( 第 2 パート ) ( 本例では、キャラボイス音「2 回目！」と効果音 ) の出力を終了させる。

【 6 1 0 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から低 B イnst楽曲の出力を開始させる。なお、このとき出力される低 B イnst楽曲は、第 1 パートの冒頭から出力されるものとする。 40

【 6 1 0 8 】

次いで、図 1 4 - 9 1 ( 6 ) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、2 回目の擬似連煽り演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に、飾り図柄 ( 本例では、「2」と「3」) を停止表示させた状態で、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 C において、擬似連図柄 ( 本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄 ) が停止表示するか否かを煽る。

【 6 1 0 9 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から擬似連煽り演出音 ( 効果音 ) を出力させる。 50

果音)を出力させる。

【6110】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されていた低Bインスト楽曲の出力を制限させる(本例では、出力音量を0%にミュートさせる)。

【6111】

次いで、図14-92(7)に示すように、演出制御用CPU120は、2回目の擬似連演出(第1パート)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Cに、擬似連図柄ND(本例では、「NEXT」の文字を含む飾り図柄)を停止表示させる。

【6112】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから擬似連演出音(第1パート)として擬似連図柄停止音を出力させる。 10

【6113】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから出力されていた低Bインスト楽曲の出力を終了させる。

【6114】

次いで、図14-92(8)に示すように、演出制御用CPU120は、2回目の擬似連演出(第2パート)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示していた飾り図柄を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に、擬似連画像NP(本例では、キャラAと、擬似的な変動回数に関連する情報(「×3」の文字)とを含む画像)を表示させる。 20

【6115】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから擬似連演出音(第2パート)(本例では、キャラボイス音「3回目!」と効果音)を出力させる。

【6116】

次いで、図14-92(9)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、2回目の飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、画像表示装置5の画面右上に、擬似的な変動回数に関連する情報(本例では、「×3」の文字)を表示させる。

【6117】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから擬似連演出音(第2パート)(本例では、キャラボイス音「3回目!」と効果音)の出力を終了させる。 30

【6118】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから擬似連ボーカル楽曲の出力を開始させる。

【6119】

次いで、図14-93(10)に示す演出画像については、前述した図14-75(2A)と同様であるので説明を省略する。

【6120】

ここで、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチ期間に移行した後も、スピーカ8L、8Rから擬似連ボーカル楽曲の出力を継続させる。 40

【6121】

[低B:擬似連演出(擬似連煽り失敗パターン)]

図14-94は、低B状態に制御されているときに、擬似連演出(擬似連煽り失敗パターン)が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6122】

図14-94(1)の演出画像や音声については、前述した図14-76(1)と同様であるので、説明を省略する。

【6123】

次いで、図14-94(2)の演出画像や音声については、前述した図14-90(2)と同様であるので、説明を省略する。 50

## 【 6 1 2 4 】

次いで、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了すると、図 14 - 94 ( 3 ) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、擬似連煽り演出 ( 失敗パターン ) を終了し、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組合せ ( 本例では、「243」) を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリアにも、飾り図柄の組合せに対応した小図柄の組合せ ( 本例では、「243」) が確定停止している。

## 【 6 1 2 5 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの楽曲も出力させておらず、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲を出力させる。

## 【 6 1 2 6 】

## [ 低 B : ランプ S U 演出 ]

図 14 - 95 は、低 B 状態に制御されているときに、ランプ S U 演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、通常ボタン操作促進演出と、それに対応する対応演出としてランプ S U 演出 ( 3 段階発光 ) とが実行されることに決定されているものとする。

## 【 6 1 2 7 】

図 14 - 95 ( 1 ) の演出画像や音声については、前述した図 14 - 75 ( 2 A ) のノーマルリーチと図 14 - 82 ( 2 ) の通常ボタン操作促進演出 ( 第 2 パート ) とを組み合わせ合わせたものと同様である部分については、説明を省略する。

## 【 6 1 2 8 】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチ期間であることに基づいて、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲として第 C インスト楽曲を出力させている。

## 【 6 1 2 9 】

また、演出制御用 CPU 120 は、演出ランプ 90 ( 本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等 ) を、通常ボタン操作促進演出とは関連しないノーマルリーチに対応する色 ( 本例では、白色等 ) で発光している。

## 【 6 1 3 0 】

次いで、図 14 - 95 ( 2 ) に示すように、遊技者によってプッシュボタン 31 B が操作されると、演出制御用 CPU 120 は、ランプ S U 演出 ( 3 段階発光 ) を実行し、演出ランプ 90 を S U 発光 ( 本例では、3 段階発光 ( 発光光量 : 少、発光色 : 白 発光光量 : 中、発光色 : 青 発光光量 : 大、発光色 : 赤 ) ) の態様で発光させる。

## 【 6 1 3 1 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からランプ S U 演出音 ( 3 段階発光対応 ) を出力させる。

## 【 6 1 3 2 】

このとき、演出制御用 CPU 120 はランプ S U 演出が実行されても、スピーカ 8 L、8 R から出力されている低 B インスト楽曲としての第 C インスト楽曲の出力を制限させていない ( 本例では、出力音量を 100 % のまま維持させる ) 。

## 【 6 1 3 3 】

そして、ランプ S U 演出が終了し、変動パターンにおける弱 S P リーチに発展させるべきタイミングとなると、画像表示装置 5 の画面全体が徐々にホワイトアウト画像で覆われるホワイトアウト演出が実行される。ホワイトアウト演出が進行し、画像表示装置 5 の画面全体にホワイトアウト画像が表示されると、ホワイトアウト演出を終了し、ホワイトアウト画像の表示を終了するとともに、弱 S P リーチに対応する演出画面に移行する。これは、弱 S P リーチ期間において、ランプ S U 演出が実行されたか否かに関わらず、共通の表示制御となる。

## 【 6 1 3 4 】

このとき、ホワイトアウト演出の進行に伴って、第 C インスト楽曲の出力が制限される

10

20

30

40

50

(徐々にフェードアウトで出力音量が低下し、最終的に出力音量が0%となる)。これは、弱SPリーチ期間において、ランプSU演出が実行されたか否かに関わらず、共通の音声の出力制御となる。

【6135】

本実施形態では、ランプSU演出の実行期間は、演出態様に関わらず共通であるものとする。従って、ランプSU演出が何れの演出態様で実行された場合であっても、ランプSU演出の終了後のホワイトアウト演出の進行タイミングと、それに対応する第Cインスト楽曲の制限に関する制御と、が共通であるので、第Cインスト楽曲の最終的な出力音量が0%となるタイミングも共通となる。

【6136】

[低B：次回予告演出]

図14-96は、低B状態に制御されているときに、次回予告演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、通常ボタン操作促進演出と、それに対応する対応演出として次回予告演出とが実行されることに決定されているものとする。

【6137】

図14-96(1)の演出画像や音声については、前述した図14-95(1)と同様であるので、説明を省略する。

【6138】

次いで、図14-96(2)に示すように、遊技者によってプッシュボタン31Bが操作されると、演出制御用CPU120は、次回予告演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、次回予告画像JPを表示させる。次回予告画像には、当該変動表示において、この後に発展する強SPリーチの内容に関連した情報(本例では、「次回 夢夢 VS ボインゴ」の文字等)が含まれている。

【6139】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから次回予告演出音(キャラボイス音、ナレータボイス音、効果音、又は、インスト楽曲のうち少なくともひとつで構成された音声)を出力させる。

【6140】

このとき、演出制御用CPU120は、次回予告演出が実行されると、スピーカ8L、8Rから出力されている低Bインスト楽曲としての第Cインスト楽曲の出力を制限させる(本例では、出力音量を0%にミュートさせる)。

【6141】

そして、次回予告演出が終了すると、画像表示装置5において次回予告画像の表示を終了し、再びノーマルリーチ演出に対応する演出画像の表示に戻る。そして、変動パターンにおける弱SPリーチに発展させるべきタイミングとなると、画像表示装置5の画面全体が徐々にホワイトアウト画像で覆われるホワイトアウト演出が実行される。ホワイトアウト演出が進行し、画像表示装置5の画面全体にホワイトアウト画像が表示されると、ホワイトアウト演出を終了し、ホワイトアウト画像の表示を終了するとともに、弱SPリーチに対応する演出画面に移行する。

【6142】

画像表示装置5において、次回予告演出が終了し、ノーマルリーチ演出に対応する演出画像の表示に戻ると、次回予告演出の実行に対応して出力を制限されていた第Cインスト楽曲の出力の制限を解除する。なお、次回予告演出の実行に対応して出力を制限されていた第Cインスト楽曲は、出力音量：0%でミュートされているものの、出力自体は行われており、次回予告演出の終了に伴い、出力音量：100%に戻すようにする。

【6143】

[低B：第1激熱演出]

図14-97は、低B状態に制御されているときに、第1激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

## 【 6 1 4 4 】

本例では、ノーマルリーチに発展し、スピーカ 8 L、8 R から低 B インスト楽曲（第 C インスト楽曲等）が出力されているものとする。

## 【 6 1 4 5 】

図 1 4 - 9 7 ( 1 ) に示すように、ノーマルリーチに発展した後に第 1 激熱演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 激熱演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、激熱画像 G P（本例では、キャラ A と、キャラ B と、キャラ C と、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。

## 【 6 1 4 6 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から激熱演出音（本例では、キャラ A とキャラ B とキャラ C の 3 人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。

## 【 6 1 4 7 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 激熱演出が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から出力されている低 B インスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる）。

## 【 6 1 4 8 】

なお、前述したホワイトアウト演出の終了後に、第 1 激熱演出を実行するようにしてもよい。そして、第 1 激熱演出が実行された場合、弱 S P リーチに発展せずに強 S P リーチに発展するようにしてもよい。即ち、第 1 激熱演出が実行された後に、後述する図 1 4 - 9 9 ~ 図 1 4 - 1 0 0 に移行する。

## 【 6 1 4 9 】

## [ 低 B : カットイン演出 ]

図 1 4 - 9 8 は、低 B 状態に制御されているときに、カットイン演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

## 【 6 1 5 0 】

図 1 4 - 9 8 ( 1 ) に示すように、弱 S P リーチに発展すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、弱 S P リーチ演出（チャレンジ演出）を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、弱 S P リーチ演出画像（ 1 ） S P A 1（本例では、「夢夢チャレンジ」の文字と、キャラ A と、岩とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域に通常態様のアクティブ表示 A A を表示させている。また、小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行している。

## 【 6 1 5 1 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から弱 S P インスト楽曲を出力させる。

## 【 6 1 5 2 】

次いで、図 1 4 - 9 8 ( 2 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、弱 S P リーチ演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、弱 S P リーチ演出画像（ 2 ） S P A 2（本例では、セリフを喋るアニメーションのキャラ A と、岩とを含む画像）を表示させる。

## 【 6 1 5 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から弱 S P リーチ演出音（キャラ A ボイス音）を出力させる。

## 【 6 1 5 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されている弱 S P インスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を 1 0 0 % のまま維持させる）。

## 【 6 1 5 5 】

次いで、図 1 4 - 9 8 ( 3 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、カットイン演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に、カットイン画像 C I P（本例では、キャラ A



と、「いっけー！！」の文字とを含む画像）を表示させる。

【 6 1 5 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からカットイン演出音（本例では、キャラ A のキャラボイス音「いっけー！！」、及び、効果音）を出力させる。

【 6 1 5 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されている弱 S P インスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を 5 0 % に減少させる）。

【 6 1 5 8 】

そして、この後に強 S P リーチに発展する場合には、チャレンジ演出の成功演出が実行され、画像表示装置 5 の画面全体に、弱 S P リーチ演出画像（3 A）（本例では、キャラ A が岩を破壊し、岩の中から強 S P リーチに発展することを示唆する「発展」の文字を含むオブジェクトの画像）が表示される（不図示）。このとき、スピーカ 8 L、8 R からチャレンジ演出の成功演出に対応する弱 S P リーチ演出音（チャレンジ演出成功時効果音等）が出力される。この後、チャレンジ演出の成功演出が終了すると、強 S P リーチに発展する（後述する図 1 4 - 9 9 及び図 1 4 - 1 0 0 参照）。

10

【 6 1 5 9 】

また、この後に強 S P リーチに発展せず変動終了する場合には、チャレンジ演出の失敗演出が実行され、画像表示装置 5 の画面全体に、弱 S P リーチ演出画像（3 B）（本例では、キャラ A が岩を破壊できず残念な表情をする画像）が表示される（不図示）。このとき、スピーカ 8 L、8 R からチャレンジ演出の失敗演出に対応する弱 S P リーチ演出音（チャレンジ演出失敗時効果音等）が出力される。この後、チャレンジ演出の失敗演出が終了すると、変動が終了する（前述した図 1 4 - 9 4 （3）参照）。

20

【 6 1 6 0 】

[ 低 B : 強 S P 発展時役物演出 ]

図 1 4 - 9 9 ~ 図 1 4 - 1 0 0 は、低 B 状態に制御されているときに、強 S P 発展時役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 1 6 1 】

本例では、ノーマルリーチ期間に、スピーカ 8 L、8 R から弱 S P インスト楽曲が出力されているときに、強 S P リーチに発展するものとする。

【 6 1 6 2 】

図 1 4 - 9 9 （1）に示すように、強 S P リーチに発展すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、強 S P 発展時役物演出を実行し、ロゴ役物 Y M を、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体に、強 S P 発展時役物エフェクト表示 Y M E （本例では、渦巻き状の金色の光線）を表示させる。

30

【 6 1 6 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 発展時役物演出音を出力させる。

【 6 1 6 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、強 S P リーチに発展してるものの、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲の出力を制限させている（本例では、出力自体を行っていない）。

40

【 6 1 6 5 】

なお、強 S P 発展時役物演出が弱 S P リーチ期間に実行される場合には、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 発展時役物演出音が出力されると、弱 S P インスト楽曲の出力が制限される（例えば、出力自体を行わない）。

【 6 1 6 6 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ロゴ役物 Y M を最大進出位置で 3 0 0 0 m s 停止させた後、ロゴ役物 Y M を最大進出位置から初期位置に向かって動作を開始させる。

【 6 1 6 7 】

50

次いで、図 1 4 - 9 9 ( 2 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ロゴ役物 Y M を最大進出位置から初期位置に向かって動作させている。ここでは、ロゴ役物 Y M が最大進出位置と初期位置の間に位置しているときの様子を示している。

【 6 1 6 8 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 発展時役物演出音を継続して出力させる。

【 6 1 6 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲の出力の制限を継続させている（本例では、出力自体を行っていない）。

【 6 1 7 0 】

次いで、図 1 4 - 1 0 0 ( 3 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P リーチ演出の一種である、当該強 S P リーチのタイトルを報知する強 S P タイトル演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、強 S P タイトル表示 S P T P（本例では、「最終決戦 夢夢 V S ボイゴ」の文字と、味方キャラであるキャラ A と、敵キャラであるキャラ X とを含む画像）を表示させる。

【 6 1 7 1 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 発展時役物演出音の出力を終了させるとともに、強 S P 演出音（効果音）を出力させる。

【 6 1 7 2 】

なお、このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ロゴ役物 Y M を最大進出位置から初期位置に向かって動作させている途中である。ここでは、ロゴ役物 Y M が最大進出位置と初期位置の間に位置（本例では、ロゴ役物 Y M の下半分以上の領域が、画像表示装置 5 に重畳している位置）しているときの様子を示している。

【 6 1 7 3 】

図 1 4 - 1 0 0 ( 3 ) に示すように、ロゴ役物 Y M が画像表示装置 5 の画面上部に重畳していることによって、画像表示装置 5 に表示されている強 S P タイトル表示 S P T P の一部の視認性が低下している。これにより、この場面では、スピーカ 8 L、8 R から強 S P リーチに関連する強 S P 演出音が出力されるものの、その音声の内容は効果音のみに止まっている。

【 6 1 7 4 】

次いで、図 1 4 - 1 0 0 ( 4 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P タイトル演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、強 S P タイトル表示 S P T P（本例では、「最終決戦 夢夢 V S ボイゴ」の文字と、味方キャラであるキャラ A と、敵キャラであるキャラ X とを含む画像）を継続して表示させる。

【 6 1 7 5 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 演出音（強 S P タイトル表示の内容に関連するキャラボイス音「最終決戦 夢夢 V S ボイゴ」）を出力させる。

【 6 1 7 6 】

なお、このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ロゴ役物 Y M を最大進出位置から初期位置に向かう動作を完了させる。ここでは、ロゴ役物 Y M が初期位置に位置しているときの様子を示している。

【 6 1 7 7 】

図 1 4 - 1 0 0 ( 4 ) に示すように、ロゴ役物 Y M が画像表示装置 5 の画面の何れの領域にも重畳していないことによって、画像表示装置 5 に表示されている強 S P タイトル表示 S P T P の視認性が低下していない。これにより、この場面では、スピーカ 8 L、8 R から強 S P リーチに関連する強 S P 演出音として、強 S P タイトル表示に含まれる文字を読み上げるキャラボイス音が出力されるようにしている。

【 6 1 7 8 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P タイトル演出を終了し、強 S P リーチにお

10

20

30

40

50

けるバトル演出が実行される。

【 6 1 7 9 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲を出力させるとともに、強 S P 演出音（バトル演出に関連する音声）を出力させる。

【 6 1 8 0 】

[ 低 B : 第 2 激熱演出 ]

図 1 4 - 1 0 1 は、低 B 状態に制御されているときに、第 2 激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 1 8 1 】

本例では、強 S P リーチ期間（第 1 パート）に、バトル演出が実行され、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲が出力されているものとする。そして、強 S P リーチ期間（第 2 パート）に、第 2 激熱演出が実行されることに決定されているものとする。

【 6 1 8 2 】

図 1 4 - 1 0 1 ( 1 ) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、バトル演出を実行しており、画像表示装置 5 の画面全体に、強 S P リーチ画像（ 1 ） S P B（本例では、味方キャラであるキャラ A と、敵キャラであるキャラ X とが向かい合いながらキャラ A がセリフを喋るアニメーションの画像）を表示させている。

【 6 1 8 3 】

このとき、キャラのセリフに対応して、画像表示装置 5 の画面下部に、字幕表示（本例では、キャラ A のセリフに対応して「負けないぞ！！」の字幕表示）が表示されている。なお、キャラ X がセリフを喋っている場合には、そのキャラ X のセリフに対応して、画像表示装置 5 の画面下部に、字幕表示（例えば、キャラ X のセリフに対応して「かかってこい！！」の字幕表示等）が表示される（不図示）。

【 6 1 8 4 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 演出音（本例では、キャラ A のキャラボイス音等）を出力させる。なお、キャラ X がセリフを喋っている場合には、そのキャラ X のセリフに対応して、スピーカ 8 L、8 R から強 S P 演出音（例えば、キャラ X のキャラボイス音「かかってこい！！」等）を出力させる。

【 6 1 8 5 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されている強 S P ボーカル楽曲の出力を制限させない（本例では、出力音量 100 % で維持させる）。

【 6 1 8 6 】

次いで、図 1 4 - 1 0 1 ( 2 ) に示すように、強 S P リーチ期間（第 2 パート）に発展すると、演出制御用 CPU 120 は、第 2 激熱演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、激熱画像 G P（本例では、キャラ A と、キャラ B と、キャラ C と、「激熱」の文字を含む画像）を表示させる。

【 6 1 8 7 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から激熱演出音（本例では、キャラ A とキャラ B とキャラ C の 3 人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。

【 6 1 8 8 】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、第 2 激熱演出が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から出力されている高 B ボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる）。

【 6 1 8 9 】

そして、演出制御用 CPU 120 は、第 2 激熱演出が終了すると、スピーカ 8 L、8 R から出力されている高 B ボーカル楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を 100 % に戻す）。

【 6 1 9 0 】

[ 低 B : 勝敗分岐演出 ]

10

20

30

40

50

図 1 4 - 1 0 2 及び図 1 4 - 1 0 3 は、低 B 状態に制御されているときに、勝敗分岐演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 1 9 1 】

本例では、強 S P リーチ期間（第 2 パート）に、バトル演出が実行され、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲（第 2 パート）が出力されているものとする。

【 6 1 9 2 】

図 1 4 - 1 0 2 （ 1 ）に示すように、強 S P リーチ（第 3 パート）に発展すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出（第 1 パート）を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するレバー形成エフェクト表示 L E を表示させる。

10

【 6 1 9 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からレバー操作促進演出音（レバー操作促進演出事前示唆音）を出力させる。

【 6 1 9 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から出力されている強 S P ボーカル楽曲（第 2 パート）の出力を制限させる（本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる）

【 6 1 9 5 】

このとき、スティックコントローラ 3 1 A は、レバー操作促進演出（第 1 パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第 1 パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置 5 に表示されている強 S P リーチの演出画像に対応した発光色（本例では、白色等）での発光の制御を行っている。

20

【 6 1 9 6 】

次いで、図 1 4 - 1 0 2 （ 2 ）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出（第 2 パート）を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に、レバー操作促進表示 L V （本例では、白色に発光したスティックコントローラ 3 1 A を模したオブジェクトと、「引け！！」の文字と、手前向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーを含む画像）を表示させる。

【 6 1 9 7 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からレバー操作促進演出音（キャラボイス音（本例では、キャラ A による「引け！！」のボイス音）と効果音）を出力させる。

30

【 6 1 9 8 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P ボーカル楽曲（第 2 パート）の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる）

【 6 1 9 9 】

このとき、スティックコントローラ 3 1 A は、レバー操作促進演出（第 2 パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第 2 パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。

40

【 6 2 0 0 】

次いで、図 1 4 - 1 0 3 （ 3 ）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出（第 3 パート）を実行し、画像表示装置 5 の画面中央に、レバー操作促進表示 L V を継続して表示させる。このとき、遊技者にスティックコントローラ 3 1 A を操作するように促すために、レバー操作促進表示のスティックコントローラ 3 1 A を模したオブジェクトが手前方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、レバー操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【 6 2 0 1 】

このとき、スティックコントローラ 3 1 A は、レバー操作促進演出（第 3 パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（

50

第 3 パート) に対応して金色の発光の制御を行っている。

【 6 2 0 2 】

そして、スティックコントローラ 3 1 A が遊技者によって操作されると、( A ) 表示結果が「大当り」である場合には、図 1 4 - 1 0 4 に示す大当り報知演出が実行され、( B ) 表示結果が「はずれ」である場合には、図 1 4 - 1 0 5 に示すはずれ報知演出が実行される。

【 6 2 0 3 】

[ 低 B : 大当り報知演出 ]

図 1 4 - 1 0 4 は、低 B 状態に制御されているときに、大当り報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 2 0 4 】

本例では、変動表示の表示結果が「大当り」である場合に、勝敗分岐演出 ( レバー操作促進演出 ) において、スティックコントローラ 3 1 A が遊技者によって操作され、大当り報知演出が実行されるものとする。

【 6 2 0 5 】

図 1 4 - 1 0 4 ( 1 ) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A が遊技者によって操作されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り報知演出 ( 大当り報知パート ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示 O E ( 本例では、虹色の炎エフェクト画像 ) を表示させる。

【 6 2 0 6 】

大当り報知演出 ( 大当り報知パート ) のうち大当り報知時役物演出では、ロゴ役物 Y M が、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置に動作する。ここでは、ロゴ役物 Y M が、変形形状に変形して最大進出位置に位置している。

【 6 2 0 7 】

また、大当り報知演出 ( 大当り報知パート ) のうち大当り報知時レバブル演出では、スティックコントローラ 3 1 A が振動し、スティックコントローラ 3 1 A に備えられたランプ ( 本例では、ボタンランプ 9 e ) が虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。

【 6 2 0 8 】

このとき、他の演出ランプ ( 本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等 ) も、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。

【 6 2 0 9 】

このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当り報知演出音 ( 大当り報知時役物演出音、大当り報知時レバブル演出音 ) が出力される。この大当り報知演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

【 6 2 1 0 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、レバー操作促進演出における楽曲の制限を継続して、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲の出力を制限させている ( 本例では、出力音量を 0 % でミュートさせる ) 。

【 6 2 1 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り報知時役物演出を開始してから 3 0 0 0 m s 経過すると ( ロゴ役物 Y M が最大進出位置に停止しているタイミングで )、スピーカ 8 L、8 R から出力させていた大当り報知時役物演出音の出力を終了させ、スピーカ 8 L、8 R から勝利演出音 ( キャラ A のキャラボイス音を含む音声 ) を出力させる。

【 6 2 1 2 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲 ( 第 3 パート ) の出力を開始させる ( 本例では、出力音量を 1 0 0 % とする ) 。

10

20

30

40

50

## 【 6 2 1 3 】

次いで、図 1 4 - 1 0 4 ( 2 ) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り報知演出 ( エピローグパート ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、強 S P リーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示 V 1 ( 本例では、「勝利」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ ( 「 2 2 2 」 等 ) とを含む画像 ) を表示させる。

## 【 6 2 1 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ロゴ役物 Y M を変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作させる。ここでは、ロゴ役物 Y M が、初期形状で初期位置に位置している。

## 【 6 2 1 5 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲 ( 第 3 パート ) を継続して出力させる ( 本例では、出力音量を 1 0 0 % とする ) とともに、スピーカ 8 L、8 R から勝利演出音 ( キャラ A のキャラボイス音を含む音声 ) を継続して出力させる。

## 【 6 2 1 6 】

そして、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了すると、この変動表示の表示結果が「大当り」であったことに基づいて、大当りファンファーレ演出が実行される。

## 【 6 2 1 7 】

なお、大当り報知時役物演出を開始してから 3 0 0 0 m s 経過すると、大当り報知時役物演出音の出力を終了し、強 S P ボーカル楽曲 ( 第 3 パート ) の出力を開始する例を示したが、このような形態に限定されず、大当り報知時役物演出を開始してから 3 0 0 0 m s 経過すると、大当り報知時役物演出音の出力を終了した後も、強 S P ボーカル楽曲 ( 第 3 パート ) の出力を制限するようにしてもよい。例えば、当該変動表示が終了するまで、強 S P ボーカル楽曲 ( 第 3 パート ) の出力を制限するようにしてもよい。

## 【 6 2 1 8 】

[ 低 B : はずれ報知演出 ]

図 1 4 - 1 0 5 は、低 B 状態に制御されているときに、はずれ報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

## 【 6 2 1 9 】

本例では、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、勝敗分岐演出 ( レバー操作促進演出 ) において、スティックコントローラ 3 1 A が遊技者によって操作され、はずれ報知演出が実行されるものとする。

## 【 6 2 2 0 】

図 1 4 - 1 0 5 ( 1 ) に示すように、スティックコントローラ 3 1 A が遊技者によって操作されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、はずれ報知演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、強 S P リーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示 L 1 ( 本例では、「敗北」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ ( 「 2 1 2 」 等 ) とを含む画像 ) を表示させる。

## 【 6 2 2 1 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からはずれ報知演出音 ( 敗北演出音 ( 本例では、敵キャラであるキャラ X のキャラボイス音および効果音等 ) ) を出力させる。

## 【 6 2 2 2 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、強 S P ボーカル楽曲の出力を制限させる ( 本例では、出力自体を終了させる ) 。

## 【 6 2 2 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の背景画像を A 背景画像に戻す。このとき、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ ( 本例では、「 2 1 2 」 ) が仮停止されている。そして、図 1 4

10

20

30

40

50

- 105 (2) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了すると、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せが確定停止されるとともに、小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「212」）が確定停止される。このとき、画像表示装置 5 のアクティブ表示領域から通常態様のアクティブ表示が消去されている。

【6224】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からのはずれ報知演出音の出力を終了させ、次の変動表示やメニュー表示、音量調整、光量調整が開始されるまで低 B インスト楽曲や演出音の出力を行わない。

【6225】

なお、図 14 - 105 (2) に示したように、演出ステージが A ステージに制御されているときに、強 S プリーチを伴う変動パターンが実行され、その変動表示の表示結果が「はずれ」であった場合、変動表示が終了し、次の変動表示が開始されると、継続して演出ステージが A ステージに制御され、背景画像やインスト楽曲が A ステージに対応したもので表示、出力される。しかしながら、このような形態に限定されず、演出ステージが A ステージに制御されているときに、強 S プリーチを伴う変動パターンが実行され、その変動表示の表示結果が「はずれ」であった場合、変動表示が終了し、次の変動表示が開始されると、演出ステージが A ステージから B ステージに変更され、背景画像やインスト楽曲が B ステージに対応したもので表示、出力されるようにしてもよい。

【6226】

なお、高 B 状態に制御されているときにおいても、複数の演出ステージに制御可能であるようにして、S プリーチを伴う変動パターンが実行された場合に、同様の演出ステージの制御を行うようにしてもよい。

【6227】

[ 高 B : S プリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声 ]

図 14 - 106 は、本実施形態における、高 B 状態に制御されているときに S プリーチに発展する場合の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【6228】

先ず、遊技状態が高 B 状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第 X ボーカル楽曲、第 Y ボーカル楽曲、または、第 Z ボーカル楽曲などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【6229】

次いで、遊技状態が高 B 状態に制御されているときにおける S プリーチ期間（第 1 パート）に、高 B S P インスト楽曲（第 1 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。

【6230】

次いで、遊技状態が高 B 状態に制御されているときにおける S プリーチ期間（第 2 パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、高 B S P インスト楽曲（第 2 パート）などがスピーカ 8 L、8 R から出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ 8 L、8 R から出力されない。

【6231】

[ 高 B : 変動開始時レバブル演出 ]

図 14 - 107 は、高 B 状態に制御されているときに、変動開始時レバブル演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6232】

図 14 - 107 (1) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、高 B 状態に制御されていることに基づいて、画像表示装置 5 に背景画像として高 B 背景画像（本例では、キャラ A と、「パワフル R U S H」の文字とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から高 B ボーカル楽

10

20

30

40

50

曲を出力させる。

【 6 2 3 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面右上に、右打ちすることを指示するための常時右打ち表示（本例では、「右打ち」の文字を含む右向き矢印のオブジェクト）を表示させ、その下に、高 B 状態に制御可能な残り変動表示の回数を示す残り回数表示（本例では、「残り 5 0 回」の文字）を表示させる。

【 6 2 3 4 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置 5 の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示 A A（本例では、白色の丸形表示）を表示させている。

10

【 6 2 3 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出を実行し、スティックコントローラ 3 1 A を振動させ、スティックコントローラ 3 1 A に備えられたランプ（本例では、ボタンランプ 9 e）を白色に発光させる。

【 6 2 3 6 】

このとき、本パチンコ遊技機 1 に備えられた他の演出ランプ（本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等）は、変動開始時レバブル演出とは関連しない高 B 状態に対応する背景対応色（本例では、青色等）で発光している。

20

【 6 2 3 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出が実行されても、スピーカ 8 L、8 R から出力されている高 B ボーカル楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を 1 0 0 % のまま維持させる）。

【 6 2 3 8 】

次いで、図 1 4 - 1 0 7（2）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動開始時レバブル演出を終了し、スティックコントローラ 3 1 A の振動を終了させる。

【 6 2 3 9 】

以降に示す演出例において、高 B 状態に制御されていることに関する情報（背景画像、時右打ち表示、残り回数表示、演出ランプ等）についての説明を省略する場合がある。

30

【 6 2 4 0 】

[ 高 B：リーチ成立前役物演出 ]

図 1 4 - 1 0 8 は、高 B 状態に制御されているときに、リーチ成立前役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 2 4 1 】

図 1 4 - 1 0 8 に示す演出画像や音声は、前述した図 1 4 - 7 7 に示した低 B 状態におけるリーチ前役物演出の説明を、高 B 状態の演出画像や音声に適用したものであるので、再度の説明を省略する。

【 6 2 4 2 】

[ 高 B：期待度表示演出 ]

40

図 1 4 - 1 0 9 及び図 1 4 - 1 1 0 は、高 B 状態に制御されているときに、期待度表示演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 2 4 3 】

本例では、通常ボタン操作促進演出と、その通常ボタン操作促進演出の対応演出として期待度表示演出（第 1 態様：3 0 %）とが実行されることに決定されているものとする。

【 6 2 4 4 】

図 1 4 - 1 0 9 及び図 1 4 - 1 1 0（3）に示す演出画像や音声は、前述した図 1 4 - 8 2 及び図 1 4 - 8 3（3）に示した低 B 状態における通常ボタン操作促進演出の説明を、高 B 状態の演出画像や音声に適用したものであるので、再度の説明を省略する。

【 6 2 4 5 】

50



次いで、図 1 4 - 1 1 0 ( 4 ) に示すように、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作されると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度表示演出 ( 第 1 態様 : 3 0 % ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、第 1 態様の期待度表示 DEP ( 本例では、「期待度 3 0 % 」の文字を含む画像 ) を表示させる。

【 6 2 4 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から期待度表示演出音 ( 効果音等 ) を出力させる。

【 6 2 4 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から出力されている高 B ボーカル楽曲の出力を制限させる ( 本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる ) 。

10

【 6 2 4 8 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度表示演出を終了すると、スピーカ 8 L、8 R から出力されている高 B ボーカル楽曲の出力の制限を解除させる ( 本例では、出力音量を 1 0 0 % に戻す ) 。

【 6 2 4 9 】

[ 高 B : 第 3 激熱演出 ]

図 1 4 - 1 1 1 は、高 B 状態に制御されているときに、第 3 激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 2 5 0 】

本例では、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において第 3 激熱演出が実行されることに決定されているものとし、スピーカ 8 L、8 R から高 B ボーカル楽曲が出力されているものとする。

20

【 6 2 5 1 】

図 1 4 - 1 1 1 ( 1 ) に示すように、CPU 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を実行し、第 3 激熱演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 激熱演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、激熱画像 GP ( 本例では、キャラ A と、キャラ B と、キャラ C と、「激熱」の文字とを含む画像 ) を表示させる。

【 6 2 5 2 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から激熱演出音 ( 本例では、キャラ A とキャラ B とキャラ C の 3 人のキャラボイス音、及び、効果音 ) を出力させる。

30

【 6 2 5 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 激熱演出が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から出力されている高 B ボーカル楽曲の出力を制限させる ( 本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる ) 。

【 6 2 5 4 】

[ 高 B : 第 4 激熱演出 ]

図 1 4 - 1 1 2 は、高 B 状態に制御されているときに、第 4 激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 2 5 5 】

40

本例では、第 2 特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において第 4 激熱演出が実行されることに決定されているものとし、高 B 状態の S P リーチに発展し、スピーカ 8 L、8 R から高 B S P インスト楽曲が出力されているものとする。

【 6 2 5 6 】

図 1 4 - 1 1 2 ( 1 ) に示すように、高 B S P リーチに発展しているときに、演出制御用 CPU 1 2 0 は、高 B バトル演出 ( 高 B S P リーチ演出 ) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、高 B バトル演出画像 S P C 1 ( 本例では、敵キャラであるキャラ X と、「ボイソをやっつける」の文字とを含む画像 ) を表示させる。

【 6 2 5 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から高 B S P 演出音 ( ナレ

50

ーションボイス音「ボインゴをやっつける」等)を出力させる。

【6258】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから高Bインスト楽曲の出力を制限させていない(本例では、出力音量を100%で維持させる)。

【6259】

次いで、図14-112(2)に示すように、第4激熱演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、激熱画像GP(本例では、キャラAと、キャラBと、キャラCと、「激熱」の文字とを含む画像)を表示させる。

【6260】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから激熱演出音(本例では、キャラAとキャラBとキャラCの3人のキャラボイス音、及び、効果音)を出力させる。

【6261】

このとき、演出制御用CPU120は、第4激熱演出が実行されると、スピーカ8L、8Rから出力されている高BSPインスト楽曲の出力を制限させる(本例では、出力音量を0%にミュートさせる)。

【6262】

[高B：結果分岐演出]

図14-113及び図14-114は、高B状態に制御されているときに、結果分岐演出(高Bボタン操作促進演出)が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6263】

本例では、高BSPリーチ期間(第1パート)に、高Bバトル演出が実行され、スピーカ8L、8Rから高BSPインスト楽曲(第1パート)が出力されているものとする。

【6264】

図14-113(1)に示すように、高BSPリーチ(第2パート)に発展すると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、高Bバトル演出画像SPC2(本例では、キャラAとキャラXとが最後の攻撃を行った後の煙のオブジェクトを含む画像)を表示させている。

【6265】

このとき、演出制御用CPU120は、高Bボタン操作促進演出(第1パート)を実行し、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆する高Bボタン形成エフェクト表示HBTEを重畳表示させる。

【6266】

なお、高Bボタン形成エフェクト表示HBTEと、前述したレバー形成エフェクト表示LEとが共通の画像である例を示したが、このような例に限定されず、高Bボタン形成エフェクト表示HBTEと、レバー形成エフェクト表示LEとが異なる表示態様の画像であるようにしてもよい。

【6267】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから高Bボタン操作促進演出音(高Bボタン操作促進演出事前示唆音)を出力させる。

【6268】

このとき、演出制御用CPU120は、高Bボタン操作促進演出が実行されると、スピーカ8L、8Rから出力されている高BSPインスト楽曲(第2パート)の出力を制限させる(本例では、出力音量を0%にミュートさせる)。

【6269】

このとき、プッシュボタン31Bは、高Bボタン操作促進演出(第1パート)に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、高Bボタン操作促進演出(第1パート)に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置5に表示されている高BSPリーチの演出画像に対応した発光色(本例では

、緑色等)での発光の制御を行っている。

【6270】

次いで、図14-113(2)に示すように、演出制御用CPU120は、高Bボタン操作促進演出(第2パート)を実行し、画像表示装置5の画面中央に、通常ボタン操作促進表示(本例では、白色に発光したプッシュボタン31Bを模したオブジェクトと、「押せ!!」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像)を表示させる。

【6271】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから高Bボタン操作促進演出音(キャラボイス音(本例では、キャラAによる「押せ!!」のボイス音)と効果音)を出力させる。

【6272】

このとき、演出制御用CPU120は、高BSPインスト楽曲(第2パート)の出力の制限を継続させる(本例では、出力音量を0%にミュートさせる)。

【6273】

このとき、プッシュボタン31Bは、高Bボタン操作促進演出(第2パート)に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、高Bボタン操作促進演出(第2パート)に対応して白色の発光の制御を行っている。

【6274】

次いで、図14-114(3)に示すように、演出制御用CPU120は、高Bボタン操作促進演出(第3パート)を実行し、画像表示装置5の画面中央に、通常ボタン操作促進表示を継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン31Bを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン31Bを模したオブジェクトが上下方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【6275】

このとき、プッシュボタン31Bは、高Bボタン操作促進演出(第3パート)に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、高Bボタン操作促進演出(第3パート)に対応して白色の発光の制御を行っている。

【6276】

そして、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作されると、(A)表示結果が「大当たり」である場合には、図14-115に示す大当たり報知演出が実行され、(B)表示結果が「はずれ」である場合には、図14-116に示すはずれ報知演出が実行される。

【6277】

[高B：大当たり報知演出]

図14-115は、高B状態に制御されているときに、大当たり報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6278】

本例では、変動表示の表示結果が「大当たり」である場合に、結果分岐演出(高Bボタン操作促進演出)において、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作され、大当たり報知演出が実行されるものとする。

【6279】

図14-115(1)に示すように、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作されると、演出制御用CPU120は、大当たり報知演出(大当たり報知パート)を実行し、画像表示装置5の画面全体に、表示結果が「大当たり」となることに関連した大当たりエフェクト表示OE(本例では、虹色の炎エフェクト画像)を表示させる。

【6280】

大当たり報知演出(大当たり報知パート)のうち大当たり報知時役物演出では、ロゴ役物YMが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置に動作する。ここでは、ロゴ役物YMが、変形形状に変形して最大進出位

10

20

30

40

50

置に位置している。

【 6 2 8 1 】

また、大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時レパブル演出では、スティックコントローラ 3 1 A が振動し、スティックコントローラ 3 1 A に備えられたランプ（本例では、ボタンランプ 9 e）が虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。

【 6 2 8 2 】

このとき、他の演出ランプ（本例では、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、装飾ランプ 9 f 等）も、大当り報知時レパブル演出に関連して虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。

10

【 6 2 8 3 】

このとき、スピーカ 8 L、8 R から大当り報知演出音（大当り報知時役物演出音、大当り報知時レパブル演出音）が出力される。この大当り報知演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

【 6 2 8 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、高 B ボタン操作促進演出における楽曲の制限を継続して、スピーカ 8 L、8 R から高 B S P インスト楽曲の出力を制限させている（本例では、出力音量を 0 % でミュートさせる）。

【 6 2 8 5 】

20

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り報知時役物演出を開始してから 3 0 0 0 m s 経過すると（ロゴ役物 Y M が最大進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ 8 L、8 R から出力させていた大当り報知時役物演出音の出力を終了させ、スピーカ 8 L、8 R から勝利演出音（キャラ A のキャラボイス音を含む音声）を出力させる。

【 6 2 8 6 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲（第 3 パート）の出力を開始させる（本例では、出力音量を 1 0 0 % とする）。

【 6 2 8 7 】

次いで、図 1 4 - 1 1 5（2）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、大当り報知演出（エピローグパート）を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、高 B S P リーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示 V 2（本例では、「撃破！！」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「2 2 2」等）と、キャラ A とを含む画像）を表示させる。

30

【 6 2 8 8 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ロゴ役物 Y M を変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作させる。ここでは、ロゴ役物 Y M が、初期形状で初期位置に位置している。

【 6 2 8 9 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から強 S P ボーカル楽曲（第 3 パート）を継続して出力させる（本例では、出力音量を 1 0 0 % とする）とともに、スピーカ 8 L、8 R から勝利演出音（キャラ A のキャラボイス音を含む音声）を継続して出力させる。

40

【 6 2 9 0 】

そして、この第 2 特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」であったことに基づいて、飾り図柄の組合せを「7 7 7」に昇格させる昇格演出が実行される。

【 6 2 9 1 】

[ 高 B : はずれ報知演出 ]

図 1 4 - 1 1 6 は、高 B 状態に制御されているときに、はずれ報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【 6 2 9 2 】

50

本例では、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、勝敗分岐演出（高Bボタン操作促進演出）において、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作され、はずれ報知演出が実行されるものとする。

【6293】

図14-116(1)に示すように、プッシュボタン31Bが遊技者によって操作されると、演出制御用CPU120は、はずれ報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、高BSPリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示L2（本例では、「残念・・・」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「212」等）と、キャラAとを含む画像）を表示させる。

【6294】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからはずれ報知演出音（敗北演出音（本例では、キャラAのキャラボイス音および効果音等））を出力させる。

【6295】

このとき、演出制御用CPU120は、高BSPインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力自体を終了させる）。

【6296】

次いで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の背景画像を高B背景画像に戻す。このとき、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「212」）が仮停止されている。そして、図14-116(2)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了すると、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せが確定停止されるとともに、小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「212」）が確定停止される。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右下の第2保留表示領域に4個の通常態様の保留表示HRを表示させている。

【6297】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからはずれ報知演出音の出力を終了させるとともに、高Bボーカル楽曲の出力を開始させる。

【6298】

なお、このとき、はずれ報知音の出力が終了したタイミングで、高Bボーカル楽曲の出力が開始する例を示したが、このような例に限定されず、はずれ報知音の出力が終了し、次の変動表示が開始されるタイミングで、高Bボーカル楽曲の出力が開始するようにしてもよい。

【6299】

[大当りFF演出]

本実施形態では、大当り遊技状態は、大当りFF期間（大当りファンファーレ期間）と、大当りRD期間（大当りラウンド期間）と、大当りED期間（大当りエンディング期間）とで構成されている。これらの各期間に実行される演出を、適宜「大当りFF演出」、「大当りRD演出」、「大当りED演出」と称する。

【6300】

図14-117は、大当り遊技状態に制御されているときに、大当りFF演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6301】

本例では、表示結果が「大当り」となる変動表示が終了し、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120が、大当りFF演出を実行する場合を例示する。

【6302】

図14-117(1)に示すように、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したに基づいて、大当りFF演出（第1パート）を実行する。

【6303】

大当りFF演出（第1パート）では、画像表示装置5の画面全体に、当該大当りの種別

10

20

30

40

50

を示唆する大当たりタイトル表示 P F P 1 (本例では、「B O N U S」の文字を含む画像)が表示される。

【6304】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から、大当たり F F 演出音 (本例では、大当たりタイトル表示に関連したキャラ A のキャラボイス音「ボーナス!!」等)を出力させるとともに、大当たり F F インスト楽曲を出力させる。

【6305】

次いで、図 14 - 117 (2) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当たり F F 演出 (第 2 パート) を実行する。

【6306】

大当たり F F 演出 (第 2 パート) では、画像表示装置 5 の画面全体に、この後に制御される大当たりラウンドにおける遊技方法を遊技者に指示するための右打ち指示表示 O F P 2 (本例では、「右打ち」の文字を含む右向き矢印画像)が表示される。

【6307】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から、大当たり F F 演出音 (本例では、右打ち指示表示に関連したキャラ C のキャラボイス音「右打ち」等)を出力させる。

【6308】

なお、大当たり F F 演出 (第 1 パート) でのキャラボイス音のキャラと、大当たり F F 演出 (第 2 パート) でのキャラボイス音のキャラと、が異なる例を示したが、このような例に限定されず、大当たり F F 演出 (第 1 パート) でのキャラボイス音のキャラと、大当たり F F 演出 (第 2 パート) でのキャラボイス音のキャラと、が共通であるようにしてもよい。

【6309】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から、大当たり F F インスト楽曲の出力を制限させる (本例では、出力音量を 0 % にミュートさせる)。

【6310】

なお、大当たりが連続して発生した場合 (初当たり以降の高 B 状態で大当たりが発生した場合)には、大当たり F F 演出の第 2 パートを省略するようにしてもよい。この場合、大当たりラウンドにおける遊技方法を遊技者に指示するための右打ち指示表示を表示しないようにしてもよいし、大当たり F F 演出 (第 1 パート) における大当たりタイトル表示にこの右打ち指示表示を含めるようにしてもよい。

【6311】

このような構成によれば、低 B 状態よりも、変動表示期間が短く、変動効率の高い高 B 状態において発生する大当たりに関して、大当たり F F 期間をより一層短くすることができ、スピーディーな大当たり遊技を提供することができる。

【6312】

[大当たり R D 演出、大当たり E D 演出]

図 14 - 118 は、大当たり遊技状態に制御されているときに、大当たり R D 演出 (大当たりラウンド演出) と、大当たり E D 演出 (大当たりエンディング演出) とが実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【6313】

本例では、大当たり F F 期間が終了した後に、大当たり R D 期間に大当たり R D 演出が実行され、大当たり R D 期間が終了した後に、大当たり E D 演出が実行される場合を例示する。

【6314】

図 14 - 118 (1) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、大当たり R D 期間を開始することを指定する演出制御コマンド (大入賞口開放中指定コマンド等)を受信したことに基づいて、大当たり R D 演出を実行する。

【6315】

大当たり R D 演出では、画像表示装置 5 の画面全体に、大当たり R D 表示 O R 1 (本例では、ラウンド表示 (1 R O U N D) と、楽曲名表示 (音符型のオブジェクト及び「楽曲 V」

10

20

30

40

50

の文字)と、賞球数表示(00000pt)と、ラウンド背景画像(キャラA、キャラX、音符のオブジェクト等)とを含む画像)が表示される。

【6316】

このとき、演出制御用CPU120は、大入賞口への遊技球の進入に対応して、スピーカ8L、8Rから、アタッカー入賞音(本例では、効果音等)を出力させるとともに、大当たりRDボーカル楽曲(本例では、楽曲V)を出力させる。

【6317】

次いで、図14-118(2)に示すように、演出制御用CPU120は、大当たりED期間を開始することを指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド等)を受信したことに基づいて、大当たりED演出を実行する。

【6318】

大当たりED演出では、画像表示装置5の画面全体に、この大当たり遊技状態の後に制御される遊技状態を示唆する大当たりED表示OE1(本例では、高B状態に制御されることに基づいて、「パワフルRUSH突入」の文字を含む画像)が表示される。

【6319】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから、大当たりED演出音(本例では、大当たりED表示に関連したキャラAのキャラボイス音「パワフルラッシュ突入!!」等)を出力させるとともに、スピーカ8L、8Rから、大当たりEDボーカル楽曲を出力させる。

【6320】

[遊技停止演出処理]

図14-119は、図14-29に示された演出制御プロセス処理において、遊技停止演出処理(不図示)のステップが追加された場合のフローチャートである。尚、図14-120に示すように、本実施例における遊技停止演出は、第1遊技停止演出と該第1遊技停止演出後に実行される第2遊技停止演出とで構成されている。このうち第1遊技停止演出は、遊技停止後の15秒間に亘って遊技が停止された旨を画像表示装置5にて表示する演出である。また、第1遊技停止演出は、時短状態や確変状態において遊技が停止された場合は、賞球数カウンタの値を画像表示装置5において表示する演出でもある。そして、第2遊技停止演出は、第1遊技停止演出の終了タイミングからパチンコ遊技機1への電力の供給が停止される(電源断)までの期間に亘って、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置5において表示する演出である。

【6321】

遊技停止演出処理において、演出制御用CPU120は、先ず、第2遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(ステップ005SGS841)。第2遊技停止演出プロセスタイマの動作中でない場合(ステップ005SGS841;N)は、更に第1遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する(ステップ005SGS842)。

【6322】

第1遊技停止演出プロセスタイマの動作中ではない場合(ステップ005SGS842;N)、演出制御用CPU120は、賞球数カウンタの値を特定するとともに(ステップ005SGS843a)、遊技状態を特定する(ステップ005SGS843b)。そして、遊技状態に応じた第1遊技停止演出用のプロセステーブルを選択する(ステップ005SGS844)。また、第1遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせ(ステップ005SGS845)、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し(ステップ005SGS846)、遊技停止演出処理を終了する。

【6323】

また、第1遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合(ステップ005SGS842;Y)、演出制御用CPU120は、第1遊技停止演出プロセスタイマの値を-1し(ステップ005SGS847)、該第1遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ005SGS848)。第1遊技停止演出プロセスタイマ

10

20

30

40

50

がタイマアウトしていない場合（ステップ005SGS848；N）は、第1遊技停止演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御して（ステップ005SGS583）、遊技停止演出処理を終了し、第1遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ005SGS848；Y）、該タイマアウトした第1遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ005SGS849）。

【6324】

タイマアウトした第1遊技停止演出プロセスタイマが最後の第1遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ005SGS849；N）は、プロセスデータの切り替えを行うとともに（ステップ005SGS850）、次の第1遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS851）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS852）、遊技停止演出処理を終了する。

【6325】

尚、タイマアウトした第1遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマである場合（ステップ005SGS849；Y）は、次に第2遊技停止演出プロセステーブルを選択するとともに（ステップ005SGS854）、第2遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS855）。そして、プロセスデータ1の内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS856）、遊技停止演出処理を終了する。

【6326】

次に、第2遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ005SGS841；Y）は、第2遊技停止演出プロセスタイマの値を-1し（ステップ005SGS857）、該第2遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ005SGS858）。第2遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ005SGS858；N）は、第2遊技停止演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ005SGS863）遊技停止演出処理を終了する。また、第2遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ005SGS858；Y）は、該タイマアウトした第2遊技停止演出プロセスタイマが最後の第2遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ005SGS859）。

【6327】

タイマアウトした第2遊技停止演出プロセスタイマが最後の第2遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ005SGS859；N）は、プロセスデータを切り替えとともに（ステップ005SGS860）、次の第2遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ005SGS861）。また、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ005SGS862）、遊技停止演出処理を終了する。一方で、タイマアウトした第2遊技停止演出プロセスタイマが最後の第2遊技停止演出プロセスタイマである場合は、ステップ005SGS855及びステップ005SGS856の処理を実行して遊技停止演出処理を終了する。

【6328】

以上のように、本実施例では、図14-120に示す第1図柄確定期間中演出、第2図柄確定期間中演出、エンディング演出、第1遊技停止演出、第2遊技停止演出を実行可能となっている。

【6329】

これら演出のうち第2図柄確定期間中演出については、図14-121に示すように、時短状態や確変状態における100回目の可変表示（はずれの可変表示）が終了してからの10秒間に亘って実行される演出であって、該第2図柄確定演出の実行期間中においては、画像表示装置5において右打ち促進表示が時短状態から継続して実行されるようになっており、該右打ち促進表示は、第2図柄確定期間中演出の終了とともに非表示となる。



更に、第2図柄確定期間中演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ9の点滅が周期T1にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ9は、第2図柄確定期間が終了すると、一旦消灯してから通常状態に応じた態様にて点灯を開始する。

【6330】

また、エンディング演出については、図14-122に示すように、大当たり遊技が終了からの20秒間に亘って実行される演出であって、該エンディング演出の実行期間中においては、画像表示装置5において右打ち促進表示が大当たり遊技状態から継続して実行されるようになっている。更に、エンディング演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ9の点滅が周期T2にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ9は、エンディング演出が終了すると、一旦消灯してから大当たり遊技後の遊技状態（確変状態または時短状態）に応じた態様にて点灯を開始する。

10

【6331】

遊技停止演出は、図14-123（A）及び図14-123（B）に示すように、大当たり遊技中以外のタイミングでMYカウンタ値が98194に達したことにより実行される場合と、大当たり遊技中にMYカウンタ値が98194に達したことにより実行される場合と、がある。

【6332】

図14-123（A）に示すように、大当たり遊技中以外のタイミングでMYカウンタ値が98194に達した場合は、該タイミングで可変表示の実行中であれば該可変表示が停止されるとともに、画像表示装置5において右打ち促進表示の表示中であれば該右打ち促進表示が非表示となり、第1遊技停止演出が15秒間に亘って実行される。そして、該第1遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第2遊技停止演出が実行される。

20

【6333】

また、図14-123（B）に示すように、大当たり遊技中のタイミングでMYカウンタ値が98194に達した場合は、大当たり遊技が終了したタイミングで右打ち促進表示が非表示となり、第1遊技停止演出が15秒間に亘って実行される。そして、該第1遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機1への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第2遊技停止演出が実行される。

【6334】

30

尚、図14-123（A）及び図14-123（B）に示すように、本実施例の第1遊技停止演出では、冒頭10秒間に亘って第2図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ9を点滅されるためのデータと同一のデータを用いることにより、遊技効果ランプ9を周期T1にて点滅されるようになっている。また、第2図柄停止期間中演出の演出期間に該当する10秒間が経過した後の5秒間及び該第1遊技停止演出に続く第2遊技停止演出においても、第2図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ9を点滅されるためのデータと同一のデータを継続して用いることにより、遊技効果ランプ9を周期T1にて点滅されるようになっている。

【6335】

（演出態様）

40

次に、本実施例におけるエンディング演出、第2図柄確定期間中演出、遊技停止示唆演出、遊技停止演出、デモ表示演出の演出態様について、図14-124～図14-130に基づいて説明する。

【6336】

先ず、図14-124（A）～図14-124（D）に示すように、通常状態において可変表示結果が大当たりとなる場合は、画像表示装置5において飾り図柄が大当たりを示す組合せで導出表示され、大当たり遊技が開始される。このとき、画像表示装置5の上端部において右打ち促進表示の表示が開始される。

【6337】

尚、図14-124（D）に示すように、大当たり遊技中は、スピーカ8L、8Rから出

50

力するための楽曲を遊技者がスティックコントローラ 3 1 A や プッシュボタン 3 1 B の操作によって選択可能となっており、画像表示装置 5 の所定位置（本実施例では画像表示装置 5 の表示領域の左下部）においては現在スピーカ 8 L、8 R から出力中の楽曲のタイトルが表示される。また、画像表示装置 5 の右下部においては、当該大当り遊技中において払い出され得る賞球数と、当該大当り遊技中に払い出された賞球数との表示が行われる。

【 6 3 3 8 】

そして、大当り遊技が終了すると、エンディング演出として遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨（図 1 4 - 1 2 4（E）に示す「チャンスタイム突入！」）の表示と、賞球数カウンタの値の表示が行われる。また、エンディング演出においては、図 1 4 - 1 2 4（F）及び図 1 4 - 1 2 4（G）に示すように、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像の表示や、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示も行われる。

10

【 6 3 3 9 】

また、図 1 4 - 1 2 5（A）～図 1 4 - 1 2 5（D）に示すように、時短状態や確変状態において可変表示結果が大当たりとなることなく 1 0 0 回の可変表示が実行された場合（大当り遊技状態に制御されることなく 1 0 0 回の可変表示に亘って時短制御が実行された場合）は、1 0 0 回目の可変表示が終了したタイミングから第 2 図柄確定期間中演出が実行される。該第 2 図柄確定期間中演出としては、遊技状態が通常状態に制御される旨の表示（「チャンスタイム終了」の表示）とともに、賞球数カウンタの値（初当りから該通常状態に制御されるまで大当り遊技中に払い出された賞球数の値）の表示が行われる。そして、第 2 図柄確定期間中演出の終了後は、所定期間（例えば、1 0 秒間）に亘って遊技者に対して左遊技領域 2 L に向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示の表示が行われる。

20

【 6 3 4 0 】

また、図 1 4 - 1 2 6（A）～図 1 4 - 1 2 6（F）に示すように、通常状態、時短状態、確変状態においては、遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによって M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 に達すると、次の可変表示の開始時から、遊技停止示唆演出として画像表示装置 5 の表示領域の左右両端部において間もなく当該パチンコ遊技機 1 において遊技停止が停止される旨の遊技停止示唆画像（「遊技停止間近」の表示）が表示される。尚、本実施例では、図 1 4 - 1 2 6（C）及び図 1 4 - 1 2 6（F）に示すように、通常状態において M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様は、時短状態や確変状態において M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様が異なっている。

30

【 6 3 4 1 】

また、図 1 4 - 1 2 7（A）～図 1 4 - 1 2 7（F）に示すように、大当り遊技状態中において遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによって M Y カウンタ値が 9 5 0 0 1 に達した場合については、該大当り遊技の終了後、時短状態や確変状態における 1 回目の可変表示の開始タイミングから遊技停止示唆演出として遊技停止示唆画像が表示される。

【 6 3 4 2 】

そして、図 1 4 - 1 2 8（A）～図 1 4 - 1 2 8（H）に示すように、遊技停止示唆演出が開始された後は、更に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによって M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 達すると、第 1 遊技停止演出が実行された後に第 2 遊技停止演出が実行される。

40

【 6 3 4 3 】

尚、図 1 4 - 1 2 8（A）～図 1 4 - 1 2 8（D）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、第 1 遊技停止演出として M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことにより遊技が停止した旨が表示される。一方で、図 1 4 - 1 2 8（E）～図 1 4 - 1 2 8（H）に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態であるときに M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、第 1 遊技停止演出として M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことにより遊技が停止した旨と該 M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことによる祝福の旨の表示、及び賞球カウンタ値の値が表示される。つ

50

まり、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときと、遊技状態が時短状態や確変状態であるときとで、第1遊技停止演出の演出態様が異なっている。

【6344】

また、図14-128(C)、図14-128(D)及び図14-128(G)、図14-128(H)に示すように、第2遊技停止演出としては、遊技状態にかかわらず、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機1に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示が行われる。

【6345】

尚、本実施例の第1遊技停止演出及び第2遊技停止演出については、第1遊技停止演出の開始タイミングから右打ち促進表示を非表示とするとともに、第1遊技停止演出や第2遊技停止演出の演出画像(図14-128(B)~図14-128(D)、図14-128(F)~図14-128(H)参照)をそれまでの飾り図柄や保留表示、遊技値停止示唆演出、小図柄等の画像が視認不能となるように重複表示する。これにより、例えば、可変表示の実行中にMYカウンタ値が98194に達したことによりパチンコ遊技機1での遊技が停止されても、画像表示装置5において静止画として表示される飾り図柄やその他演出の画像を遊技者から隠蔽することが可能となり、見栄えが悪くなってしまう事態を防ぐことができる。

【6346】

また、本実施例の第1遊技停止演出としては、遊技者が携帯端末を操作しながら遊技を行っていることにより画像表示装置5から目を離していること想定し、遊技者が画像表示装置5に表示されている演出画像(図14-128(B)や図14-128(F)に示す、遊技が停止された旨の画像)に気付くように、可変表示中に出力される音声よりも高音或いは音量の大きい音声スピーカー8L、8Rから出力される。

【6347】

更に、本実施例の第2遊技停止演出としては、遊技場の従業員から認識され易いよう、上記した遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示(図14-128(D)、図14-128(H)参照)とともに、スピーカー8L、8Rからも、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が繰り返し実行される。

【6348】

尚、遊技場の従業員が到達するまでに遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が長時間に亘って出力されると、該パチンコ遊技機1の遊技者や周囲の他の遊技者にとってストレスを与えてしまうこととなるので、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力は、インターバルを挟んで実行されるもの(例えば、1分間音声の出力を行った後に5分間インターバルをとることを繰り返す)であってもよいし、所定期間(例えば、1分間)遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力を行った後は、以降スピーカー8L、8Rからの該音声の出力を実行しないようにしてもよい。

【6349】

また、図14-123(A)、図14-123(B)に示すように、本実施例における第1遊技停止演出の実行中と第2遊技停止演出の実行中においては、遊技効果ランプ9を周期T1にて点滅させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1遊技停止演出においては、遊技効果ランプ9を該第1遊技停止演出に応じた態様で発光(点滅または点灯)させる一方で、第2遊技停止演出においては、遊技効果ランプ9を該第2遊技停止演出に応じた態様として、第1遊技停止演出とは異なる態様にて発光させてもよい。特に、第2遊技停止演出としては、パチンコ遊技機1において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ9を構成するメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの一部或いは全てを発光させてもよい。更に、第2遊技停止演出としては、パチンコ遊技機1において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ9を構成するメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dの一部或いは全てを、可変表示中や大当り遊技中よりも高輝度で発光させてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 6 3 5 0 】

尚、図 1 4 - 1 2 9 ( A ) ~ 図 1 4 - 1 2 9 ( H ) に示すように、遊技停止示唆演出が実行されるときに可変表示結果が大当たりとなった場合は該大当たり遊技を最後に遊技が停止される旨 ( 図 1 4 - 1 2 9 ( B ) に示す「 E N D I N G F E V E R ! 」の表示 ) が表示されて大当たり遊技が開始される。そして、該大当たり遊技中に M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達した場合は、図 1 4 - 1 2 9 ( E ) ~ 図 1 4 - 1 2 9 ( H ) に示すように、大当たり遊技は中断されること無く最終ラウンド遊技まで継続される。そして、大当たり遊技が終了すると、従来の大当たり遊技終了後にエンディング演出が実行されるどころ、時短状態や確変状態における第 1 遊技停止演出と同一態様に第 1 遊技停止演出が実行された後、第 2 遊技停止演出が実行される。

10

## 【 6 3 5 1 】

また、図 1 4 - 1 3 0 ( A )、図 1 4 - 1 3 0 ( B ) に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態であるとき、特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が存在しない場合については、可変表示が実行されていない期間が所定期間 ( 例えば、1 分間 ) に達すると、客待ちデモ演出が開始される。本実施例における客待ちデモ演出としては、先ず、図 1 4 - 1 3 0 ( B ) に示すように、M Y カウンタ値が 9 8 1 9 4 に達したことにより遊技が停止されるエンディング機能を搭載している旨の表示が 6 秒間に亘って表示される。次に、本パチンコ遊技機 1 において実行される演出や遊技性等を紹介する紹介ムービーが 3 0 秒に亘って表示される。尚、該紹介ムービーの表示中は、前述したエンディング機能を搭載している旨の表示が継続して実行される。

20

## 【 6 3 5 2 】

そして、紹介ムービーの表示が終了すると、エンディング機能を搭載している旨の表示も終了し、替えて、客待ちデモ演出として、図 1 4 - 1 3 0 ( D ) に示すパチンコ遊技機 1 のメーカーロゴの表示が 3 秒間、図 1 4 - 1 3 0 ( E ) に示す遊技へののめり込み防止を促す旨の表示が 6 秒間、図 1 4 - 1 3 0 ( F ) に示すエンディング機能を搭載している旨の表示が 6 秒間、それぞれ実行される。

## 【 6 3 5 3 】

最後に、図 1 4 - 1 3 0 ( H ) に示すように、該パチンコ遊技機 1 の演出において登場するメインキャラクタや、該パチンコ遊技機 1 のタイトル等を含むキービジュアル画像の表示が 5 分間に亘って実行される。以降は、客待ちデモ演出として、図 1 4 - 1 3 0 ( B ) ~ 図 1 4 - 1 3 0 ( H ) の表示が繰り返し実行される。尚、これら客待ちデモ演出としての表示は、遊技球が第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に入賞したことにより特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることにより終了される。

30

## 【 6 3 5 4 】

上記に示した遊技停止演出に関連する各演出において、[ 本特徴部 0 3 T M ] の構成を適用するようにしてもよい。

## 【 6 3 5 5 】

図 1 4 - 1 2 6 ( A ) ~ ( C ) において、インスト楽曲 ( 低 B 状態に対応するインスト楽曲 ) が出力されているときに、遊技停止示唆演出が実行された場合であっても、インスト楽曲の出力が制限されないようにしてもよい。

40

## 【 6 3 5 6 】

図 1 4 - 1 2 6 ( D ) ~ ( F ) において、ボーカル楽曲 ( 大当たり遊技状態に対応するボーカル楽曲、高 B 状態に対応するボーカル楽曲 ) が出力されているときに、遊技停止示唆演出が実行された場合であっても、ボーカル曲の出力が制限されないようにしてもよい。

## 【 6 3 5 7 】

図 1 4 - 1 2 7 ( A ) 及び ( B ) において、ボーカル曲 ( 大当たり遊技状態に対応するボーカル楽曲、高 B 状態に対応するボーカル楽曲 ) が、通常音量 ( 例えば、出力音量 : 1 0 0 % ) で出力されるようにしてもよい。

## 【 6 3 5 8 】

次いで、図 1 4 - 1 2 7 ( C ) において、「チャンスタイム突入」のキャラクタボイス

50

音が、通常音量（例えば、出力音量：100%）で出力されるとともに、ボーカル楽曲が制限音量（例えば、出力音量：20%）で出力されるようにしてもよい。なお、制限音量の出力音量：20%とは、遊技者が意識して聴くと認識できるレベルの小さな音量のことである。

【6359】

次いで、図14-127（D）及び（E）において、図14-127（C）における制限音量でボーカル楽曲が継続して出力され、図14-127（F）において、ボーカル楽曲が通常音量に戻って出力されるようにしてもよい。

【6360】

図14-128（A）において、インスト楽曲（低B状態に対応するインスト楽曲）が出力されるようにしてもよい。 10

【6361】

次いで、図14-128（B）～（D）においてインスト楽曲の出力が停止し、図14-128（B）において、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音出力されるようにしてもよい。

【6362】

図14-128（E）において、ボーカル楽曲（大当たり遊技状態に対応するボーカル楽曲、高B状態に対応するボーカル楽曲）が出力されるようにしてもよい。

【6363】

図14-128（F）～（H）において、ボーカル曲の出力が停止し、図14-128（F）において、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音出力されるようにしてもよい。 20

【6364】

図14-129（B）において、インスト楽曲（大当たりFFインスト楽曲）が出力されるようにしてもよい。

【6365】

次いで、図14-129（C）において、インスト楽曲の出力が停止し、「右打ち」のキャラクタボイス音出力されるようにしてもよい。

【6366】

次いで、図14-129（D）及び（E）において、ボーカル曲（大当たり遊技状態に対応するボーカル楽曲、高B状態に対応するボーカル楽曲）が通常音量で出力されるようにしてもよい。 30

【6367】

次いで、図14-129（F）において、ボーカル曲の出力が停止し、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音出力されるようにしてもよい。

【6368】

図14-130（A）において、インスト楽曲（低B状態に対応するインスト楽曲）が出力（変動表示が終了した後も暫く出力）されるようにしてもよい。

【6369】

次いで、図14-130（B）において、インスト楽曲がフェードアウトで出力を停止し、エンディング機能搭載テロップやボタン画像（メニュー表示、音量調整、光量調整などを行うための画像）が表示されるようにしてもよい。

【6370】

（効果1）

図14-68に示したように、強SPリーチ発展より後の期間に実行される楽曲制限演出の種類は、弱SPリーチ発展より前の期間に実行される楽曲制限演出の種類よりも少ない。

【6371】

弱SPリーチ発展より前の期間において何れかの種類の楽曲制限演出が実行されたとき 50

に、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより楽曲制限演出に関心を向けさせることができ、強ＳＰリーチ発展より後の期間において何れかの種類の楽曲制限演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、楽曲制限演出の興を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る楽曲制限演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

【 6 3 7 2 】

( 効果 1 - 1 )

図 1 4 - 7 8 及び図 1 4 - 7 9 に示したように、インスト楽曲の出力は、変化演出（青変化）の変化演出音（青変化音）の出力とともに制限されずに行われ、変化演出（赤変化）の変化演出音（赤変化音）の出力に対応して制限される。

【 6 3 7 3 】

このような構成によれば、変化演出が実行された後の対応表示の表示態様に応じて、インスト楽曲の出力態様を異ならせ、遊技の興を向上できる。

【 6 3 7 4 】

( 効果 1 - 2 )

図 1 4 - 7 9 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化演出（赤変化）の変化演出音（赤変化音）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に低下する。

【 6 3 7 5 】

このような構成によれば、変化演出音（赤変化音）を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り期待度が高いことを好適に報知できる。

【 6 3 7 6 】

( 効果 1 - 3 )

図 1 4 - 8 0 及び図 1 4 - 8 1 に示したように、インスト楽曲の出力は、変化煽り演出（弱変化煽り）の変化煽り演出音（弱変化煽り音）の出力とともに制限されずに行われ、変化煽り演出（強変化煽り）の変化煽り演出音（強変化煽り音）の出力に対応して制限される。

【 6 3 7 7 】

このような構成によれば、変化煽り演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力態様を異ならせ、遊技の興を向上できる。

【 6 3 7 8 】

( 効果 1 - 4 )

図 1 4 - 8 1 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化煽り演出（強変化煽り）の変化煽り演出音（強変化煽り音）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に低下する。

【 6 3 7 9 】

このような構成によれば、変化煽り演出音（強変化煽り音）を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り期待度が高いことを好適に報知できる。

【 6 3 8 0 】

( 効果 2 - 1 )

図 1 4 - 8 2 ~ 図 1 4 - 8 4、及び、図 1 4 - 8 8 に示したように、インスト楽曲の出力は、第 1 リーチ前セリフ演出の第 1 リーチ前セリフ音（キャラ A ボイス音等）の出力とともに制限されずに行われ、第 2 リーチ前セリフ演出の第 2 リーチ前セリフ音（キャラ B ボイス音等）の出力に対応して制限される。

【 6 3 8 1 】

このような構成によれば、リーチ前セリフ演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興を向上できる。

10

20

30

40

50

## 【 6 3 8 2 】

( 効果 2 - 2 )

図 1 4 - 8 8 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第 2 リーチ前セリフ演出の第 2 リーチ前セリフ音 ( キャラ B ボイス音等 ) が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に低下する。

## 【 6 3 8 3 】

このような構成によれば、第 2 リーチ前セリフ演出の第 2 リーチ前セリフ音 ( キャラ B ボイス音等 ) を遊技者に聞き取りやすくさせ、第 2 リーチ前セリフ演出に注目させやすくする。

## 【 6 3 8 4 】

( 効果 3 - 1 )

図 1 4 - 8 9 に示したように、インスト楽曲の出力は、Z O N E 煽り演出の Z O N E 煽り演出音の出力とともに制限されずに行われ、Z O N E 演出の Z O N E 図柄停止音の出力に対応して制限される。

## 【 6 3 8 5 】

このような構成によれば、Z O N E 演出と、Z O N E 演出の実行有無を煽る Z O N E 煽り演出とで、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

## 【 6 3 8 6 】

( 効果 3 - 2 )

図 1 4 - 8 9 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、Z O N E 図柄停止音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

## 【 6 3 8 7 】

このような構成によれば、Z O N E 演出の Z O N E 図柄停止音を遊技者に聞き取りやすくさせ、Z O N E 演出に注目させやすくする。

## 【 6 3 8 8 】

( 効果 4 - 1 )

図 1 4 - 7 3 に示したように、リーチ前期間において、第 A インスト楽曲、または、第 B インスト楽曲の何れの楽曲が出力されていた場合であっても、ノーマルリーチ期間において、第 C インスト楽曲が出力可能である。

## 【 6 3 8 9 】

このような構成によれば、リーチ前期間において出力されるインスト楽曲の種類に関わらず、ノーマルリーチ期間において共通のインスト楽曲を出力できるので、ノーマルリーチ期間の興趣を向上できる。

## 【 6 3 9 0 】

( 効果 5 - 1 )

図 1 4 - 9 5 及び図 1 4 - 9 6 に示したように、インスト楽曲の出力は、ランプ S U 演出のランプ S U 演出音の出力とともに制限されずに行われ、次回予告演出の次回予告演出音の出力に対応して制限される。

## 【 6 3 9 1 】

このような構成によれば、ノーマルリーチ期間に実行される予告演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

## 【 6 3 9 2 】

( 効果 5 - 2 )

図 1 4 - 9 5 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、次回予告演出の次回予告演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

## 【 6 3 9 3 】

このような構成によれば、次回予告演出の次回予告演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、次回予告演出の演出効果を向上できる。

## 【 6 3 9 4 】

( 効果 6 - 1 )

10

20

30

40

50

図 1 4 - 9 8 に示したように、インスト楽曲の出力は、弱 S P リーチ演出の弱 S P リーチ演出音（キャラボイス音）の出力とともに制限されずに行われ、カットイン演出のカットイン演出音（キャラボイス音）の出力に対応して制限される。

【 6 3 9 5 】

このような構成によれば、弱 S P リーチ期間に実行される予告演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 3 9 6 】

図 1 4 - 9 8 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、カットイン演出のカットイン演出音出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に減少する。

【 6 3 9 7 】

このような構成によれば、カットイン演出のカットイン演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、カットイン演出の演出効果を向上できる。

【 6 3 9 8 】

（効果 7 - 1）

図 1 4 - 9 7、及び、図 1 4 - 1 0 1 に示したように、インスト楽曲の出力は、第 1 激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。

【 6 3 9 9 】

そして、図 1 4 - 5 1、及び、図 1 4 - 5 7 に示したように、強 S P リーチ期間の第 2 激熱演出の実行割合は、ノーマルリーチ期間の第 1 激熱演出の実行割合よりも低い。

【 6 4 0 0 】

このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されているときは、インスト楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることによって、歌唱音が含まれるボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮することができる。

【 6 4 0 1 】

（効果 7 - 2）

図 1 4 - 7 3 に示したように、第 1 激熱演出は、第 A インスト楽曲の第 2 パート、または、第 B インスト楽曲の第 2 パートが出力されているときに実行可能である。

【 6 4 0 2 】

このような構成によれば、インスト楽曲の複数のパートのうち、より一層盛り上がるパートにおいて、激熱演出を実行することができるので、激熱演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 0 3 】

（効果 7 - 3）

図 1 4 - 9 7 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第 1 激熱演出の激熱演出音出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 0 4 】

このような構成によれば、第 1 激熱演出の激熱演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、第 1 激熱演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 0 5 】

（効果 7 - 4）

図 1 4 - 7 3 に示したように、第 2 激熱演出は、強 S P ボーカル楽曲の第 2 パートが出力されているときに実行可能である。

【 6 4 0 6 】

このような構成によれば、ボーカル楽曲の複数のパートのうち、より一層盛り上がるパートにおいて、激熱演出を実行することができるので、激熱演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 0 7 】

（効果 7 - 5）

図 1 4 - 1 0 1 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、第 2 激熱演出の激熱

10

20

30

40

50



演出音が出力された場合、ボーカル楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 0 8 】

このような構成によれば、第 2 激熱演出の激熱演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、第 2 激熱演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 0 9 】

( 効果 8 - 1 )

図 1 4 - 7 6、及び、図 1 4 - 1 0 4 に示したように、インスト楽曲の出力は、変動開始時レバブル演出の変動開始時レバブル演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音の出力に対応して制限される。なお、変動開始時レバブル演出や大当り報知時レバブル演出などを、適宜「レバブル演出」と称する。

10

【 6 4 1 0 】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 4 1 1 】

( 効果 8 - 2 )

図 1 4 - 1 0 4 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音が出力された場合、ボーカル楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 1 2 】

20

このような構成によれば、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り報知時レバブル演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 1 3 】

( 効果 8 - 3 )

前述したように、変動開始時レバブル演出の実行期間は、3 0 0 0 m s に設定されており、大当り報知時レバブル演出の実行期間は、7 0 0 0 m s に設定されている。

【 6 4 1 4 】

このような構成によれば、レバブル演出の実行期間の長さに応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の効果を向上できる。

【 6 4 1 5 】

30

( 効果 8 - 4 )

図 1 4 - 1 0 4 に示したように、大当り報知音としての大当り報知時レバブル演出音の出力が終了した後に、強 S P ボーカル楽曲の出力の制限を解除している。

【 6 4 1 6 】

このような構成によれば、大当り報知時レバブル演出に対応した大当り報知時レバブル演出音の出力後に、ボーカル楽曲の出力を行うことによって、強 S P リーチ期間の興趣を向上できる。

【 6 4 1 7 】

( 効果 8 - 5 )

図 1 4 - 7 9 に示したように、変化レバブル演出を伴う変化演出（赤変化）が実行された場合、インスト楽曲の出力は制限される。

40

【 6 4 1 8 】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 4 1 9 】

( 効果 8 - 6 )

図 1 4 - 7 9 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化レバブル演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に減少する。

【 6 4 2 0 】

このような構成によれば、好適に変化レバブル演出に注目させることができる。

50

## 【 6 4 2 1 】

( 効果 9 - 1 )

図 1 4 - 7 7、及び、図 1 4 - 1 0 4 に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、大当り報知時役物演出の大当り報知時役物演出音の出力に対応して制限される。

## 【 6 4 2 2 】

このような構成によれば、楽曲の出力により、ロゴ役物を用いた演出の演出効果が低下してしまうことを防止できる。

## 【 6 4 2 3 】

( 効果 9 - 2 )

図 1 4 - 7 7 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、リーチ前役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に減少する。

## 【 6 4 2 4 】

このような構成によれば、好適にリーチ前役物演出に注目させることができる。

## 【 6 4 2 5 】

( 効果 9 - 3 )

図 1 4 - 1 0 4 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知時役物演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

## 【 6 4 2 6 】

このような構成によれば、好適に大当り報知時役物演出に注目させることができる。

## 【 6 4 2 7 】

( 効果 9 - 4 )

図 1 4 - 7 7 に示したように、リーチ前役物演出では、ロゴ役物 Y M が初期位置から中間演出位置に動作するときに、インスト楽曲の出力が制限され、ロゴ役物 Y M が中間演出位置から初期位置に動作するときに、インスト楽曲の出力の制限が解除される。

## 【 6 4 2 8 】

このような構成によれば、ロゴ役物の動作態様に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

## 【 6 4 2 9 】

( 効果 9 - 5 )

図 1 4 - 1 0 4 に示したように、大当り報知時役物演出では、ロゴ役物 Y M が初期位置から最大演出位置に動作するときに、ボーカル楽曲の出力が制限され、ロゴ役物 Y M が最大演出位置から初期位置に動作するときに、ボーカル楽曲の出力の制限が解除される。

## 【 6 4 3 0 】

このような構成によれば、ロゴ役物の動作態様に応じて、ボーカル楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

## 【 6 4 3 1 】

( 効果 9 - 6 )

図 1 4 - 7 7、及び、図 1 4 - 1 0 4 に示したように、リーチ前役物演出の実行によって、1 5 0 0 m s に亘ってインスト楽曲の出力を制限し、大当り報知時役物演出の実行によって、3 0 0 0 m s に亘ってボーカル楽曲の出力を制限する。

## 【 6 4 3 2 】

このような構成によれば、ロゴ役物を動作させる演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

## 【 6 4 3 3 】

( 効果 9 - 7 )

図 1 4 - 9 9、及び、図 1 4 - 1 0 0 に示したように、インスト楽曲の出力は、強 S P 発展時役物演出の強 S P 発展時役物演出音の出力に対応して制限される。

## 【 6 4 3 4 】

このような構成によれば、インスト楽曲の出力によって、強 S P 発展時役物演出の演出

10

20

30

40

50

効果が低下してしまうことを防止できる。

【 6 4 3 5 】

( 効果 9 - 8 )

図 1 4 - 9 9、及び、図 1 4 - 1 0 0 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、強 S P 発展時役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力自体を行わない。

【 6 4 3 6 】

このような構成によれば、好適に強 S P 発展時役物演出に注目させることができる。

【 6 4 3 7 】

( 効果 9 - 1 0 )

図 1 4 - 9 9、及び、図 1 4 - 1 0 0 に示したように、強 S P 発展時役物演出が実行され、ロゴ役物 Y M が最大演出位置から初期位置に向かって動作を行う期間において、強 S P 演出音 ( 効果音 ) が出力され、強 S P リーチ演出のタイトル表示に対応した強 S P 演出音 ( キャラボイス音 ) が出力される。

なお、強 S P 発展時役物演出が弱 S P リーチ期間において実行される場合も、同様であるものとする。

【 6 4 3 8 】

このような構成によれば、強 S P リーチ演出が実行されることへの注目度合いを好適に向上できる。

【 6 4 3 9 】

( 効果 1 0 - 1 )

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 に示したように、2 回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、インスト楽曲とは異なる擬似連ボーカル楽曲の出力が行われ、リーチが成立した後も、この擬似連ボーカル楽曲の出力が継続して行われる。

【 6 4 4 0 】

このような構成によれば、擬似連演出が実行されたことで、出力する楽曲をインスト楽曲からボーカル楽曲に変化させることによって、大当たり期待度が高いことを遊技者に聴覚的に示唆することができる。

【 6 4 4 1 】

( 効果 1 0 - 2 )

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 に示したように、1 回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、インスト楽曲 ( 低 B インスト楽曲 ) の出力が行われ、2 回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、擬似連ボーカル楽曲の出力が行われる。

【 6 4 4 2 】

このような構成によれば、擬似連演出の実行回数に応じて、出力する楽曲の種類を異ならせ、遊技の効果を向上できる。

【 6 4 4 3 】

( 効果 1 0 - 3 )

図 1 4 - 7 4 に示したように、リーチ前期間にインスト楽曲の第 2 パートの出力が行われているときに、1 回目の擬似連演出が実行された場合、この 1 回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示において、インスト楽曲の第 1 パートの冒頭から出力が行われる。

【 6 4 4 4 】

このような構成によれば、擬似的な再変動表示が行われる擬似連演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 4 5 】

( 効果 1 0 - 4 )

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 に示したように、インスト楽曲の出力は、擬似連煽り演出の擬似連煽り演出音の出力に対応して制限される。

【 6 4 4 6 】

このような構成によれば、擬似連演出が実行されるか否かを煽る擬似連煽り演出に注目

10

20

30

40

50

させることができる。

【 6 4 4 7 】

( 効果 1 0 - 5 )

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、擬似連煽り演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 4 8 】

このような構成によれば、好適に擬似連演出が実行されるか否かを煽る擬似連煽り演出に注目させることができる。

【 6 4 4 9 】

( 効果 1 0 - 6 )

図 1 4 - 9 4 に示したように、擬似連煽り演出（失敗パターン）が実行された後、インスト楽曲が出力されていない。

【 6 4 5 0 】

このような構成によれば、擬似連煽り演出の後に擬似連演出が実行されない場合のその後の演出を好適に進行することができる。

【 6 4 5 1 】

( 効果 1 0 - 7 )

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 に示したように、擬似連演出は、擬似連図柄が図柄表示エリア 5 C に停止表示するとともに、擬似連演出音（第 1 パート）（擬似連図柄停止音）が出力される擬似連演出（第 1 パート）と、擬似的な変動回数を示す情報を表示し、一旦仮停止した飾り図柄の再変動表示が行われる擬似連演出（第 2 パート）とで構成されており、インスト楽曲の出力は、擬似連演出音（第 1 パート）（擬似連図柄停止音）の出力に対応して制限される。

【 6 4 5 2 】

このような構成によれば、擬似連演出が実行されることに注目させることができる。

【 6 4 5 3 】

( 効果 1 0 - 8 )

図 1 4 - 9 0 ~ 図 1 4 - 9 3 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、擬似連演出音（第 1 パート）（擬似連図柄停止音）が出力された場合、インスト楽曲の出力自体を終了する。

【 6 4 5 4 】

このような構成によれば、好適に擬似連演出に注目させることができる。

【 6 4 5 5 】

( 効果 1 1 - 1 )

図 1 4 - 8 2 ~ 図 1 4 - 8 4 に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。

【 6 4 5 6 】

また、図 1 4 - 1 0 2 ~ 図 1 4 - 1 0 3 に示したように、ボーカル楽曲の出力は、強 S P リーチ期間に実行されるレバー操作促進演出のレバー操作促進演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。

【 6 4 5 7 】

このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 4 5 8 】

( 効果 1 1 - 2 )

図 1 4 - 1 0 2 ~ 図 1 4 - 1 0 3 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、強 S P リーチ期間においてレバー操作促進演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 5 9 】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、好適に強 S P リーチ期間においてレバー操作促進演出に注目させることができる。

【 6 4 6 0 】

( 効果 1 1 - 3 )

前述したように、レバー操作促進演出の実行期間は、ボタン操作促進演出の実行期間よりも長い。本例では、レバー操作促進演出の実行期間は、最大で 1 0 0 0 0 m s であり、ボタン操作促進演出の実行期間は、最大で 5 0 0 0 m s である。

【 6 4 6 1 】

このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

10

【 6 4 6 2 】

( 効果 1 1 - 4 )

図 1 4 - 8 2 ~ 図 1 4 - 8 4 に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。

【 6 4 6 3 】

また、図 1 4 - 8 5 ~ 図 1 4 - 8 6 に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行されるチャンスボタン操作促進演出のチャンスボタン操作促進演出音の出力に対応して制限される。

【 6 4 6 4 】

20

このような構成によれば、ボタン操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 4 6 5 】

( 効果 1 1 - 5 )

図 1 4 - 8 5 ~ 図 1 4 - 8 6 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、チャンスボタン操作促進演出のチャンスボタン操作促進演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に減少する。

【 6 4 6 6 】

このような構成によれば、好適にチャンスボタン操作促進演出に注目させることができる。

30

【 6 4 6 7 】

( 効果 1 1 - 6 )

図 1 4 - 9 5、及び、図 1 4 - 9 6 に示したように、インスト楽曲の出力は、ノーマルリーチ期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。

【 6 4 6 8 】

このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 4 6 9 】

( 効果 1 2 - 1 )

40

図 1 4 - 7 7 に示したように、リーチ前役物演出が実行される場合、リーチ前役物演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲の出力は制限され、リーチ前役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲の出力の制限が解除される。

【 6 4 7 0 】

図 1 4 - 1 0 5 に示したように、はずれ報知演出が実行される場合、はずれ報知演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲（強 S P ボーカル楽曲）の出力は制限され、はずれ報知演出音の出力期間が経過すると（変動表示が終了すると）、インスト楽曲（低 B インスト楽曲）が出力される。

【 6 4 7 1 】

図 1 4 - 1 0 4、及び、図 1 4 - 1 1 7 に示したように、大当たり報知演出が実行される

50

場合、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲（強 S P ボーカル楽曲）の出力は制限され、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲（大当り F F インスト楽曲）が出力される。

【 6 4 7 2 】

このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 4 7 3 】

（効果 1 2 - 2）

図 1 4 - 7 7 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、リーチ前役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に減少する。 10

【 6 4 7 4 】

このような構成によれば、好適にリーチ前役物演出に注目させることができる。

【 6 4 7 5 】

（効果 1 2 - 3）

図 1 4 - 1 0 5 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、はずれ報知演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が終了する。

【 6 4 7 6 】

このような構成によれば、好適にはずれ報知演出に注目させることができる。

【 6 4 7 7 】

（効果 1 2 - 4）

図 1 4 - 1 0 4 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 7 8 】

このような構成によれば、好適に大当り報知演出に注目させることができる。

【 6 4 7 9 】

（効果 1 2 - 5）

本実施形態では、リーチ前役物演出音の出力期間 < はずれ報知演出音の出力期間 < 大当り報知時役物演出音の出力期間、の関係であるものとする。

【 6 4 8 0 】

このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせることができ、遊技の興趣を向上できる。 20

【 6 4 8 1 】

（効果 1 2 - 6）

図 1 4 - 7 3、図 1 4 - 1 0 4、及び、図 1 4 - 1 1 7 に示したように、強 S P リーチ期間において、ボーカル楽曲は、第 1 パートと、第 2 パートと、第 3 パートとを含むように構成されている。強 S P リーチ期間の煽りパートにおいて、ボーカル楽曲の第 1 パートと第 2 パートとが出力されている。大当り報知演出が実行されるとき、強 S P リーチ期間の結果報知パートは、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成されている。大当り報知パートの途中から、ボーカル楽曲の第 3 パートが出力されており、エピローグパートの終了後の大当り F F 期間に、大当り F F インスト楽曲が出力されている。 40

【 6 4 8 2 】

このような構成によれば、好適にボーカル楽曲の出力を行うことができる。

【 6 4 8 3 】

（効果 1 3 - 1）

図 1 4 - 8 8 に示したように、インスト楽曲の出力は、第 2 リーチ前セリフ演出の第 2 リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。

【 6 4 8 4 】

また、図 1 4 - 1 0 1 に示したように、ボーカル楽曲の出力は、強 S P リーチ演出の強 S P 演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力とともに制限されずに行われる一方で、 50

第 2 激熱演出の激熱演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。

【 6 4 8 5 】

このような構成によれば、キャラボイス音に対応する演出に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、ボーカル楽曲の出力が第 2 激熱演出に対応しないキャラボイス音の出力により制限されないことで強 S P リーチ演出の興趣を向上できるとともに、ボーカル楽曲の出力が第 2 激熱演出に対応するキャラボイス音の出力により制限されることで第 2 激熱演出の演出効果を向上できる。

【 6 4 8 6 】

（効果 1 3 - 2）

図 1 4 - 8 8 に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第 2 リーチ前セリフ演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が 5 0 % に減少する。 10

【 6 4 8 7 】

このような構成によれば、好適に第 2 リーチ前セリフ演出に注目させることができる。

【 6 4 8 8 】

（効果 1 3 - 3）

図 1 4 - 1 0 1 に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、第 2 激熱演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が 0 % にミュートする。

【 6 4 8 9 】

このような構成によれば、好適に第 2 激熱演出に注目させることができる。

【 6 4 9 0 】

（効果 1 3 - 4）

図 1 4 - 8 8 に示したように、第 2 リーチ前セリフ演出（第 1 パート）では、キャラクタと、そのキャラクタのセリフに関する情報とが表示されるとともに、第 2 リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音）が出力されている。また、第 2 リーチ前セリフ演出（第 2 パート）では、第 2 リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音）の出力が終了した後も、キャラクタと、そのキャラクタのセリフに関する情報とが継続して表示されている。そして、インスト楽曲の出力は、第 2 リーチ前セリフ演出（第 1 パート）において制限され、第 2 リーチ前セリフ演出（第 2 パート）において制限されていない。

【 6 4 9 1 】

このような構成によれば、第 2 リーチ前セリフ演出の第 1 パートにおいて、第 2 リーチ前セリフ演出におけるキャラボイス音の出力に伴い、インスト楽曲の出力を制限することで、遊技者は第 2 リーチ前セリフ演出におけるキャラボイス音を聞き取りやすくなり、第 2 リーチ前セリフ演出の第 2 パートにおいて、インスト楽曲の出力の制限が解除されるため、第 2 リーチ前セリフ演出を自然な流れで行うことができる。 30

【 6 4 9 2 】

（効果 1 3 - 5）

前述したように、第 2 リーチ前セリフ演出（第 1 パート）の実行期間の方が、第 2 リーチ前セリフ演出（第 2 パート）の実行期間よりも長い。

【 6 4 9 3 】

このような構成によれば、キャラやセリフに関する視覚的な情報に加えて、キャラボイス音のような聴覚的な情報で構成される第 2 リーチ前セリフ演出（第 1 パート）の演出効果を向上できる。 40

【 6 4 9 4 】

（効果 1 3 - 6）

前述したように、第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様に応じて、第 1 パートと、第 2 パートとの実行期間が異なるようにしてもよい。また、第 2 リーチ前セリフ演出における、第 1 パートの実行期間と、第 2 パートの実行期間との合計は、第 2 リーチ前セリフ演出の演出態様に関わらず共通となるようにしてもよい。

【 6 4 9 5 】

このような構成によれば、第 2 リーチ前セリフ演出の演出効果を向上できる。 50

## 【 6 4 9 6 】

## ( 効果 1 4 )

図 1 4 - 1 0 1 に示したように、強 S P リーチ期間の煽りパート（第 1 パート、第 2 パート）において、ボーカル楽曲（第 1 パート）が出力されるとともに、味方キャラであるキャラ A のキャラボイス音や、敵キャラであるキャラ X のキャラボイス音などを含む強 S P 演出音が出力可能である。

## 【 6 4 9 7 】

また、図 1 4 - 1 0 4 に示したように、強 S P リーチ期間の結果報知パート（第 3 パート）において、表示結果が「大当り」となることが報知される場合、ボーカル楽曲（第 3 パート）が出力されるとともに、味方キャラであるキャラ A のキャラボイス音などを含む勝利演出音が出力可能である。

## 【 6 4 9 8 】

また、図 1 4 - 1 0 5 に示したように、強 S P リーチ期間の結果報知パート（第 3 パート）において、表示結果が「はずれ」となることが報知される場合、ボーカル楽曲が出力されずに、敵キャラであるキャラ X のキャラボイス音などを含む敗北演出音が出力可能である。

## 【 6 4 9 9 】

このような構成によれば、ボーカル楽曲の第 3 パートが出力されることによって、大当りが発生することを好適に報知することができる。

## 【 6 5 0 0 】

## ( 効果 1 5 )

図 1 4 - 6 8 に示したように、低 B 弱 S P リーチ演出のうち楽曲制限演出は 8 種類であり、低 B 強 S P リーチ演出のうち楽曲制限演出は 5 種類である。即ち、低 B 強 S P リーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類より、低 B 弱 S P リーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類の方が、少ない。

## 【 6 5 0 1 】

このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されるときは、インスト楽曲が出力されるときよりも、実行可能な楽曲制限演出の種類を少なくすることによって、歌唱音を含むボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮した。

## 【 6 5 0 2 】

## ( 効果 1 6 )

本実施形態では、第 1 激熱演出が、弱 S P リーチ期間に実行されてもよいものとする。

この場合、インスト楽曲の出力は、第 1 激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第 2 激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。

## 【 6 5 0 3 】

そして、図 1 4 - 5 1、及び、図 1 4 - 5 7 に示したように、強 S P リーチ期間の第 2 激熱演出の実行割合は、ノーマルリーチ期間の第 1 激熱演出の実行割合よりも低い。

## 【 6 5 0 4 】

このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されているときは、インスト楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることによって、歌唱音が含まれるボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮することができる。

## 【 6 5 0 5 】

## ( 効果 1 7 )

図 1 4 - 6 9 に示したように、高 B リーチ前演出のうち楽曲制限演出は 5 種類であり、高 B S P リーチ演出のうち楽曲制限演出は 4 種類である。即ち、高 B リーチ前期間に実行可能な楽曲制限演出の種類より、高 B S P リーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類の方が、少ない。

## 【 6 5 0 6 】

このような構成によれば、インスト楽曲が出力されるときは、ボーカル楽曲が出力されるときよりも、実行可能な楽曲制限演出の種類を少なくすることによって、表示結果に注

10

20

30

40

50



目したい遊技者に配慮した。

【 6 5 0 7 】

( 効果 1 8 )

図 1 4 - 1 1 1 に示したように、ボーカル楽曲の出力は、第 3 激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、図 1 4 - 1 1 2 に示したように、インスト楽曲の出力は、第 4 激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。

【 6 5 0 8 】

そして、図 1 4 - 6 2、及び、図 1 4 - 6 3 に示したように、高 B S P リーチ期間の第 4 激熱演出の実行割合は、高 B リーチ前期間の第 3 激熱演出の実行割合よりも低い。

【 6 5 0 9 】

このような構成によれば、インスト楽曲が出力されているときは、ボーカル楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることで、表示結果に注目したい遊技者に配慮した。

【 6 5 1 0 】

( 効果 1 9 )

図 1 4 - 1 0 7 に示したように、ボーカル楽曲の出力は、高 B 状態における変動開始時レバブル演出の実行とともに制限されずに行われ、図 1 4 - 1 1 5 に示したように、インスト楽曲の出力は、高 B 状態における大当り報知時レバブル演出の実行に対応して制限される。

【 6 5 1 1 】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 5 1 2 】

( 効果 2 0 )

図 1 4 - 1 0 9 に示したように、ボーカル楽曲の出力は、高 B 状態における通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われ、図 1 4 - 1 1 3 及び図 1 4 - 1 1 4 に示したように、インスト楽曲の出力は、高 B 状態における高 B ボタン操作促進演出（決めボタン演出）の高 B ボタン操作促進演出音の出力に対応して制限される。

【 6 5 1 3 】

このような構成によれば、促進演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 5 1 4 】

( 効果 2 1 )

図 1 4 - 1 0 8 に示したように、高 B 状態においてリーチ前役物演出が実行される場合、リーチ前役物演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲の出力は制限され、リーチ前役物演出音の出力期間が経過すると、ボーカル楽曲の出力の制限が解除される。

【 6 5 1 5 】

図 1 4 - 1 1 6 に示したように、高 B 状態においてはずれ報知演出が実行される場合、はずれ報知演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲（高 B S P インスト楽曲）の出力は制限され、はずれ報知演出音の出力期間が経過すると（変動表示が終了すると）、ボーカル楽曲（高 B ボーカル楽曲）が出力される。

【 6 5 1 6 】

図 1 4 - 1 1 5、及び、図 1 4 - 1 1 7 に示したように、高 B 状態において大当り報知演出が実行される場合、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲（高 B S P インスト楽曲）の出力は制限され、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲（大当り F F インスト楽曲）が出力される。

【 6 5 1 7 】

このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣

10

20

30

40

50

を向上できる。

【 6 5 1 8 】

( 効果 2 2 )

本実施形態では、リーチ前役物演出が実行される場合のリーチ前役物演出音の出力期間を、適宜「第 1 期間」と称し、はずれ報知演出が実行される場合ははずれ報知演出音の出力期間を、適宜「第 2 期間」と称し、大当たり報知演出が実行される場合の大当たり報知演出音のうち大当たり報知時役物演出音の出力期間を、適宜「第 3 期間」と称する。

【 6 5 1 9 】

( 低 B 状態 )

- ・ 第 1 期間：背景対応発光
- ・ 第 2 期間：強 S P リーチ対応発光
- ・ 第 3 期間：大当たり対応発光

( 高 B 状態 )

- ・ 第 1 期間：背景対応発光、楽曲対応
- ・ 第 2 期間：S P リーチ対応発光
- ・ 第 3 期間：大当たり対応発光

【 6 5 2 0 】

ここで、遊技状態が高 B 状態に制御されているときの第 1 期間では、低 B 状態に制御されているときと同様に、演出ステージや背景画像に対応した色で発光する背景対応発光の態様で発光してもよく、高 B 状態の第 1 期間に出力されているボーカル楽曲に対応した色で発光する楽曲対応発光の態様で発光してもよい。

【 6 5 2 1 】

このような構成によれば、低 B 状態と高 B 状態とで、ボーカル楽曲が出力されているときの演出ランプの発光パターンを異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【 6 5 2 2 】

( 効果 2 3 )

図 1 4 - 1 1 7 に示したように、大当たり F F インスト楽曲の出力は、大当たり F F 演出 ( 第 1 パート ) の大当たり F F 演出音 ( キャラ A ボイス音「ボーナス」 ) の出力とともに制限されずに行われ、大当たり F F 演出 ( 第 2 パート ) の大当たり F F 演出音 ( キャラ C ボイス音「右打ち」 ) の出力に対応して制限される。

【 6 5 2 3 】

このような構成によれば、大当たりラウンド期間での遊技方法を指示する大当たり F F 演出 ( 第 2 パート ) の大当たり F F 演出音を聞き取りやすくすることで、遊技者が不利になってしまうことを防止できるとともに、大当たり F F 演出の演出効果を向上できる。

【 6 5 2 4 】

( 効果 2 4 )

図 1 4 - 1 1 8 に示したように、大当たり R D ボーカル楽曲の出力は、アタッカー入賞音の出力とともに制限されずに行われ、大当たり E D 演出の大当たり E D 演出音 ( キャラ A のキャラボイス音「パワフルラッシュ突入!!」 ) の出力とともに制限されずに行われる。

【 6 5 2 5 】

このような構成によれば、大当たり R D 演出および大当たり E D 演出の演出効果を向上できる。

【 6 5 2 6 】

[ その他の変形例 ]

( 1 ) 上記の実施形態で示した例に限定されず、擬似連演出が実行される場合に、1 回目の擬似連演出が実行された後に、擬似連ボーカル楽曲が出力されるようにしてもよい。

【 6 5 2 7 】

( 2 ) 上記の実施形態で示した例に限定されず、ノーマルリーチ演出として、リーチ成立演出が実行されるようにしてよい。リーチ成立演出は、飾り図柄のリーチが成立したタイミングで、画像表示装置 5 の画面中央にリーチライン表示が表示され、スピーカ 8 L、8

10

20

30

40

50

R からリーチ成立ボイス音が出力される。このリーチ成立演出が、楽曲制限演出であるようにしてもよい。

【 6 5 2 8 】

( 3 ) 上記の実施形態で示した例に限定されず、先読み予告演出を楽曲制限演出として実行するようにしてもよい。例えば、始動入賞口に遊技球が進入し、保留表示が表示される  
ときの保留入賞音を出力する保留入賞音演出を実行するようにしてもよい。

【 6 5 2 9 】

保留入賞時の保留表示の表示態様に応じて、保留入賞音の態様を異ならせてもよい。具体的には、保留入賞時の保留表示の表示態様が通常態様である場合、保留入賞音（通常）  
が出力され、保留入賞時の保留表示の表示態様が青色態様である場合、保留入賞音（青変  
化）が出力され、保留入賞時の保留表示の表示態様が赤色態様である場合、保留入賞音（赤  
変化）が出力される。そして、保留入賞音（通常）と保留入賞音（青変化）が出力される  
場合、出力中のインスト楽曲の出力を制限せず、保留入賞音（赤変化）が出力される場  
合、出力中のインスト楽曲の出力を制限するようにしてもよい。

10

【 6 5 3 0 】

( 4 ) 上記の実施形態では、演出ステージに応じて対応表示の形状が異なる例を示したが、  
このような例に限定されず、演出ステージに応じて保留入賞音が異なるようにしてもよ  
いし、演出ステージに関わらず保留入賞音が共通であるようにしてもよい。

【 6 5 3 1 】

( 5 ) 上記の実施形態で示した例に限定されず、楽曲制限演出の実行期間と、楽曲非制限  
演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合があってもよい。この場合、楽曲制限  
に関して、楽曲制限演出が優先されるようにしてもよい。

20

【 6 5 3 2 】

例えば、楽曲制限演出であるリーチ前役物演出の実行期間と、楽曲非制限演出である変  
動開始時レバブル演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合に、変動開始時レバ  
ブル演出が実行されている期間であっても、リーチ前役物演出が実行されている期間は、  
インスト楽曲の出力が制限されるようにしてもよい。

【 6 5 3 3 】

上記の状況が発生した場合、演出ランプの発光パターンはリーチ前役物演出に対応する  
ようにし、スティックコントローラ 3 1 A のボタンランプの発光パターンは変動開始時レ  
バブル演出に対応するようにしてもよい。

30

【 6 5 3 4 】

( 6 ) 上記の実施形態で示した例に限定されず、複数の楽曲制限演出の実行期間の少なく  
とも一部が重複する場合、楽曲制限演出の種類によって、楽曲制限の優先度が設けられ  
るようにしてもよい。

【 6 5 3 5 】

例えば、第 2 リーチ前セリフ演出<リーチ前役物演出、の関係で楽曲制限の優先度が高  
くなるものとする。第 2 リーチ前セリフ演出の実行期間と、リーチ前役物演出の実行期間  
との少なくとも一部が重複する場合に、リーチ前役物演出の方が第 2 リーチ前セリフ演出  
より楽曲制限の優先度が高いことに基づいて、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音が  
出力されている期間は、第 2 リーチ前セリフ演出の第 2 リーチ前セリフ演出音の出力が制  
限される。そして、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音の出力が終了し、第 2 リーチ  
前セリフ演出（第 1 パート）が実行されている期間であれば、第 2 リーチ前セリフ演出（  
第 1 パート）の第 2 リーチ前セリフ演出音の出力の制限が解除される。

40

【 6 5 3 6 】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高め  
た遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備え  
ることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々  
の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下

50

に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【 6 5 3 7 】

( 特徴 A と特徴 G の関係 )

特徴 A は、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 G は、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 A および特徴 G の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【 6 5 3 8 】

( 特徴 A と特徴 G の関係 )

( 一連の遊技の流れ )

特徴 A および特徴 G の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴 A における制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。その中で大当りとなる前の変動において、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴 G を備えた遊技機となる。

具体的には、図 8 - 8 ~ 図 8 - 7 4 に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにして、大当りとなる前の変動中に図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるような関係性となるように制御する。

( 効果 ) 特徴 A および特徴 G の双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

【 6 5 3 9 】

( 特徴 B と特徴 G の関係 )

特徴 B は、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 G は、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 B および特徴 G の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【 6 5 4 0 】

( 特徴 B と特徴 G の関係 )

( 一連の遊技の流れ )

特徴 B および特徴 G の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴 B における種々のエフェクトを行うとともに、さらに歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴 G を備えた遊技機となる。

具体的には、図 9 - 1 0 5 ~ 図 9 - 1 0 8、図 9 - 4 2 ~ 図 9 - 6 8 に示される種々のエフェクトを行うとともに、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、

10

20

30

40

50

インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるような関係性となるように制御する。

(効果) 特徴 B および特徴 G の双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めるとともに、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

【 6 5 4 1 】

(特徴 C と特徴 G の関係)

特徴 C は、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 G は、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 C および特徴 G の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【 6 5 4 2 】

(特徴 C と特徴 G の関係)

(一連の遊技の流れ)

特徴 C および特徴 G の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりとなる始動入賞に基づく当該変動表示 (アクティブ表示) または、保留表示について、特徴 C のような表示制御を用いるとともに、該始動入賞にもとづく変動において歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴 G を備えた遊技機となる。

具体的には、図 1 0 - 5 3 ~ 図 1 0 - 1 0 2 に示される当該変動表示 (アクティブ表示) または、保留表示の表示制御を行い、その後、変動中に図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるような関係性となるように制御する。

(効果) 特徴 C および特徴 G の双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

【 6 5 4 3 】

(特徴 D と特徴 G の関係)

特徴 D は、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 G は、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 D および特徴 G の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【 6 5 4 4 】

(特徴 D と特徴 G の関係)

(一連の遊技の流れ)

特徴 D および特徴 G の双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当たりまたは、はずれとなる変動は、特徴 D における種々の割れ演出を用いた変動を行うとともに、さらに歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴 G を備えた遊技機となる。

具体的には、図 1 1 - 3 7 ~ 図 1 1 - 8 3 に示される種々の割れ演出を用いて表現され

10

20

30

40

50

る変動を行うとともに、図 14 - 35 ~ 図 14 - 130 に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図 14 - 35 ~ 図 14 - 130 に示されるような関係性となるように制御する。

(効果) 特徴 D および特徴 G の双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

#### 【6545】

(特徴 E と特徴 G の関係)

特徴 E は、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 G は、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 E および特徴 G の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【6546】

(特徴 E と特徴 G の関係)

(一連の遊技の流れ)

特徴 E および特徴 G の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴 E における制御を用いて行い、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴 G を備えた遊技機となる。

具体的には、図 12 - 18 ~ 図 12 - 124 に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後始動入賞があり変動が行われ、図 14 - 35 ~ 図 14 - 130 に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図 14 - 35 ~ 図 14 - 130 に示されるような関係性となるように制御する。

(効果) 特徴 E および特徴 G の双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

#### 【6547】

(特徴 F と特徴 G の関係)

特徴 F は、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 G は、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴 F および特徴 G の双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

#### 【6548】

(特徴 F と特徴 G の関係)

(一連の遊技の流れ)

特徴 F および特徴 G の双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴 G を備えるとともに、上記の変動で大当たりとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエ

10

20

30

40

50

ラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴 F を備えた遊技機となる。

具体的には、変動が行われ、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図 1 4 - 3 5 ~ 図 1 4 - 1 3 0 に示されるような関係性となるように制御し、上記変動後に大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図 1 3 - 2 2 ~ 図 1 3 - 6 9 のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

10

(効果) 特徴 F および特徴 G の双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

#### 【 6 5 4 9 】

遊技媒体の一例として、球状の遊技球 (パチンコ球) が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

#### 【 6 5 5 0 】

20

遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 A T 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム (A T)、特別状態はアシストタイム (A T) 等が該当する。

#### 【 6 5 5 1 】

本遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンであってもよい。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であってもよい。

30

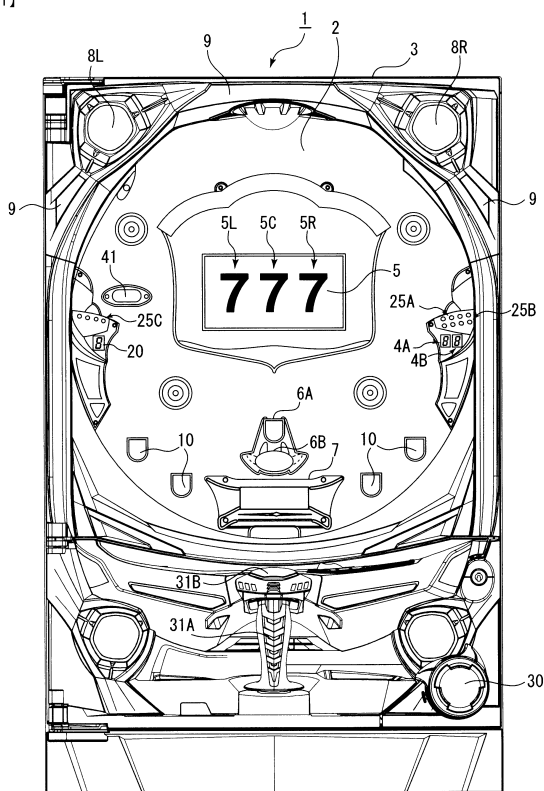
#### 【 符号の説明 】

#### 【 6 5 5 2 】

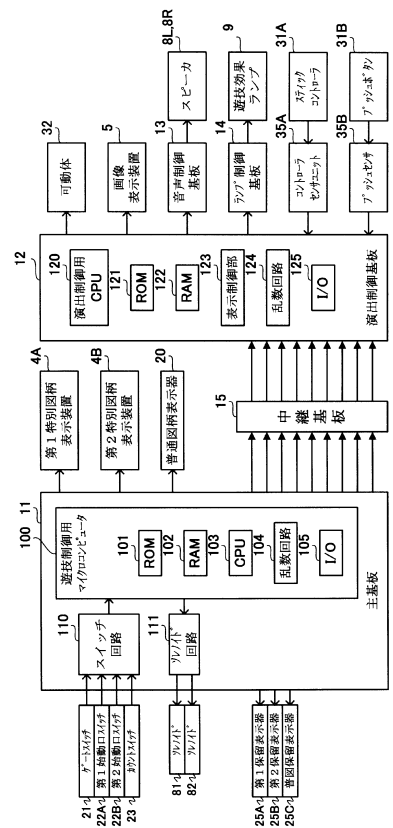
1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	画像表示装置
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用 C P U

40

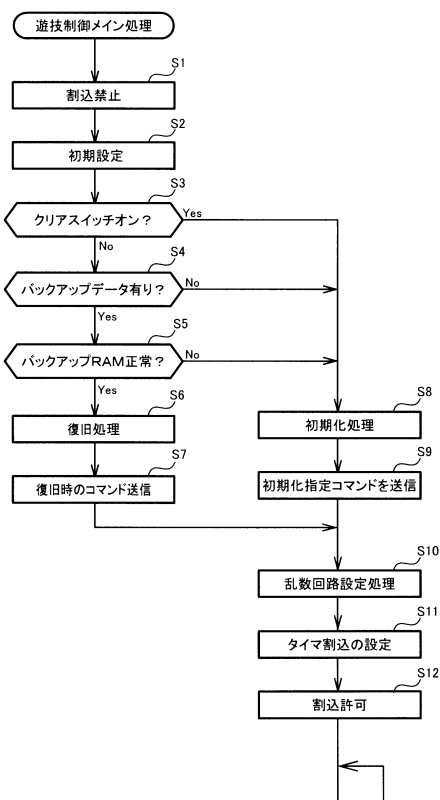
【図面】  
【図 1】  
【図1】



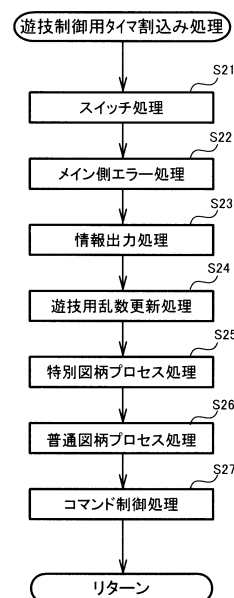
【図 2】  
【図2】



【図 3】  
【図3】



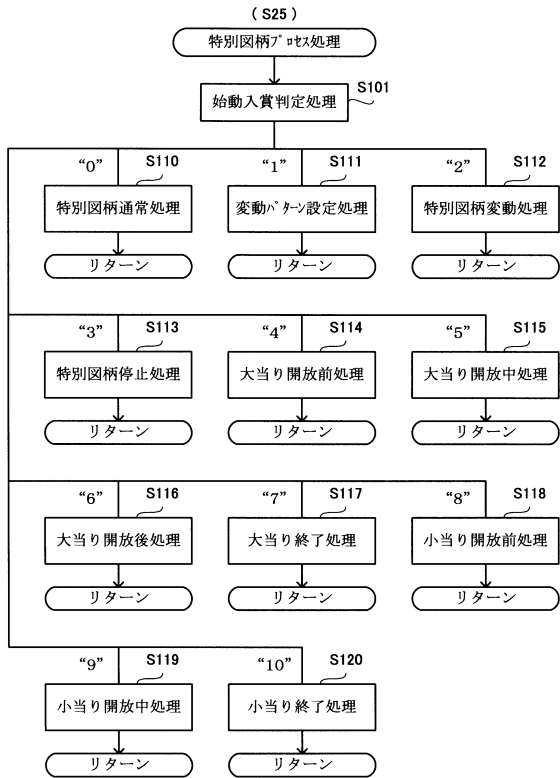
【図 4】  
【図4】





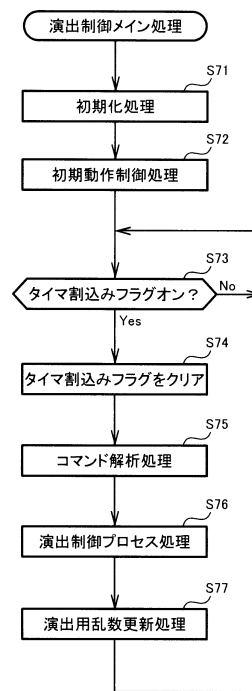
【 図 5 】

【図5】



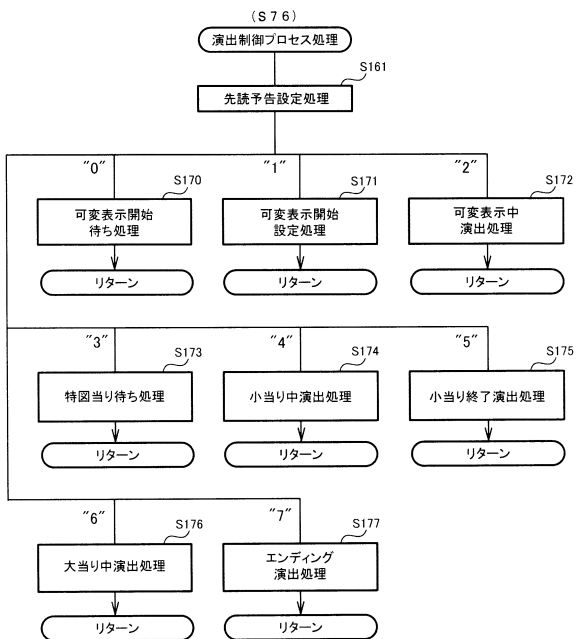
【 図 6 】

【図6】



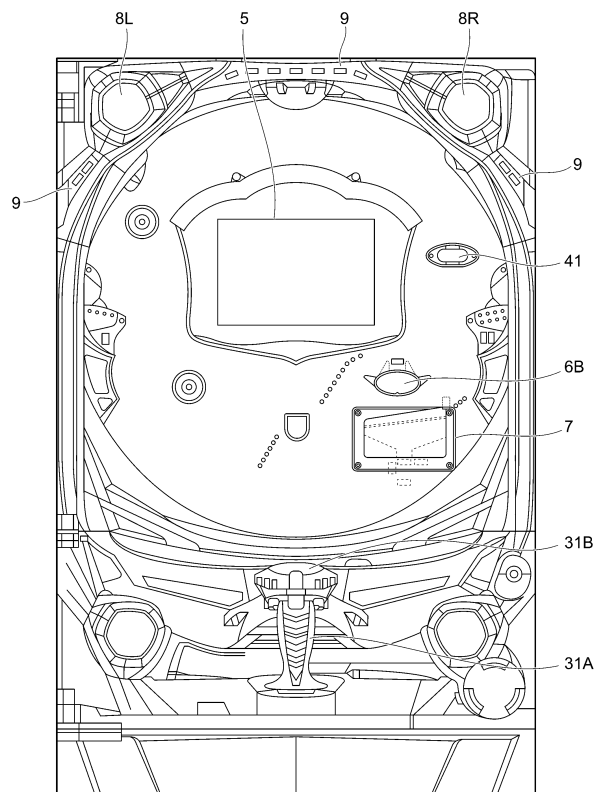
【 図 7 】

【図7】



【 図 8 - 1 】

【図8-1】



【 図 8 - 2 】

【図8-2】

数乱	範囲	用途	算加
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当たり判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【 図 8 - 3 】

【図8-3】

(A)表示結果判定テーブル

(A1) 〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 (表示結果)	MR1
低確状態	大当たり	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当たり	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

(A2) 〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 (表示結果)	MR1
低確状態	大当たり	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当たり	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

(B)大当たり種別判定テーブル

(B1) 〔第1特別図柄用〕大当たり種別判定テーブル

判定結果 (大当たり種別)	MR2
大当たりA (3R通常大当たり)	0～149
大当たりB (10R確変大当たり)	150～299

(B2) 〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブル

判定結果 (大当たり種別)	MR2
大当たりC (10R確変大当たり)	0～299

【 図 8 - 4 】

【図8-4】

(1)〔第1特別図柄用〕大当たり種別詳細情報テーブル

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目以降 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数 (付与賞球数)
大当たりA (3R通常大当たり)	大入賞口 (Vフタ:ショート開放)	大入賞口 (Vフタ:閉鎖)	154回 (154回以内の大当たりまで)	100回	3 (450玉)
大当たりB (10R確変大当たり)	大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	大入賞口 (Vフタ:閉鎖)	154回 (154回以内の大当たりまで)	154回	10 (1500玉)

※1 1ラウンド目でのV入賞が条件

(2)〔第2特別図柄用〕大当たり種別詳細情報テーブル

大当たり種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目以降 開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数 (付与賞球数)
大当たりC (10R確変大当たり)	大入賞口 (Vフタ:ロング開放)	大入賞口 (Vフタ:閉鎖)	154回 (154回以内の大当たりまで)	154回	10 (1500玉)

※1 1ラウンド目でのV入賞が条件

【 図 8 - 5 】

【図8-5】〔通常状態(通常モード)用〕変動パターン判定テーブル

(1)〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
非リーチはずれ	5000	1～950
ノーマルリーチAはずれ	30000	951～990
SPリーチAはずれ	90000	991～997

(2)〔大当たり用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
ノーマルリーチA大当たり	35000	1～100
SPリーチA大当たり	100000	101～997

10

20

30

40

50

【 図 8 - 6 】

【図8-6】 [時短状態(右打ちモード:時短モード)用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Bはずれ	3000	1～950
ノーマルリーチBはずれ	20000	951～990
SPリーチBはずれ	60000	991～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速B大当り	5000	1～50
ノーマルリーチB大当り	22000	51～150
SPリーチB大当り	62000	151～997

【 図 8 - 7 】

【図8-7】 (A) [ST状態(右打ちモード:STモード)<1～153回転目>用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Cはずれ	2000	1～970
ノーマルリーチCはずれ	15000	971～993
SPリーチCはずれ	45000	994～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

(B) [ST状態(右打ちモード:STモード)<154回転目>用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Cはずれ リザルト表示	6000	1～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

【 図 8 - 8 】

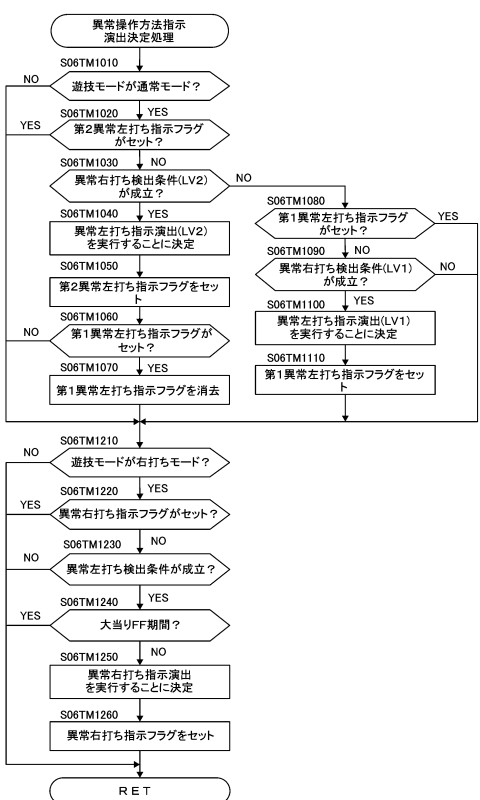
【図8-8】

(A) 操作方法指示演出一覧テーブル				
出指示指示方法		実行タイミング	演出装置	演出内容例
第1操作方法指示演出	通常右打ち指示	大当り開始時	スピーカS1L8R	第1指示画像 第1指示音(「右打ちだ」)
第2操作方法指示演出	通常右打ち指示	時短制御開始時	スピーカS1L8R	第2指示画像 第2指示音(「右打ちだ」)
第3操作方法指示演出	通常右打ち指示	時短制御終了時	スピーカS1L8R	第3指示画像 第3指示音(「右打ちだ」)
第4操作方法指示演出	通常右打ち指示	右打ちモード中 異常右打ち後	スピーカS1L8R	第4指示画像 第4指示音(「右打ちだ」)
第5操作方法指示演出	通常右打ち指示	通常モード中 異常右打ち後	スピーカS1L8R	第5指示画像 第5指示音(「右打ちだ」)
第6操作方法指示演出	通常右打ち指示	通常モード中 異常右打ち後	スピーカS1L8R	第6指示画像 第6指示音(「右打ちだ」)

(B) エラー検知演出一覧テーブル				
エラー検知演出		実行タイミング	演出装置	演出内容例
第1エラー検知演出	玉切れエラー検知	玉切れエラー検出時	画像表示装置5	第1エラー画像 赤色点滅
第2エラー検知演出	満タンエラー検知	満タンエラー検出時	画像表示装置5	第2エラー画像 赤色点滅
第3エラー検知演出	閉開放エラー検知	閉開放エラー検出時	画像表示装置5	第3エラー画像 赤色点滅
第4エラー検知演出	磁気エラー検知	磁気エラー検出時	画像表示装置5	第4エラー画像 赤色点滅

【 図 8 - 9 】

【図8-9】



10

20

30

40

50

【 図 8 - 1 0 】

【図8-10】

(A) 異常操作方法指示に関連する条件テーブル

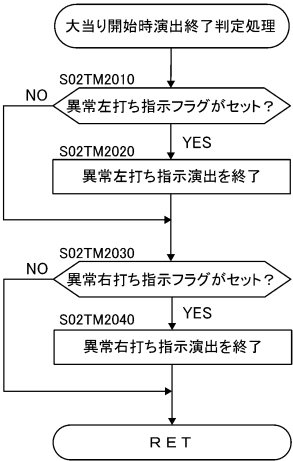
異常操作方法指示演出		条件
異常操作方法指示	異常右打ち指示	異常左打ち検出条件 ・右打ちモードで第1始動口スイッチからの信号を検出
	異常左打ち指示	異常右打ち検出条件 (LV1:ショート) ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して5回検出 異常右打ち検出条件 (LV2:ロング) ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して6回以上検出 または ・通常モードで第2始動口スイッチからの信号を検出

(B) エラー報知に関連する条件テーブル

エラー報知	条件	条件成立時にセットされるフラグ
第1エラー報知 (玉切れエラー報知)	第1エラー検出条件 ・玉切れエラー検出	第1エラー指定フラグ
第2エラー報知 (満タンエラー報知)	第2エラー検出条件 ・満タンエラー検出	第2エラー指定フラグ
第3エラー報知 (扉開放エラー報知)	第3エラー検出条件 ・扉開放エラー検出	第3エラー指定フラグ
第4エラー報知 (磁気エラー報知)	第4エラー検出条件 ・磁気エラー検出	第4エラー指定フラグ

【 図 8 - 1 1 】

【図8-11】

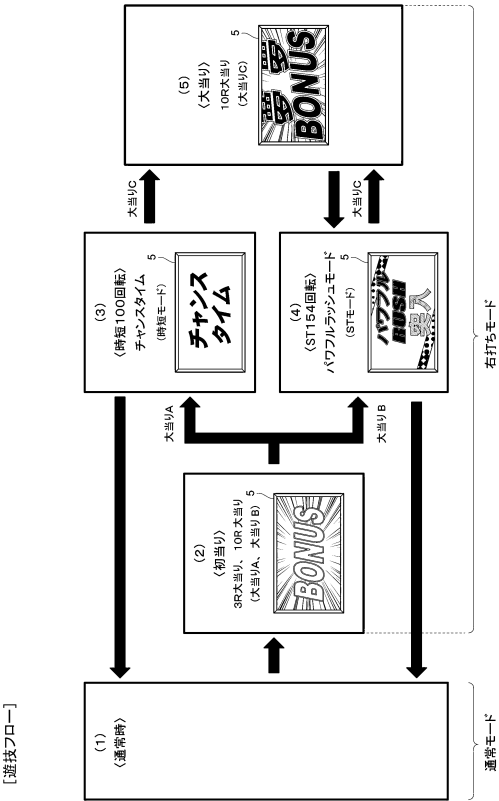


10

20

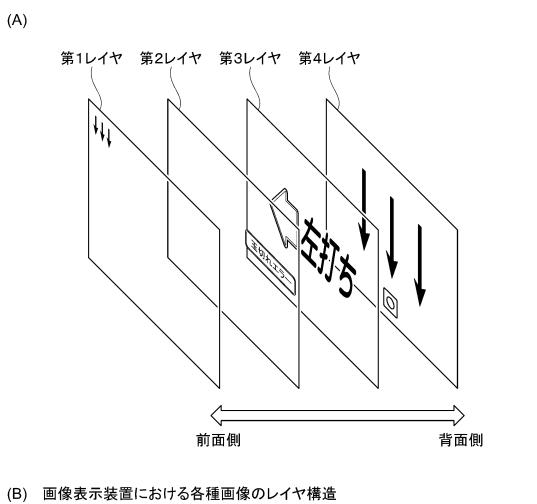
【 図 8 - 1 2 】

【図8-12】



【 図 8 - 1 3 】

【図8-13】



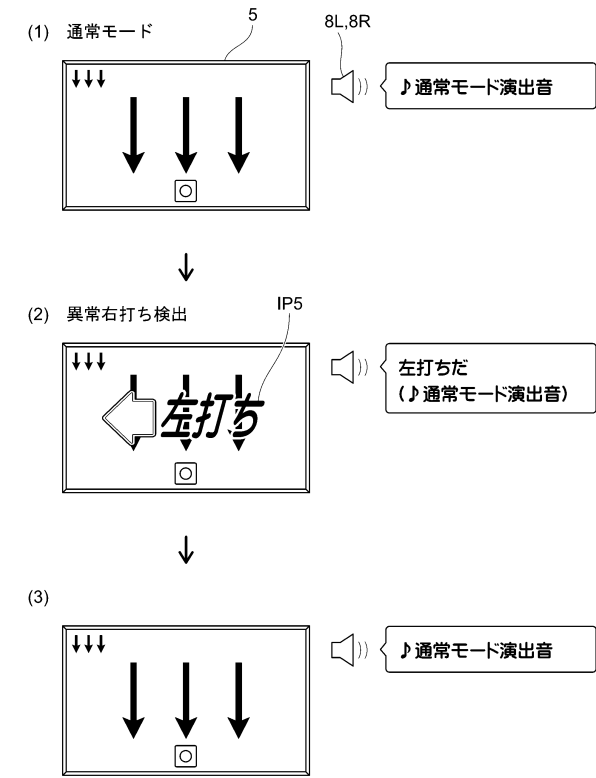
30

40

50

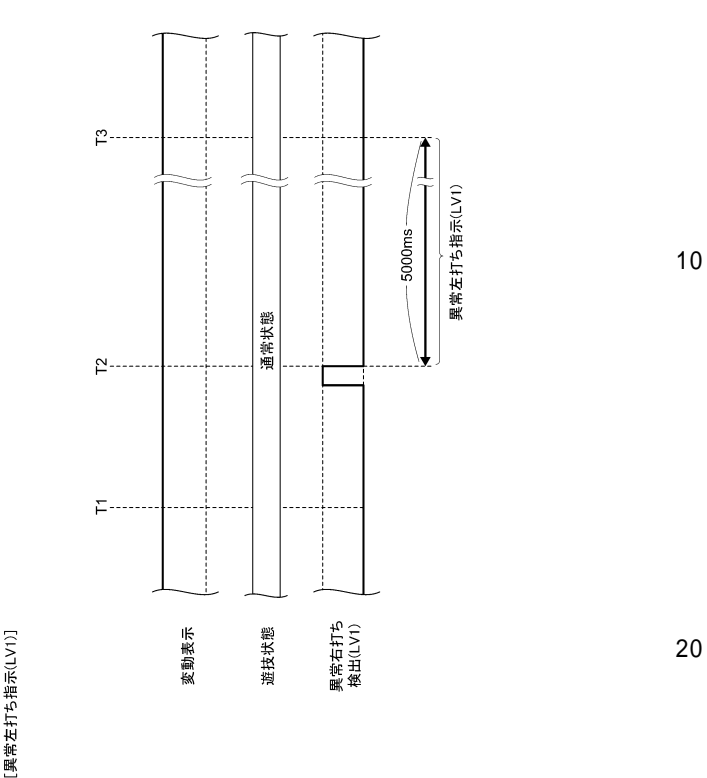
【 図 8 - 1 4 】

【図8-14】[通常モード:異常左打ち指示]



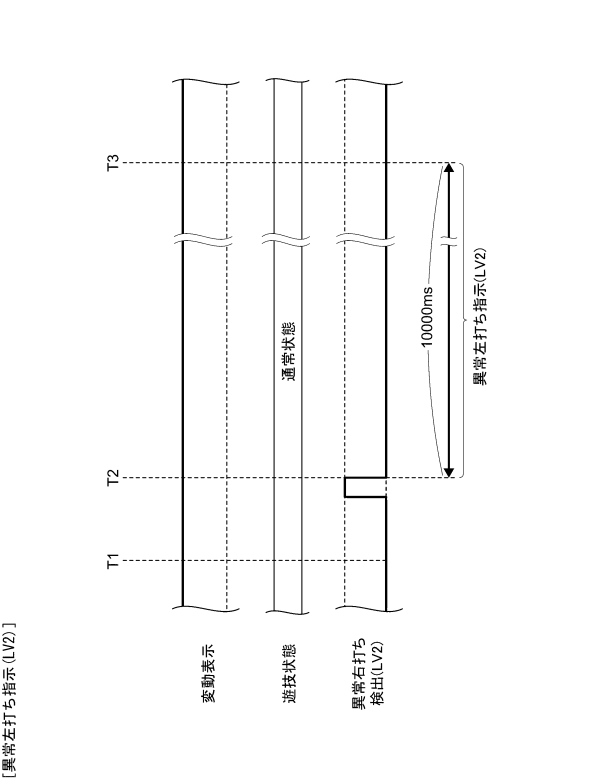
【 図 8 - 1 5 】

【図8-15】



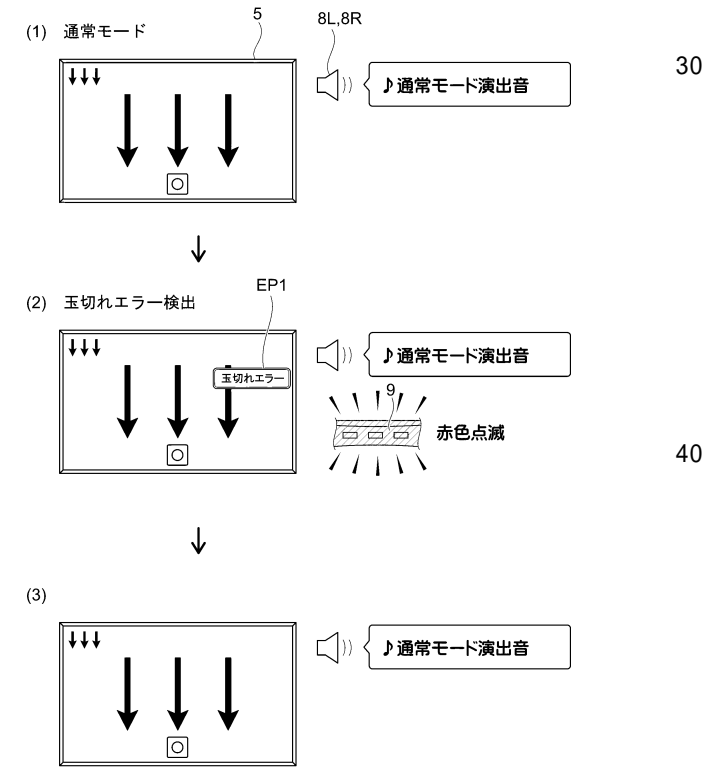
【 図 8 - 1 6 】

【図8-16】



【 図 8 - 1 7 】

【図8-17】[通常モード:エラー報知]



10

20

30

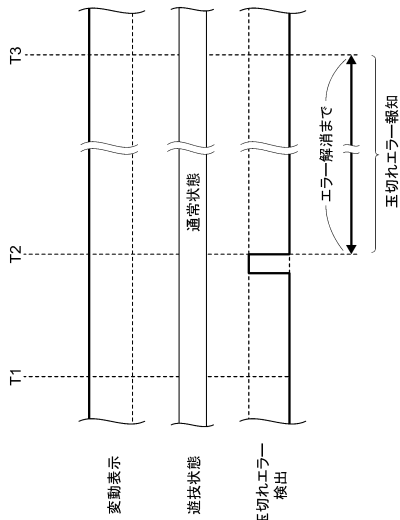
40

50

【図 8 - 1 8】

【図8-18】

【エラー報知】



【図 8 - 1 9】

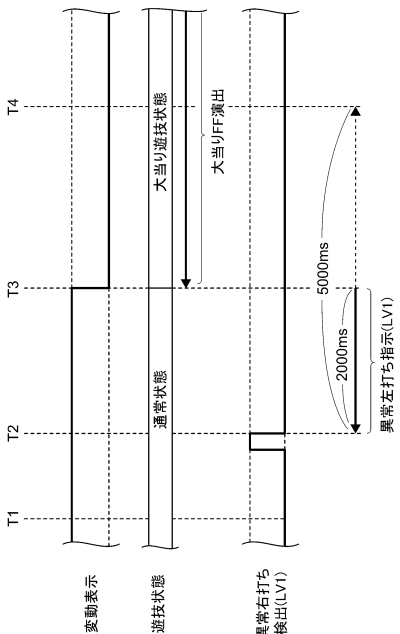
【図8-19】[通常モード:異常左打ち指示 → 右打ちモード:大当りFF演出]



【図 8 - 2 0】

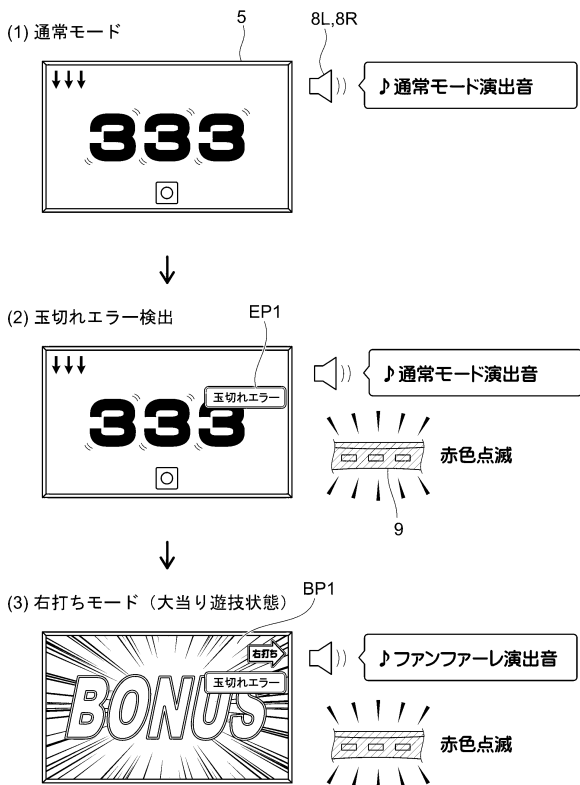
【図8-20】

【異常左打ち指示中の大当りFF演出】



【図 8 - 2 1】

【図8-21】[通常モード:エラー報知 → 右打ちモード:大当りFF演出]



10

20

30

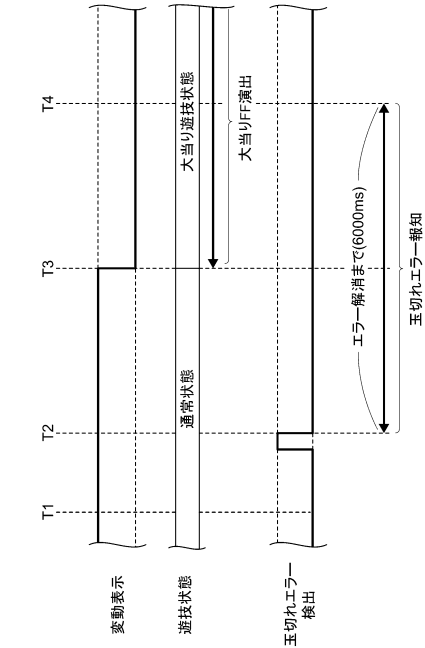
40

50

【図 8 - 2 2】

【図8-22】

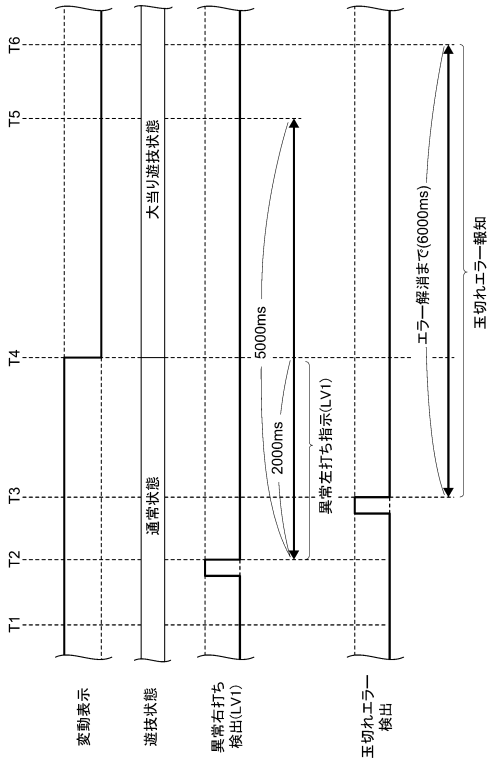
【エラー報知中の大当りFF演出】



【図 8 - 2 4】

【図8-24】

【異常左打ち指示、エラー報知中の大当りFF演出】



【図 8 - 2 3】

【図8-23】[通常モード:異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード:大当りFF演出]

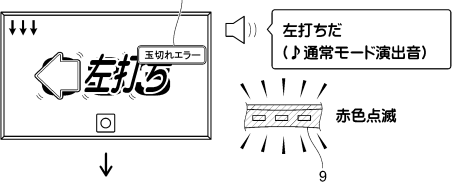
(1) 通常モード



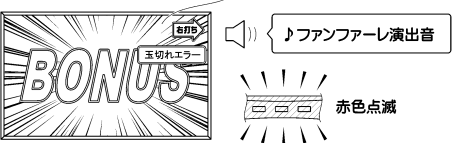
(3) 異常右打ち検出



(3) 玉切れエラー検出

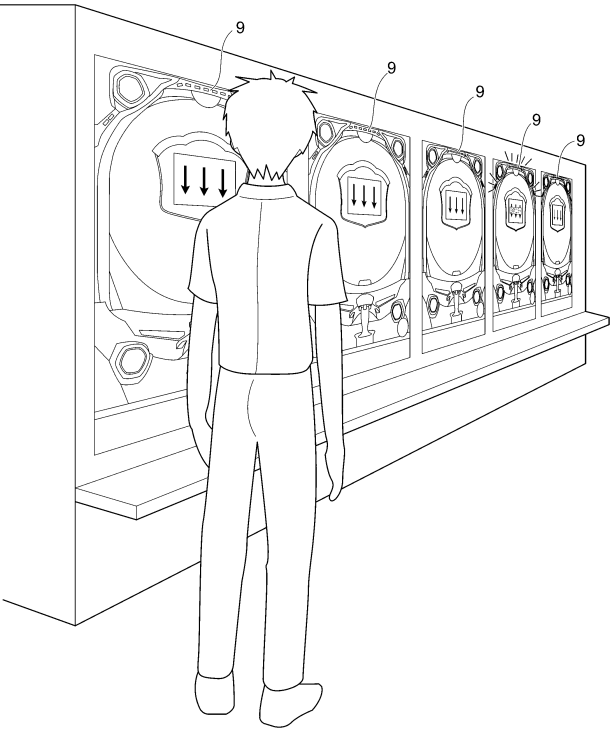


(4) 右打ちモード (大当り遊技状態)



【図 8 - 2 5】

【図8-25】



10

20

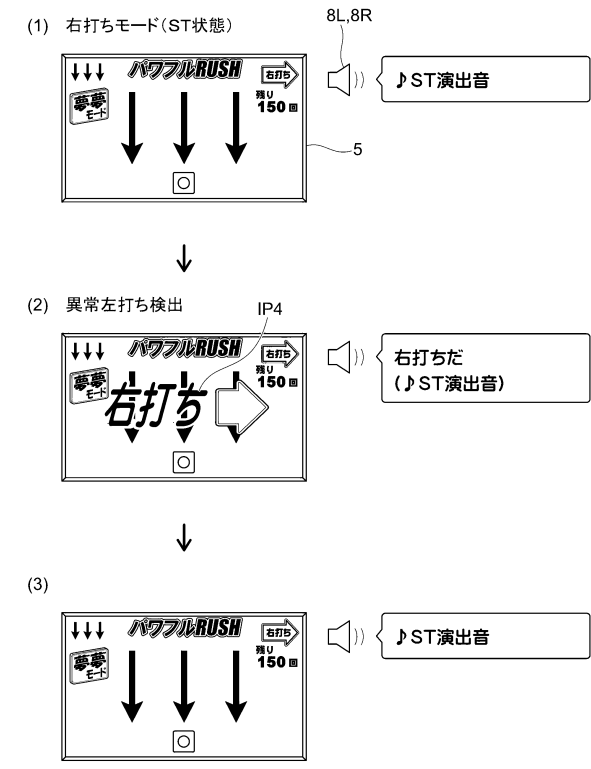
30

40

50

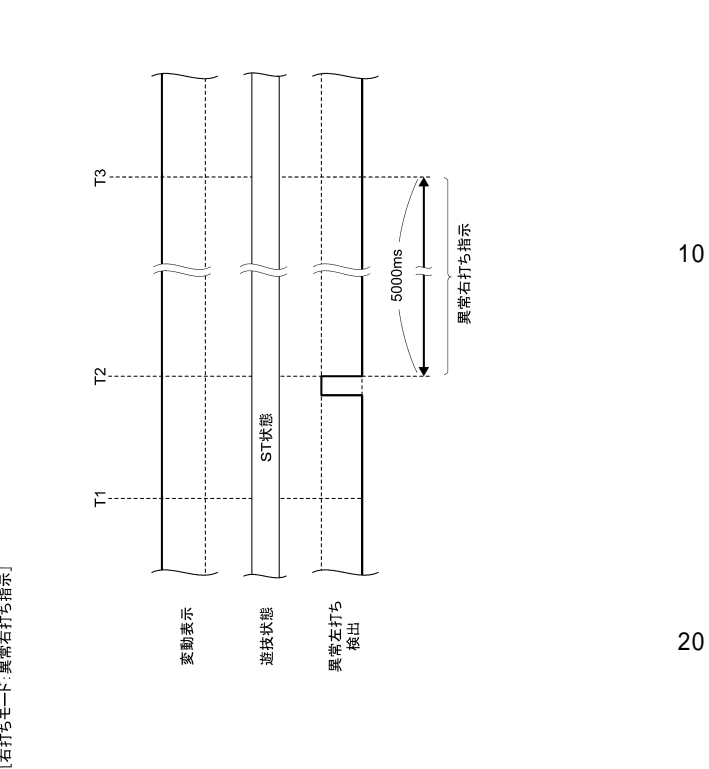
【図 8 - 2 6】

【図8-26】[右打ちモード:異常右打ち指示]



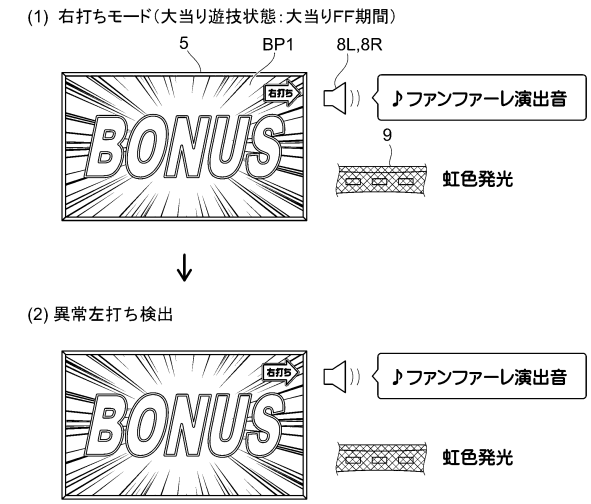
【図 8 - 2 7】

【図8-27】



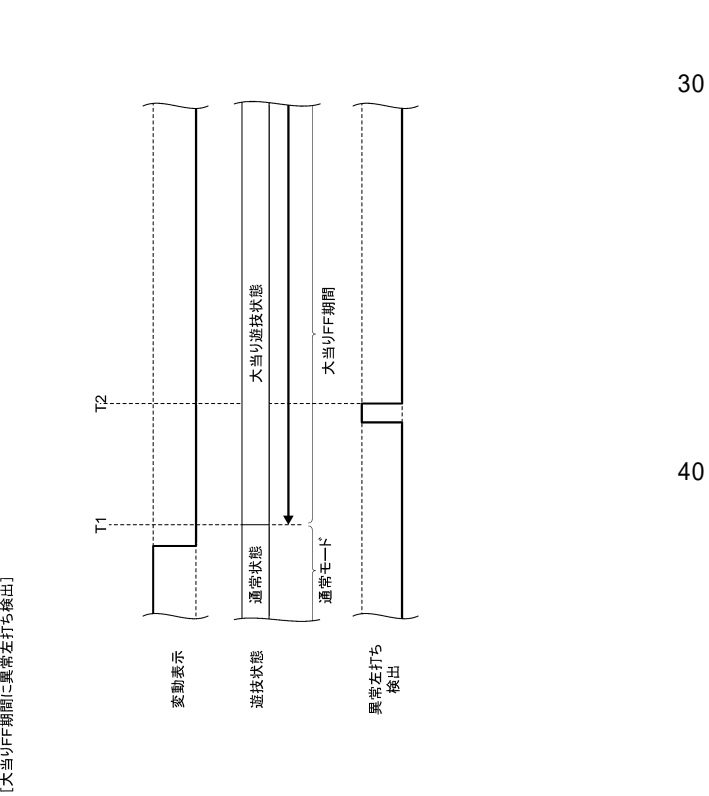
【図 8 - 2 8】

【図8-28】[大当りFF期間に異常左打ち検出]



【図 8 - 2 9】

【図8-29】



【大当りFF期間に異常左打ち検出】

10

20

30

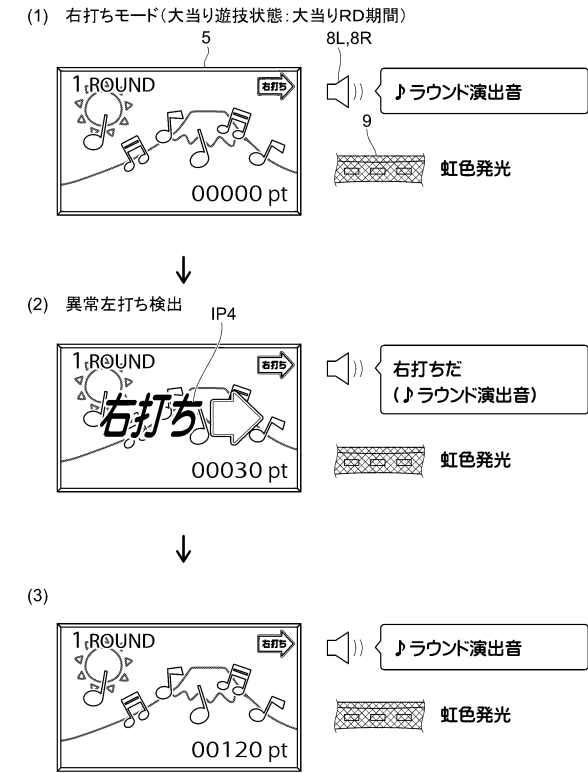
40

50



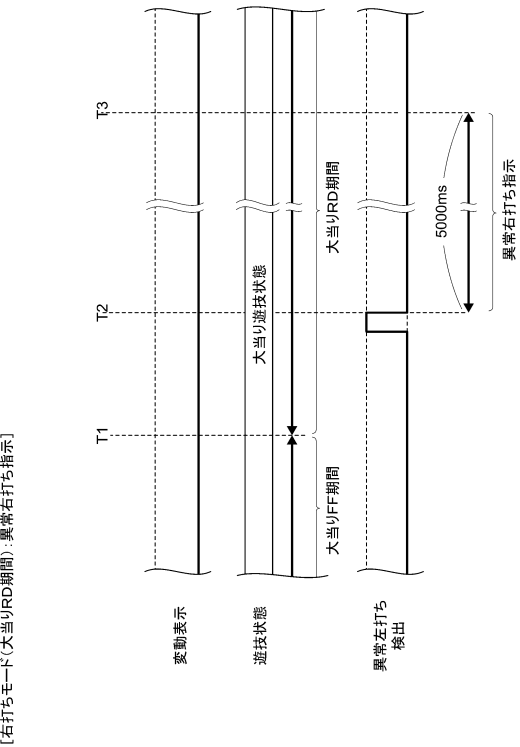
【 図 8 - 3 0 】

【図8-30】[右打ちモード(大当りRD期間):異常右打ち指示]



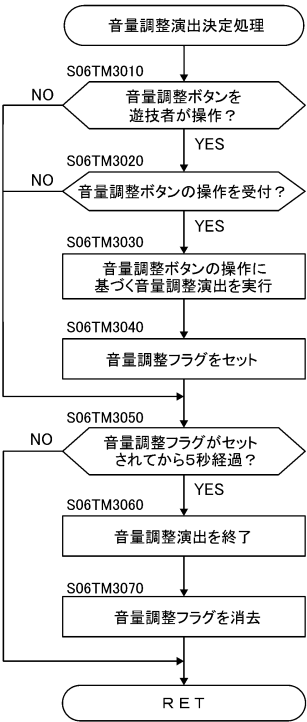
【 図 8 - 3 1 】

【図8-31】



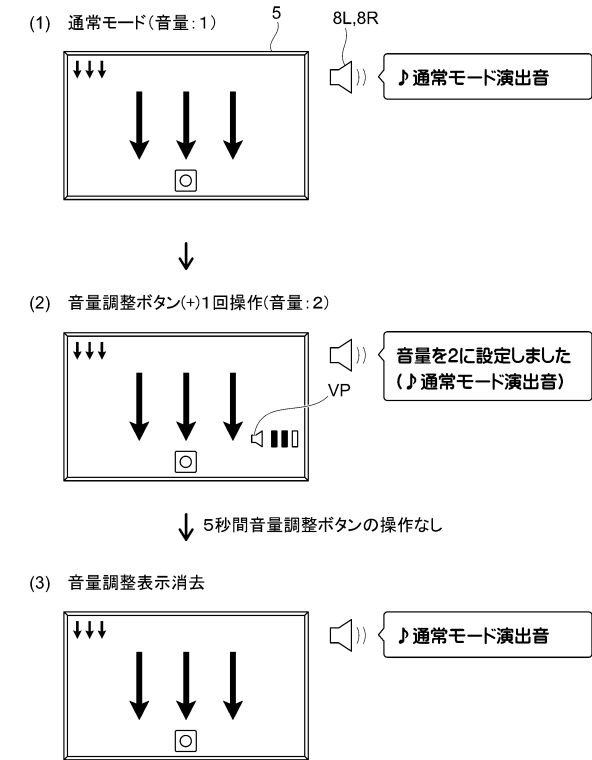
【 図 8 - 3 2 】

【図8-32】



【 図 8 - 3 3 】

【図8-33】[音量調整]



10

20

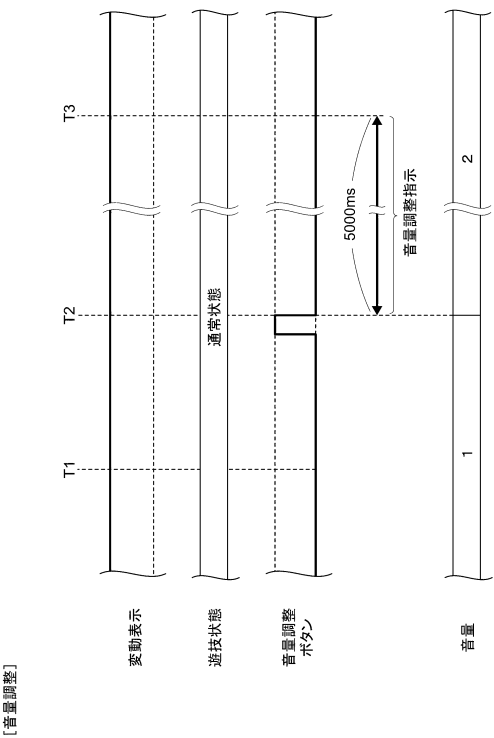
30

40

50

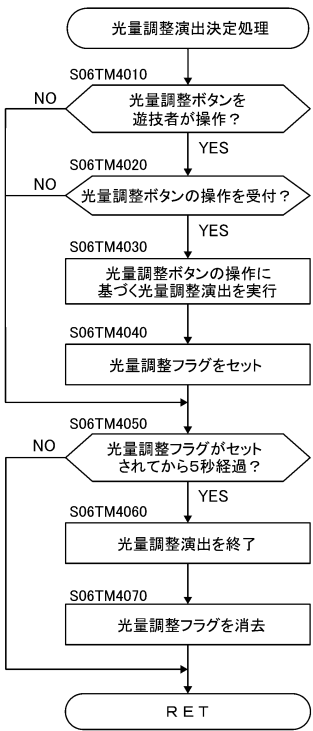
【図 8 - 3 4】

【図8-34】



【図 8 - 3 5】

【図8-35】

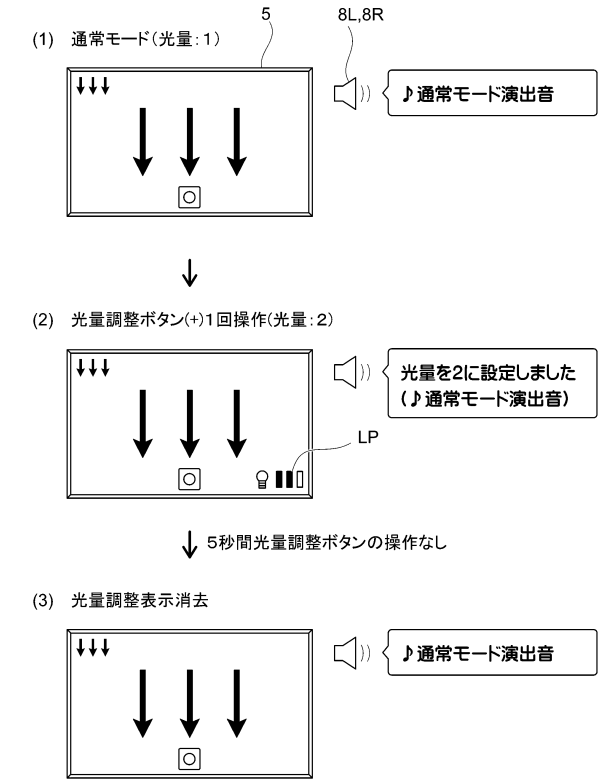


10

20

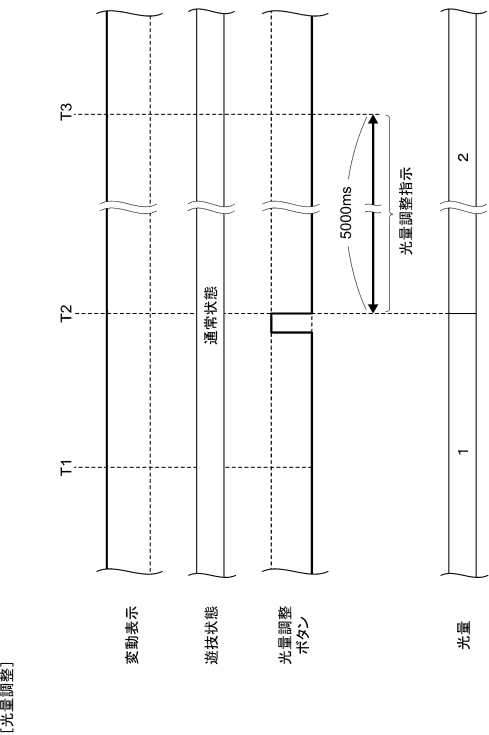
【図 8 - 3 6】

【図8-36】[音量調整]



【図 8 - 3 7】

【図8-37】



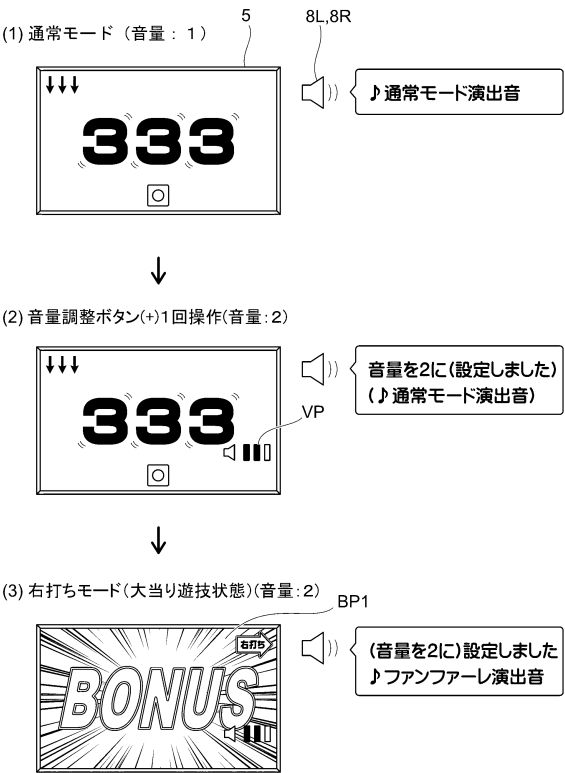
30

40

50

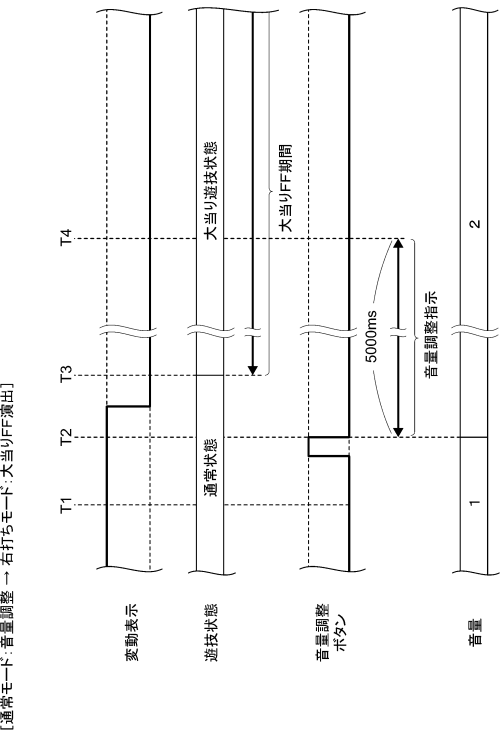
【図 8 - 3 8】

【図8-38】[通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



【図 8 - 3 9】

【図8-39】

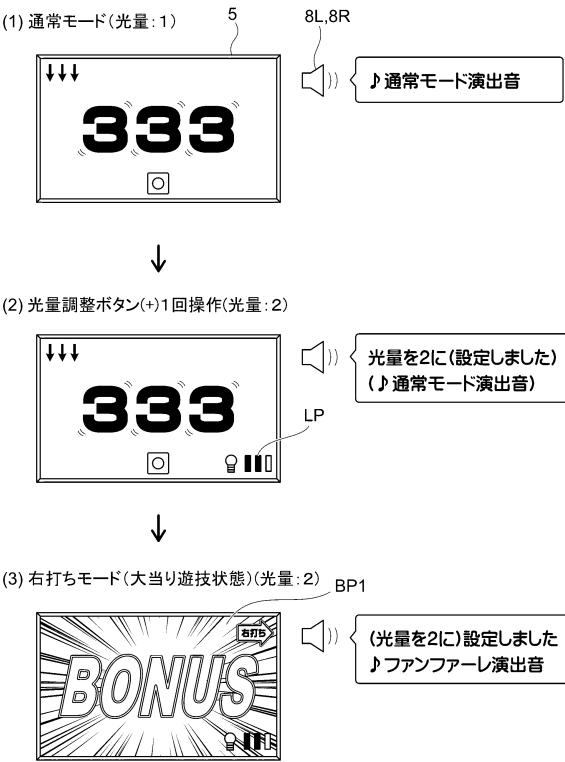


10

20

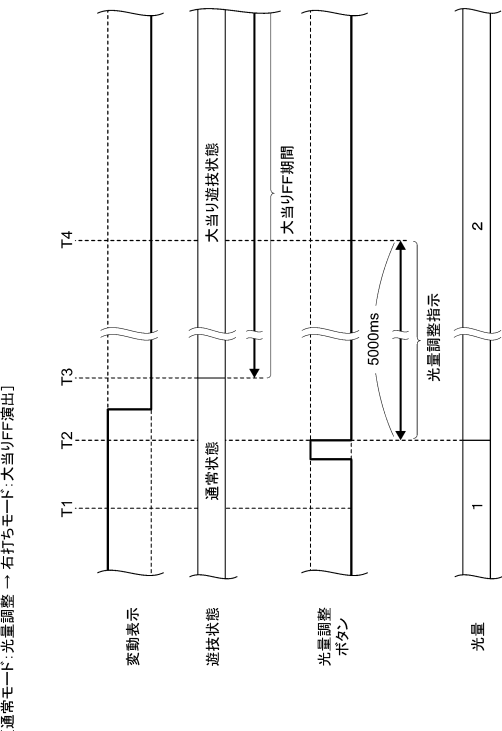
【図 8 - 4 0】

【図8-40】[通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



【図 8 - 4 1】

【図8-41】



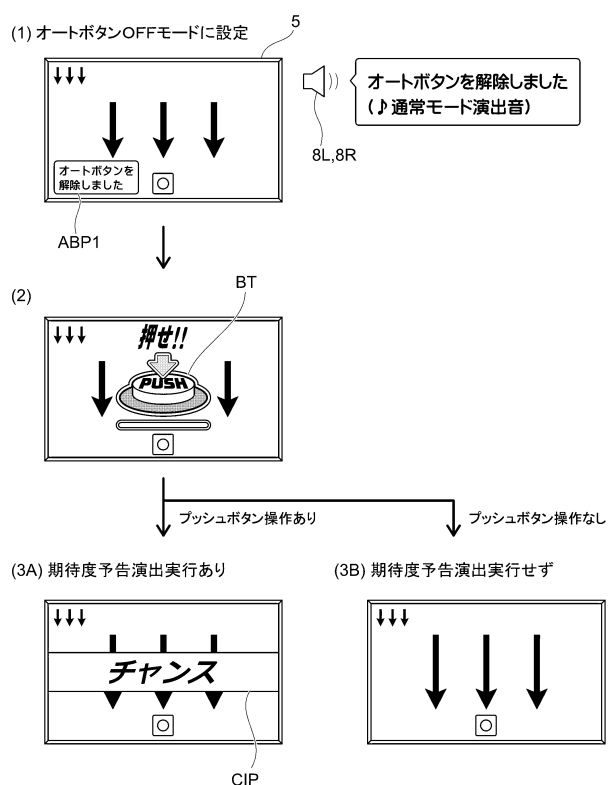
30

40

50

【 図 8 - 4 3 】

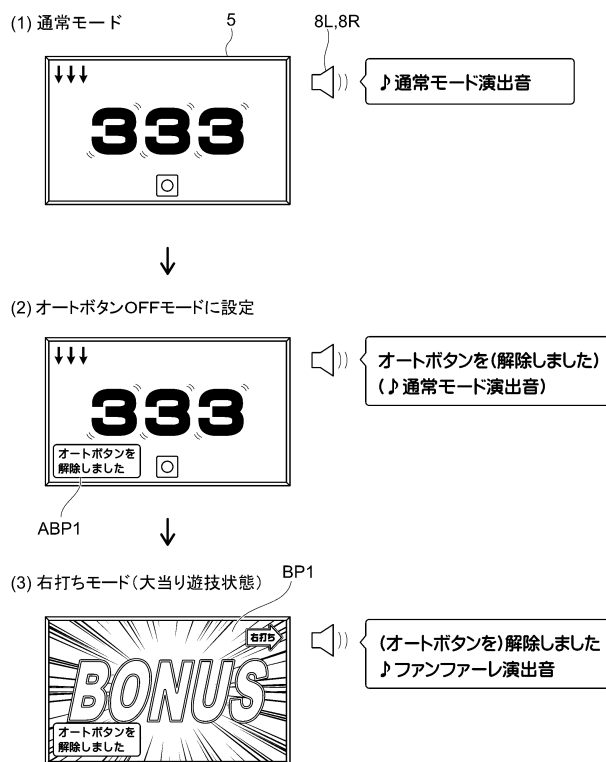
【図8-43】「オートボタンOFFモード」



【 図 8 - 4 5 】

【图8-45】

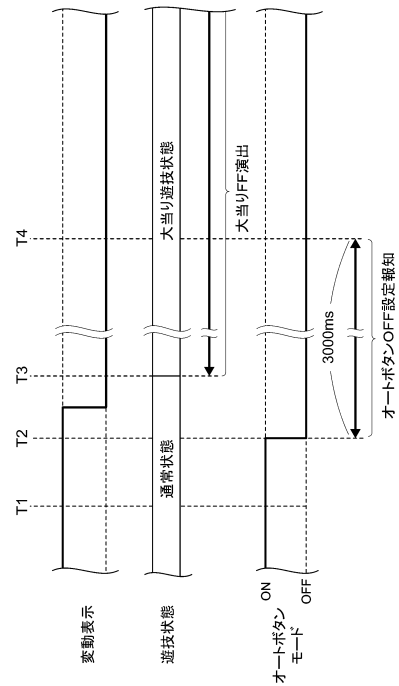
[通常モード:オートボタンOFFモードに設定→右打ちモード:大当りFF演出]



【図 8 - 4 6】

【図8-46】

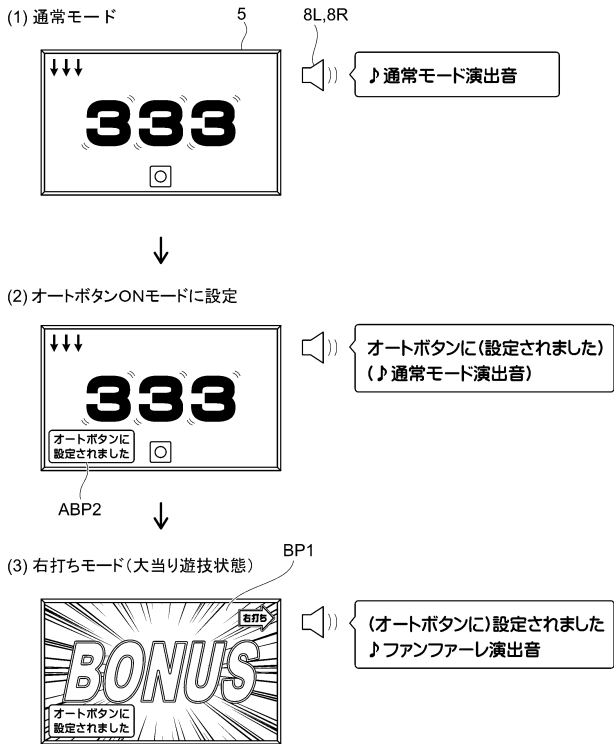
【通常モード:オートボタンOFFモードに設定 → 右打ちモード:大当りFF演出】



【図 8 - 4 7】

【図8-47】

【通常モード:オートボタンONモードに設定→右打ちモード:大当りFF演出】



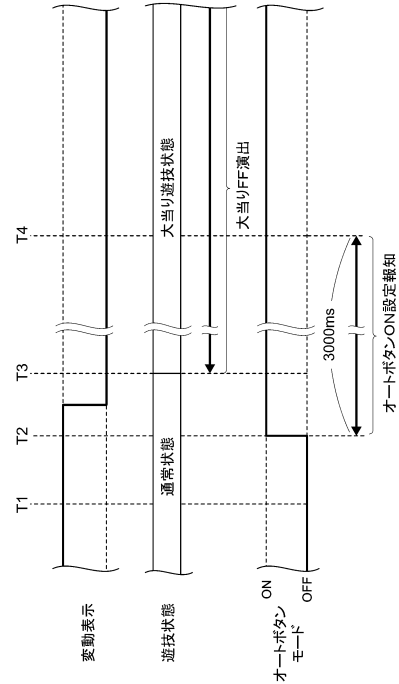
10

20

【図 8 - 4 8】

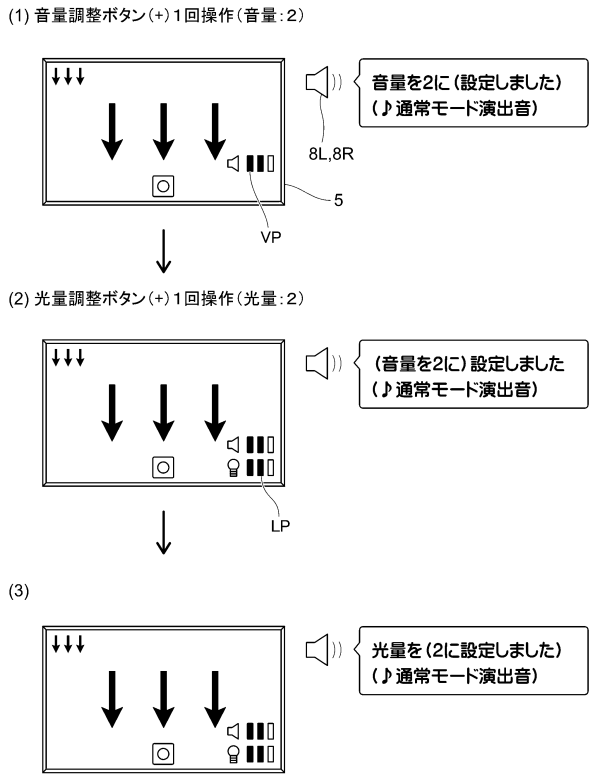
【図8-48】

【通常モード:オートボタンONモードに設定 → 右打ちモード:大当りFF演出】



【図 8 - 4 9】

【図8-49】[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合の演出例]



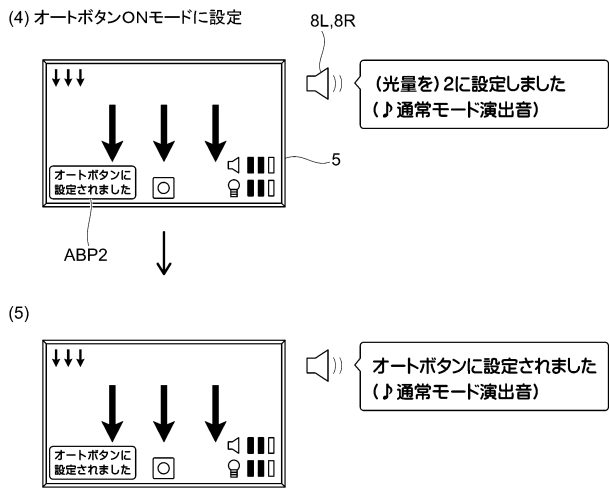
30

40

50

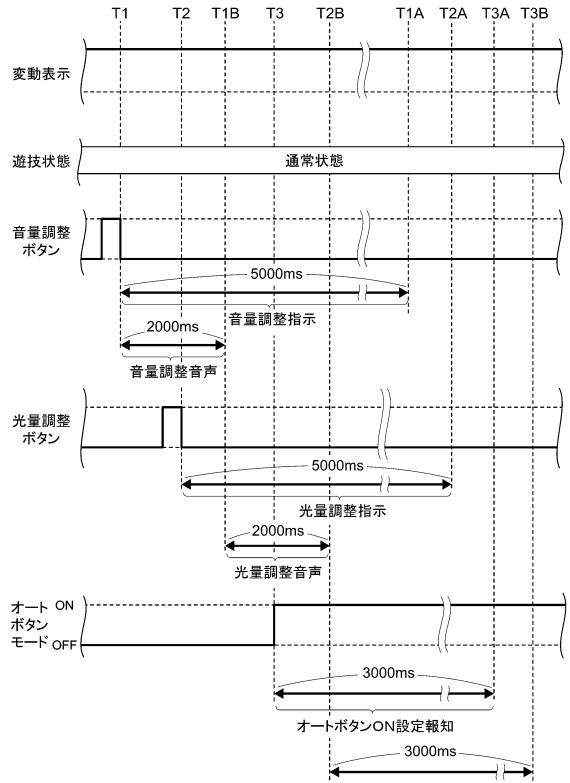
【 図 8 - 5 0 】

【図8-50】



【 図 8 - 5 1 】

【図8-51】 [音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合のタイムチャート]

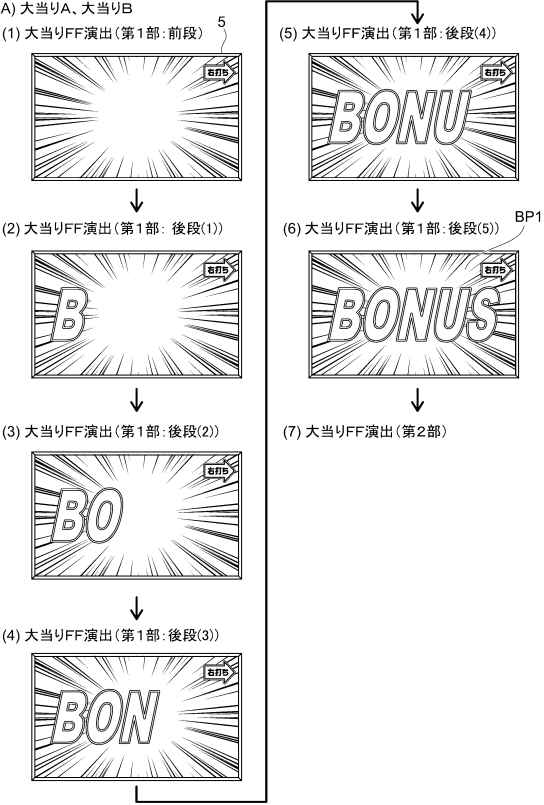


10

20

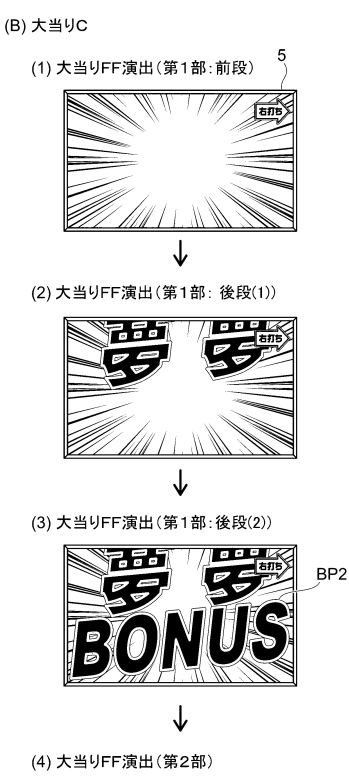
【 図 8 - 5 2 】

【図8-52】



【 図 8 - 5 3 】

【図8-53】 [大当りFF演出(第1部)]



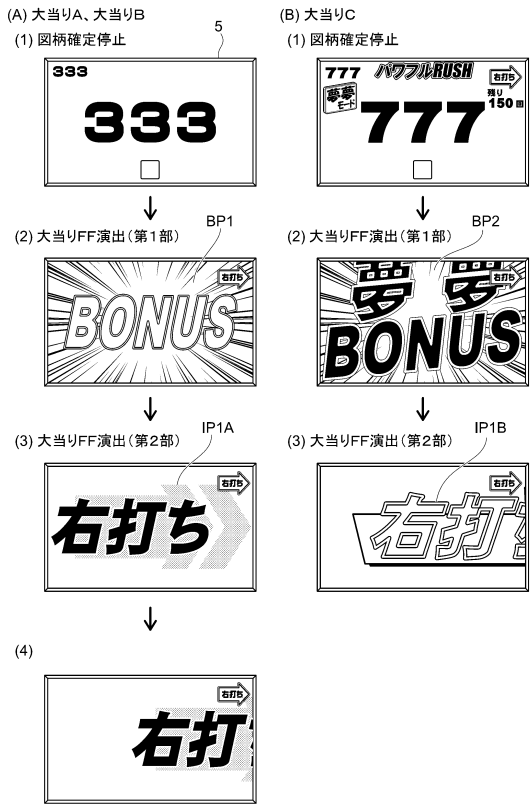
30

40

50

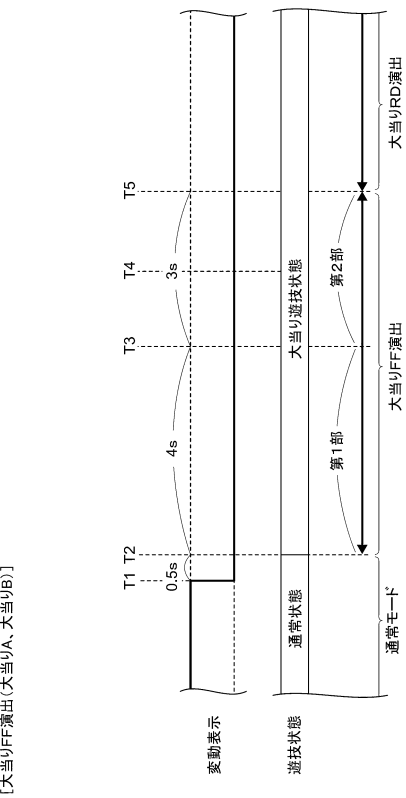
【図 8 - 5 4】

【図8-54】[大当りFF演出]



【図 8 - 5 5】

【図8-55】

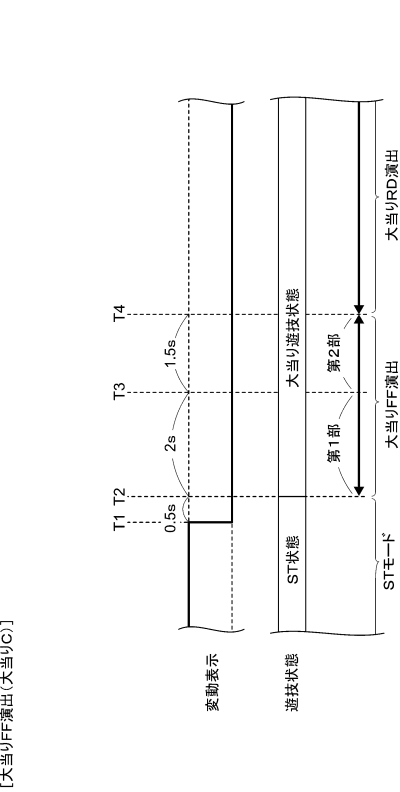


10

20

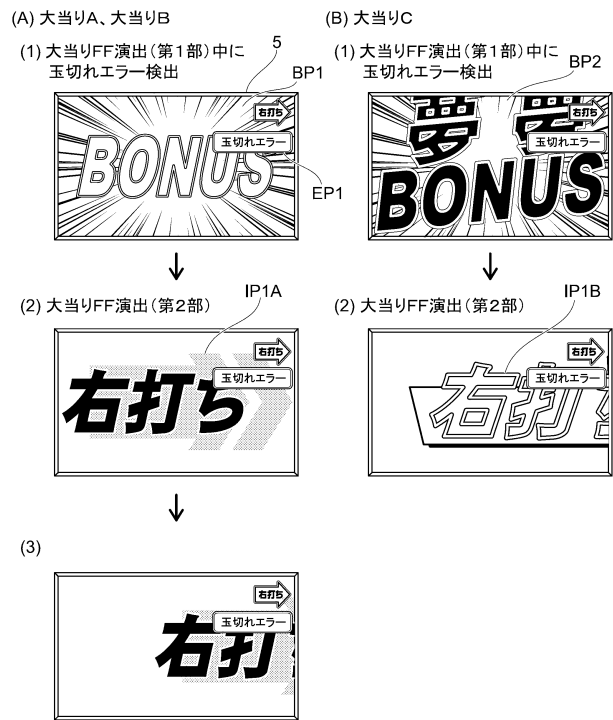
【図 8 - 5 6】

【図8-56】



【図 8 - 5 7】

【図8-57】[右打ちモード: 大当りFF演出中のエラー報知]



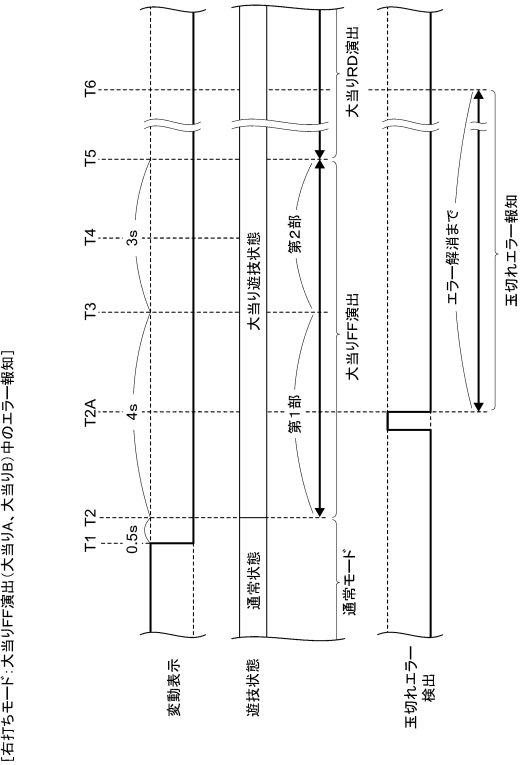
30

40

50

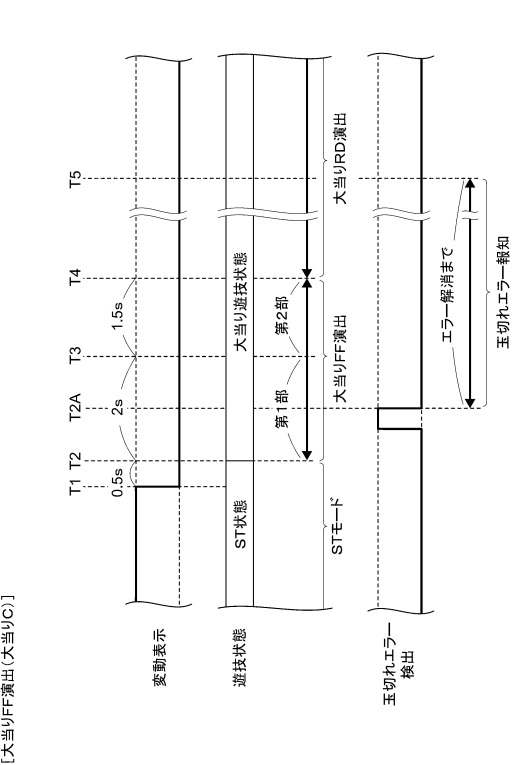
【 図 8 - 5 8 】

【図8-58】



【 図 8 - 5 9 】

【図8-59】



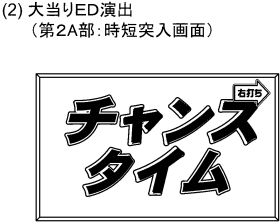
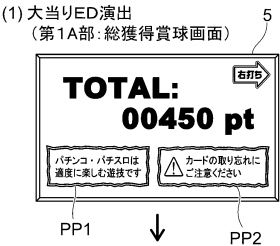
10

20

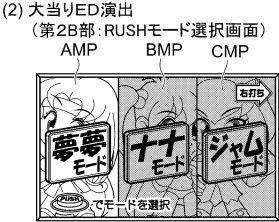
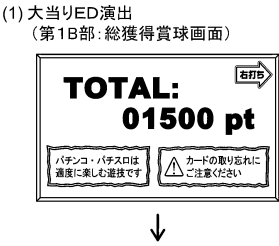
【 図 8 - 6 0 】

【図8-60】[大当りED演出]

(A) 大当りA

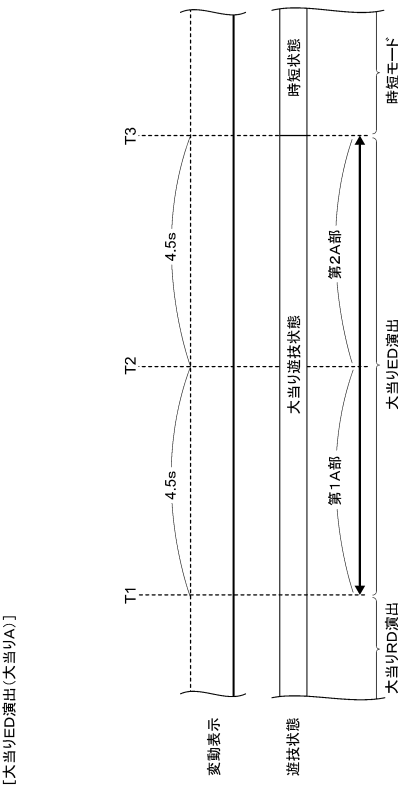


(B) 大当りB



【 図 8 - 6 1 】

【図8-61】



30

40

【大当りED演出(大当りA)】

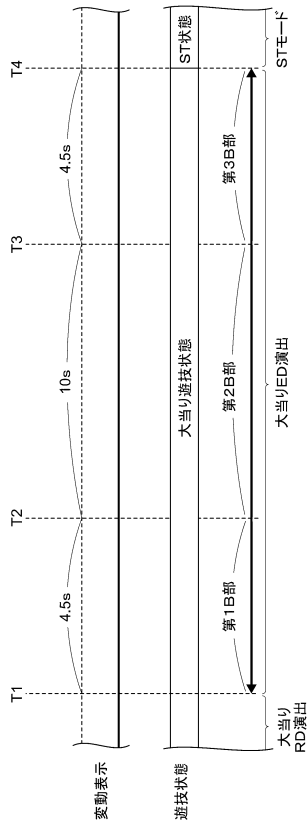
50



【図 8 - 6 2】

【図8-62】

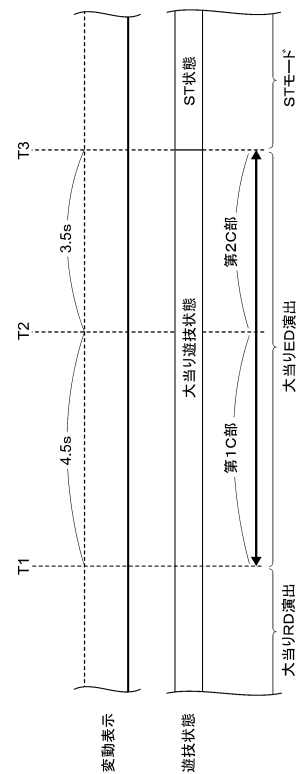
【大当りED演出(大当りB)】



【図 8 - 6 4】

【図8-64】

【大当りED演出(大当りC)】

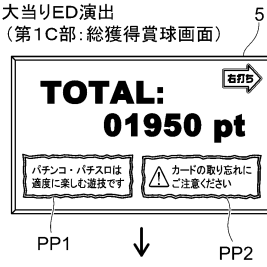


【図 8 - 6 3】

【図8-63】[大当りED演出]

(C) 大当りC

(1) 大当りED演出  
(第1C部:総獲得賞球画面)



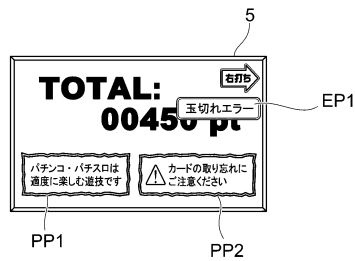
(2) 大当りED演出  
(第2C部:RUSH継続画面)



【図 8 - 6 5】

【図8-65】[右打ちモード:大当りED演出中のエラー報知]

大当りED演出(第1A部に玉切れエラー検出)



10

20

30

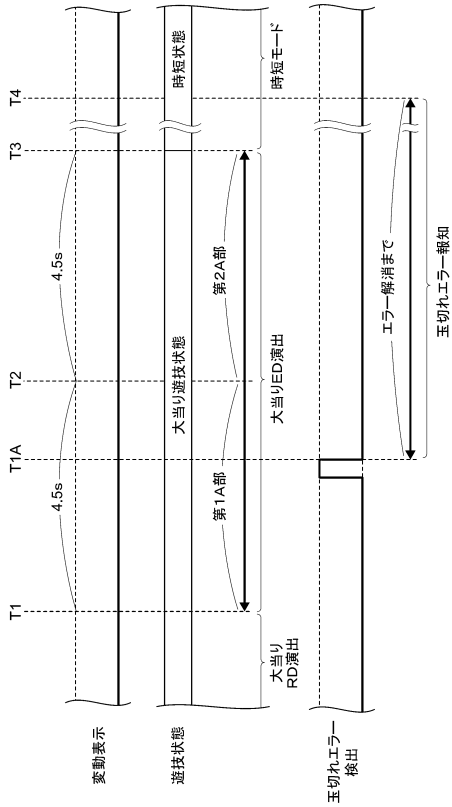
40

50

【図 8 - 6 6】

【図8-66】

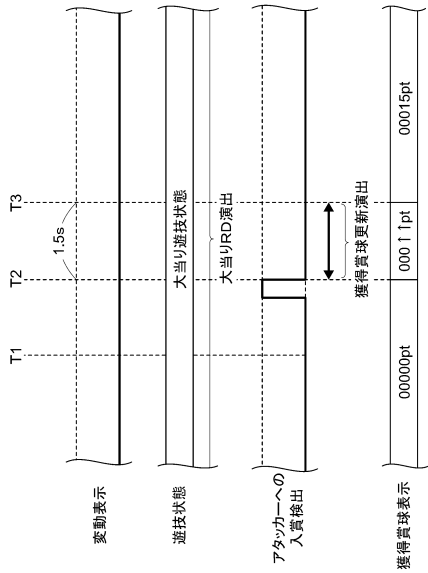
【右打ちモード：大当たりED演出（大当たりA）中のエラー報知】



【図 8 - 6 8】

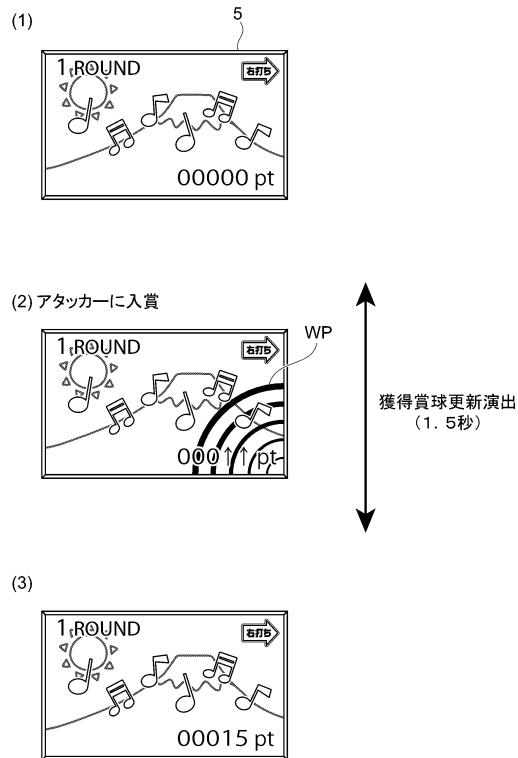
【図8-68】

【獲得賞球更新演出】



【図 8 - 6 7】

【図8-67】[獲得賞球更新演出]



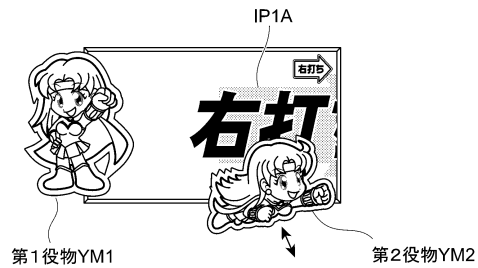
【図 8 - 6 9】

【図8-69】[第1役物、第2役物]

(A) 第1役物が初期位置、第2役物が初期位置



(B) 第1役物が初期位置、第2役物が動作位置



10

20

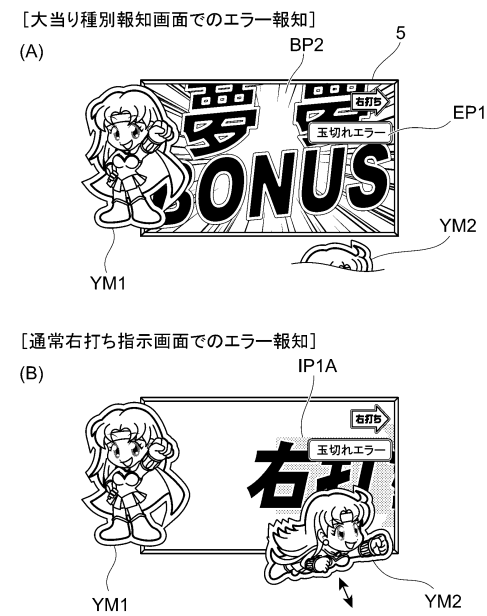
30

40

50

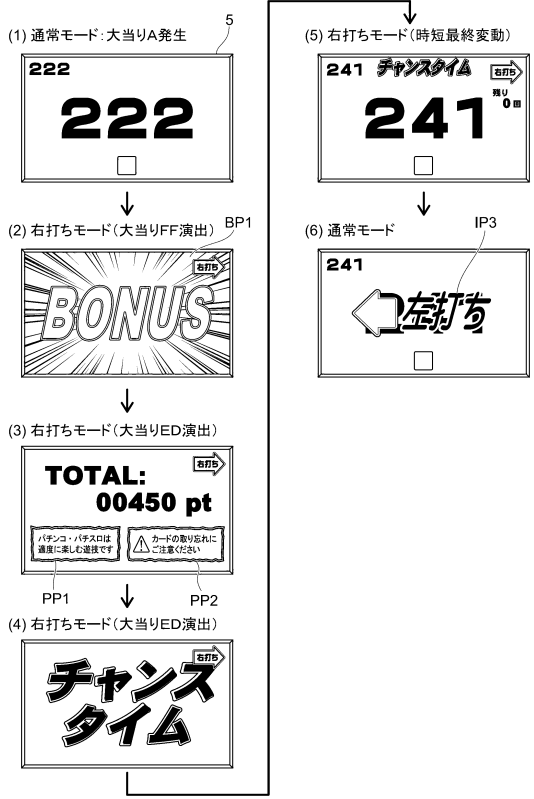
【図 8 - 7 0】

【図8-70】



【図 8 - 7 1】

【図8-71】[時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]

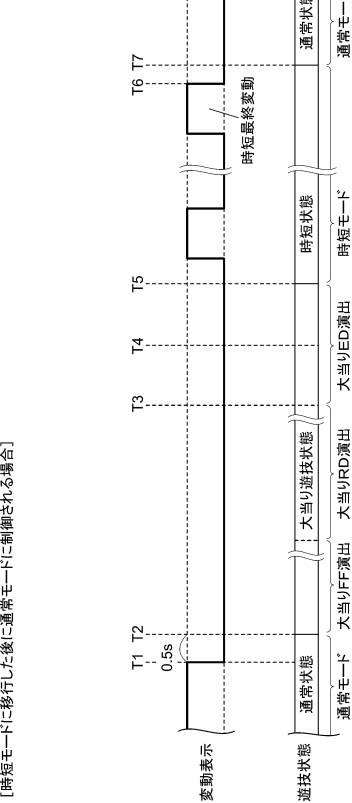


10

20

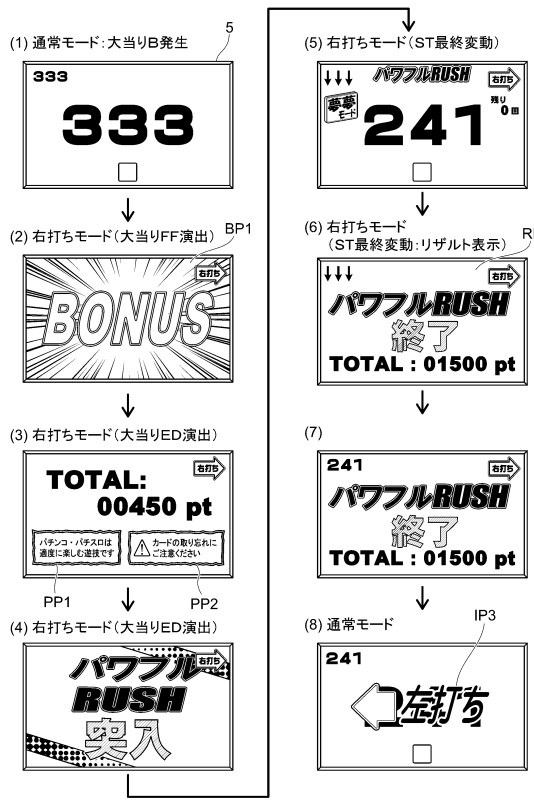
【図 8 - 7 2】

【図8-72】



【図 8 - 7 3】

【図8-73】[STモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]



30

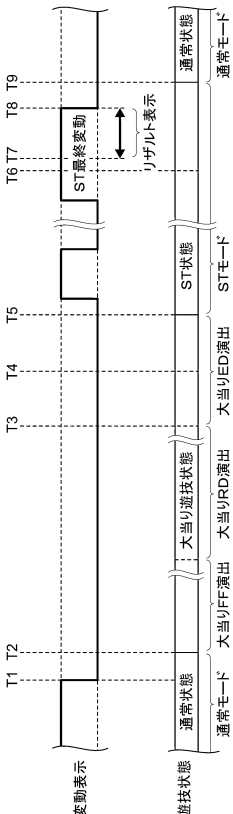
40

50

【図 8 - 7 4】

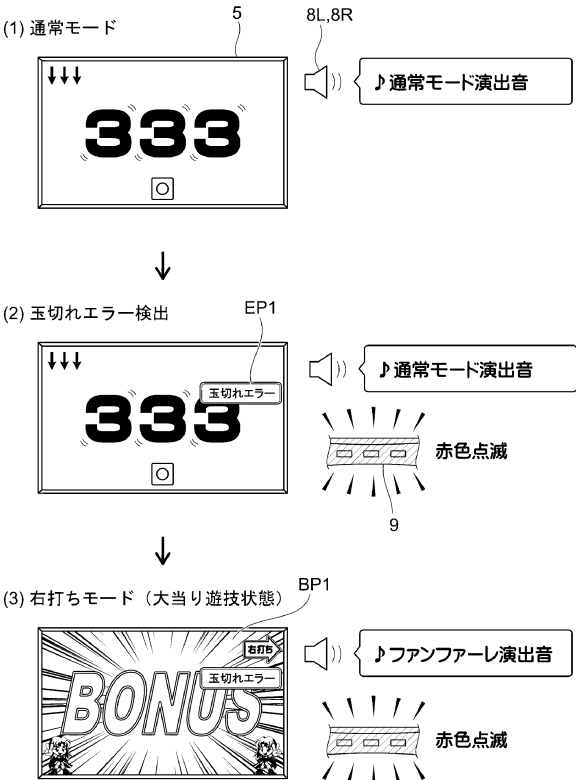
【図8-74】

【STモードに移行した後に通常モードに制御される場合】



【図 8 - 7 5】

【図8-75】【通常モード:エラー報知 → 右打ちモード:大当りFF演出】

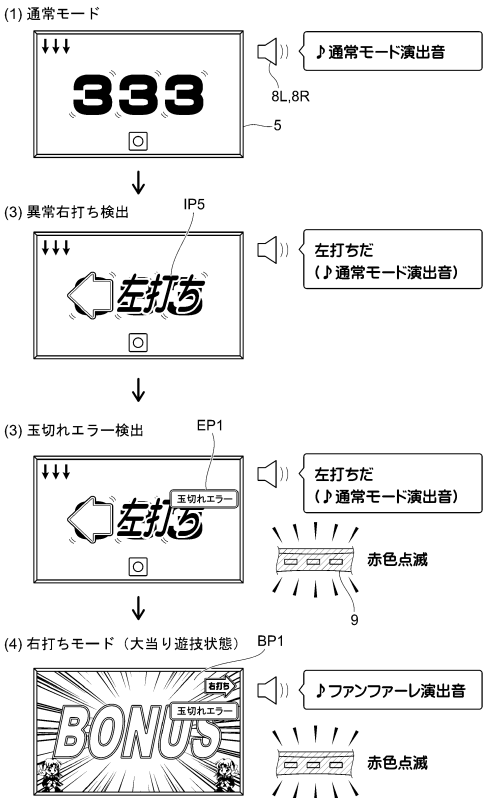


10

20

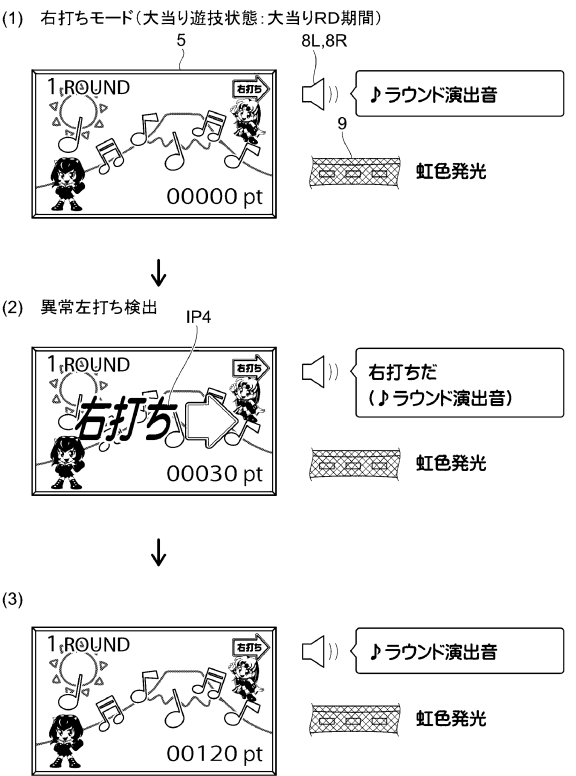
【図 8 - 7 6】

【図8-76】【通常モード:異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード:大当りFF演出】



【図 8 - 7 7】

【図8-77】【右打ちモード(大当りRD期間):異常右打ち指示】



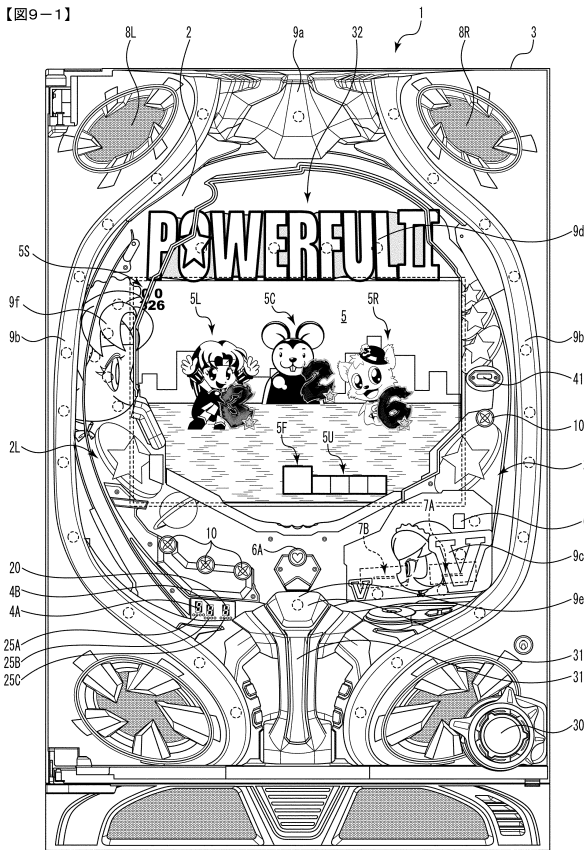
30

40

50

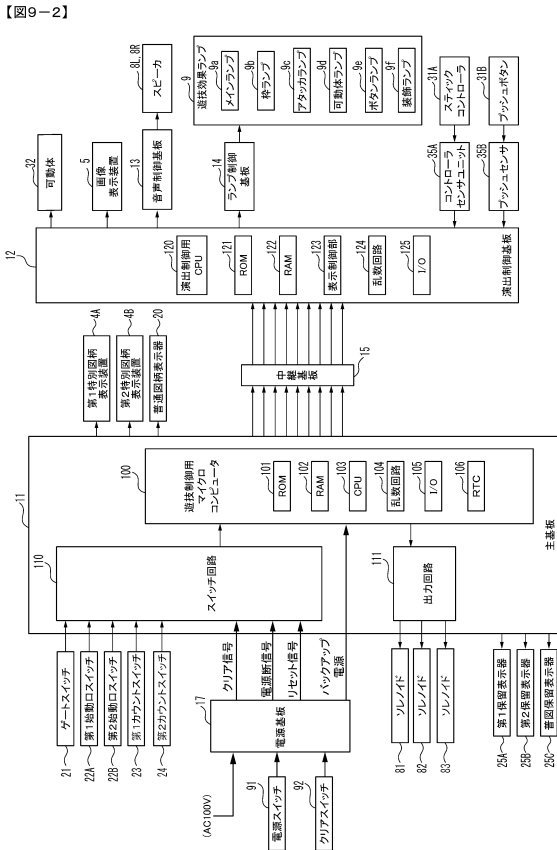
【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

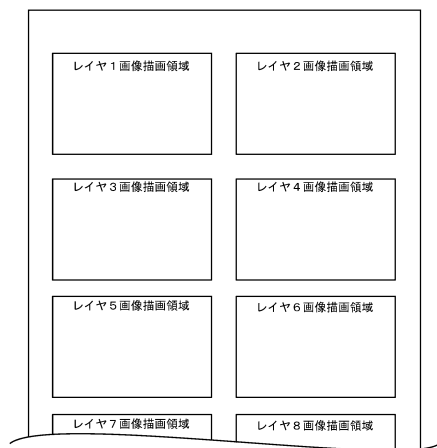
【図9-2】



【図 9 - 3】

【図9-3】

V RAMの内容



【図 9 - 4】

【図9-4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ1 画像描画領域	背景画像	低 ↑ 高
レイヤ2 画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ3 画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ4 画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ5 画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ6 画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ7 画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ8 画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ9 画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ10 画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ11 画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ12 画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ13 画像描画領域	小図柄、保留球数表示	

10

20

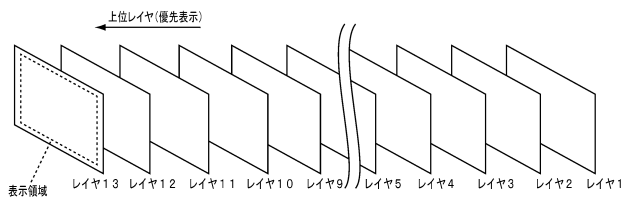
30

40

50

【 図 9 - 5 】

【図9-5】



【 図 9 - 6 】

【図9-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力デコリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【 図 9 - 7 】

【図9-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【 図 9 - 8 】

【図9-8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【 図 9 - 9 】

【図9－9】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	0～49	大当たりA
	50～99	大当たりB
第2特図	0～99	大当たりC

(B) 大当たり種別

大当たり種別	6ラウンド目 開放対象	6ラウンド目 以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 (100回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当たりまで)	100回 (100回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当たりまで)	100回 (100回以内の大当たりまで)	10

※：大当たりB、大当たりCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【 図 9 - 1 0 】

【図9－10】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	8000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチA→ 低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチB→ 低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチA→ 低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチB→ 低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチA→ 低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチB→ 低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチA→ 低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチB→ 低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	80000+10000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【 図 9 - 1 1 】

【図9－11】

大当たり変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチA→ 低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチB→ 低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチA→ 低ベース強スーパリーチB(大当たり)
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチB→ 低ベース強スーパリーチB(大当たり)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチA→ 低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパリーチB→ 低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当たり)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチA→ 低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース強スーパリーチB→ 低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当たり)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当たり)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当たり)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当たり)

【 図 9 - 1 2 】

【図9－12】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブルA  
〔通常状態〕

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパリーチ	4095

(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブルB  
〔時短状態及び確変状態〕

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパリーチA	4049～4066
高ベース スーパリーチB	4067～4083
高ベース スーパリーチC	4084～4094
高ベース スーパリーチD	4095

(C) 大当たり用変動パターン種別判定テーブルA  
〔通常状態〕

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	-
低ベース弱 スーパリーチA、B	-
低ベース強 スーパリーチA	0～975
低ベース強 スーパリーチB	976～2075
低ベース強 スーパリーチC	2076～3380
低ベース最強 スーパリーチ	3381～4095

(D) 大当たり用変動パターン種別判定テーブルB  
〔時短状態及び確変状態〕

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	-
高ベース スーパリーチA	0～975
高ベース スーパリーチB	976～2075
高ベース スーパリーチC	2076～3380
高ベース スーパリーチD	3381～4095

10

20

30

40

50

【図 9 - 1 3】

【図9-13】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0〜2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0〜255
	PA2-1A	20000	0〜140
	PA2-1B	35000	141〜220
	PA2-1C	50000	221〜255
ノーマルリーチ	PA2-2	73000	0〜199
	PA2-3	83000	200〜255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-4	93000+10000	0〜88
	PA2-5	103000+10000	89〜173
	PA2-6	40000+10000	174〜255
	PA2-7	108000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-8	113000+10000	89〜173
	PA2-9	45000+10000	174〜255
	PA2-10	118000+10000	0〜88
	PA2-11	123000+10000	89〜173
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-12	50000+10000	174〜255
	PA2-13	128000+10000	0〜88
	PA2-14	133000+10000	89〜173
	PA2-15	60000+10000	174〜255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0〜255
	PA2-1A	20000	0〜140
	PA2-1B	35000	141〜220
	PA2-1C	50000	221〜255
ノーマルリーチ	PA2-2	73000	0〜199
	PA2-3	83000	200〜255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-4	93000+10000	0〜88
	PA2-5	103000+10000	89〜173
	PA2-6	40000+10000	174〜255
	PA2-7	108000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-8	113000+10000	89〜173
	PA2-9	45000+10000	174〜255
	PA2-10	118000+10000	0〜88
	PA2-11	123000+10000	89〜173
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-12	50000+10000	174〜255
	PA2-13	128000+10000	0〜88
	PA2-14	133000+10000	89〜173
	PA2-15	60000+10000	174〜255

【図 9 - 1 5】

【図9-15】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0〜81
	PB1-3	103000+15000	82〜166
	PB1-4	40000+15000	167〜255
	PB1-5	108000+15000	0〜81
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-6	113000+15000	82〜166
	PB1-7	45000+15000	167〜255
	PB1-8	118000+15000	0〜81
	PB1-9	123000+15000	82〜166
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-10	50000+15000	167〜255
	PB1-11	128000+15000	0〜81
	PB1-12	133000+15000	82〜166
	PB1-13	60000+15000	167〜255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0〜255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0〜255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0〜255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0〜255

【図 9 - 1 4】

【図9-14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

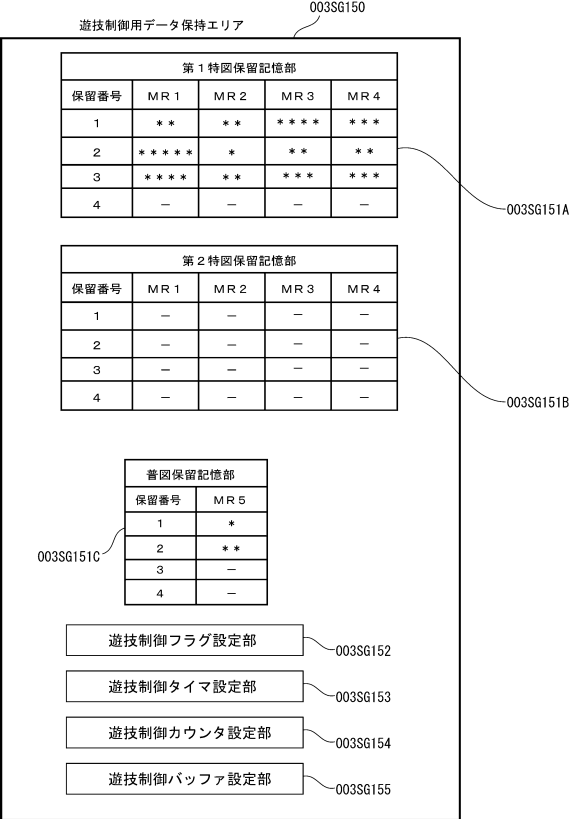
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0〜200
	PA1-4	8000	201〜255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0〜255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0〜255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0〜255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0〜255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0〜255

10

20

【図 9 - 1 6】

【図9-16】



30

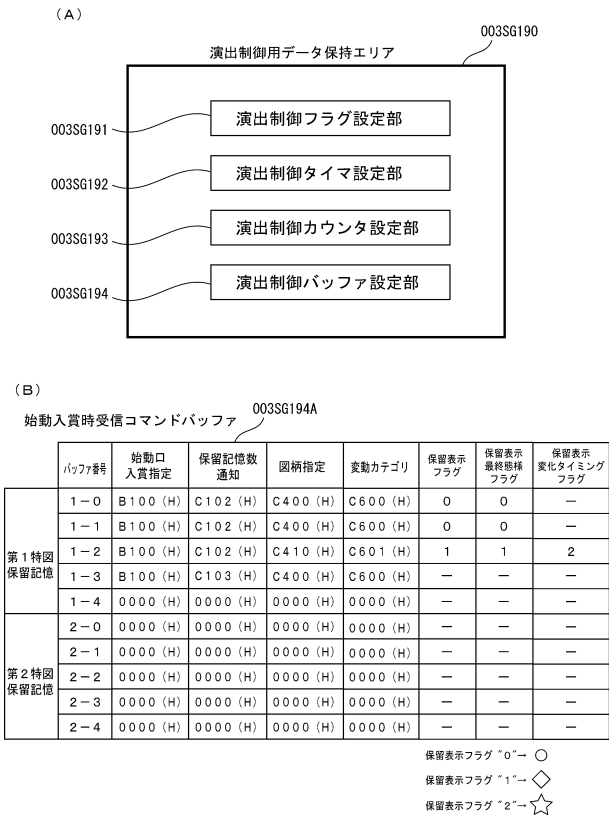
40

50



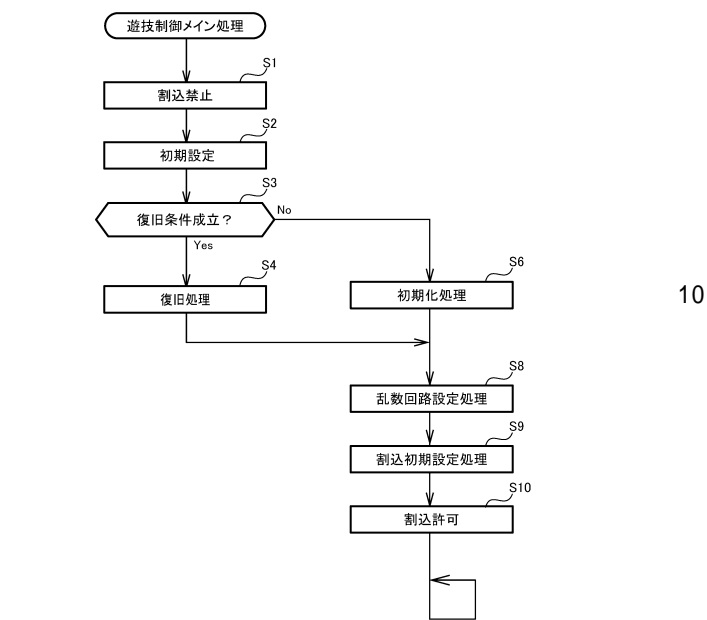
【 図 9 - 1 7 】

【 図9-17】



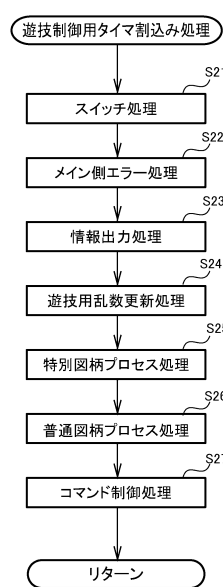
【 図 9 - 1 8 】

【 図9-18】



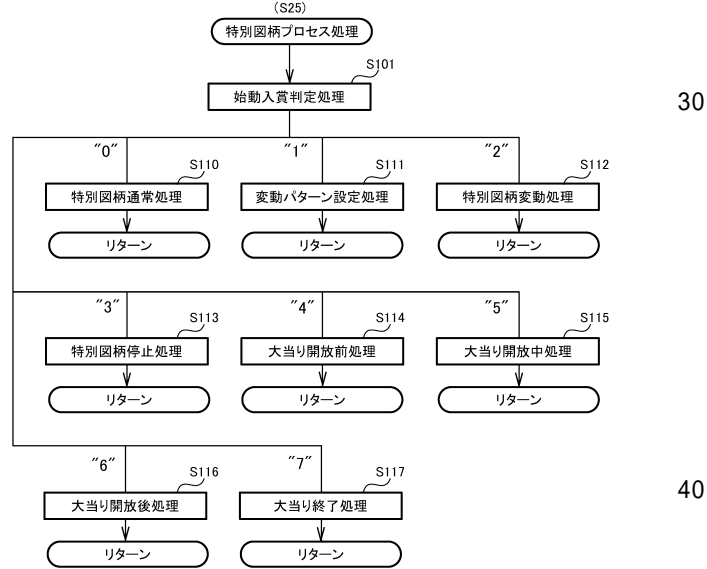
【 図 9 - 1 9 】

【 図9-19】



【 図 9 - 2 0 】

【 図9-20】



10

20

30

40

50

【 図 9 - 2 2 】

【图9-22】



20

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【 図 9 - 2 4 】

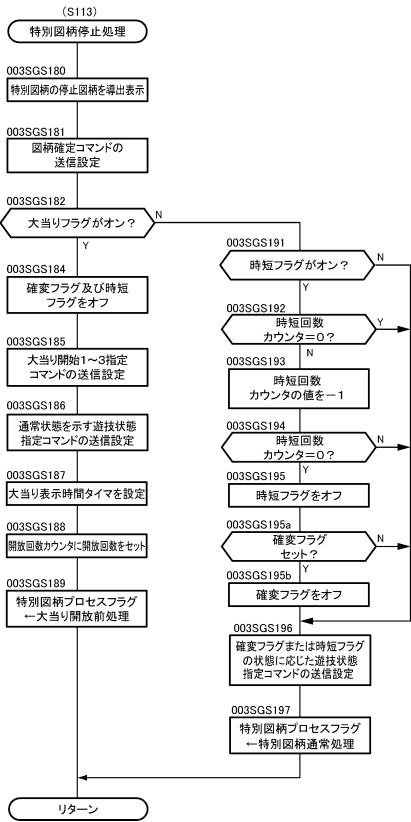
【图9-24】



40

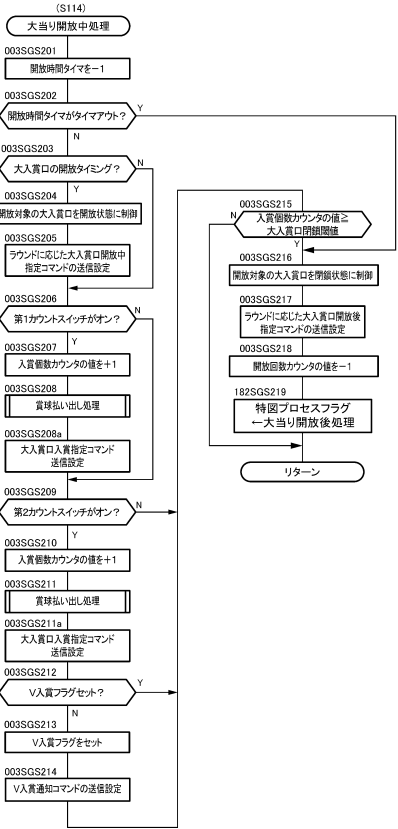
【 図 9 - 2 5 】

【図9-25】



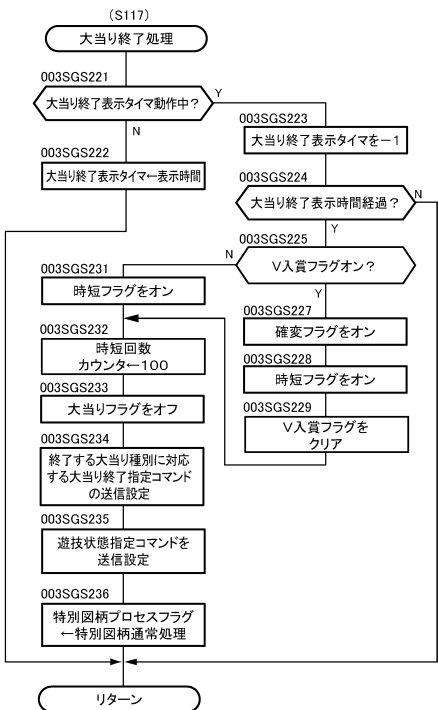
【 図 9 - 2 6 】

【図9-26】



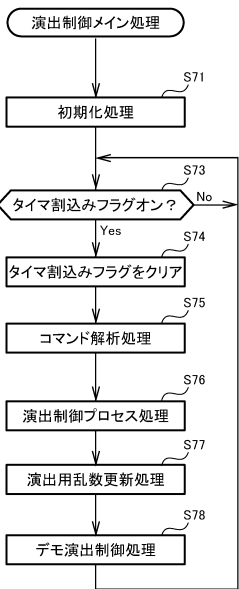
【 図 9 - 2 7 】

【図9-27】



【 図 9 - 2 8 】

【図9-28】



10

20

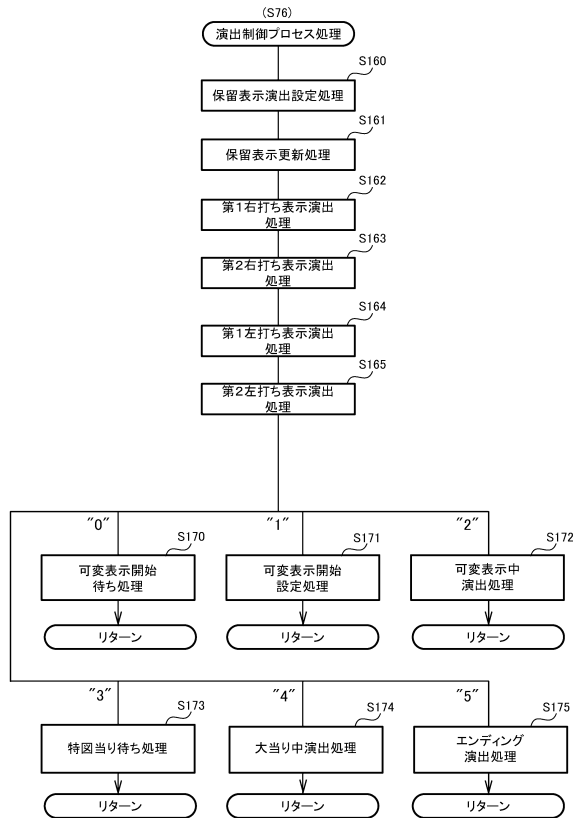
30

40

50

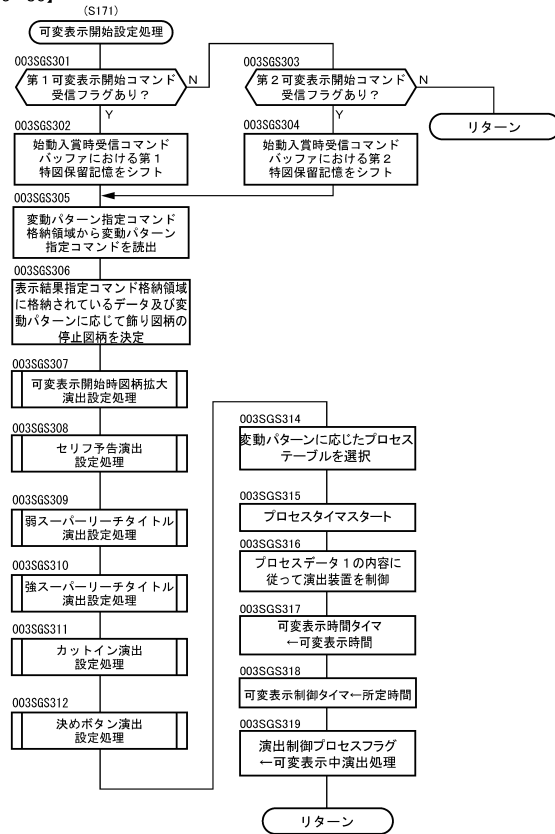
【 図 9 - 2 9 】

【图9-29】



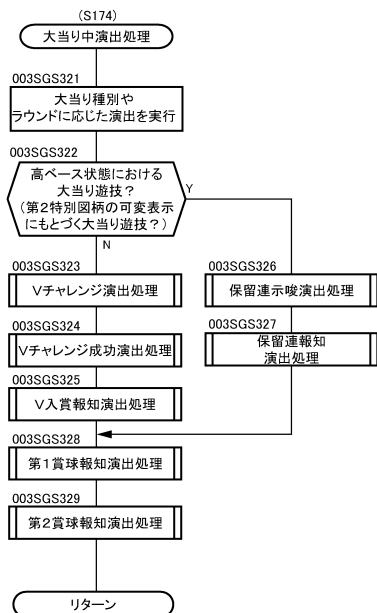
【 図 9 - 3 0 】

【图9-30】



【 図 9 - 3 1 】

【图9-31】



【 図 9 - 3 2 】

【图9-32】

[illegible]

【図 9 - 3 3】

【図9-33】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低B	高B	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時 飾り図柄拡大演出	○	○			○ (第1)	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○ (弱発光)	操作促進画像	操作促進画像表示時 (第1セリフ、第2セリフ 予告演出、カットイン演出前)
第1セリフ予告演出	○	○		○		第1セリフ	第1セリフ表示時
第2セリフ予告演出	○	○			○ (第2)	第2セリフ	第2セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時 (拡大エフェクト) 擬似連図柄の仮停止直前 (装飾エフェクト)
リーチ示唆演出		○			○ (第3)	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Nリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱SPリーチ タイトル演出	○			○		弱SPタイトル	弱SPタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強SPリーチ タイトル演出	○	○		○	○	強SPタイトル	強SPタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○ (強発光)	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出 (大当り報知演出)	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時 (装飾エフェクト) 飾り図柄の縮小時 (拡大エフェクト)
図柄停止時拡大 演出	○	○			○ (第4)	飾り図柄	飾り図柄の停止毎 (SPリーチ時の中図柄は 実行せず)
保留表示出現 演出	○	○			○ (発光)	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化 演出	○	○			○ (発光)	保留表示	保留表示の表示態様変化時

○実行  
△実行可能

【図 9 - 3 4】

【図9-34】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低B	高B	大当り	拡大	装飾		
第1右打ち表示 演出			○		○	第1右打ち表示	第1右打ち表示の表示開始 及び表示中
第2右打ち表示 演出		○	○		○	第2右打ち表示	第2右打ち表示の表示中
第1左打ち表示 演出	○				○	第1左打ち表示	第1左打ち表示の表示中
第2左打ち表示 演出	○				○	第2左打ち表示	第2左打ち表示の表示中
ファンファーレ 演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Vチャレンジ演出		○	○			「ボタンを連打しろ」 等のメッセージ	メッセージ表示時
Vチャレンジ 成功時演出		○	○	○		メータ	メータ満タム時
V入賞時演出		○	○	○		「V」表示	「V」表示の縮小時 (拡大エフェクト) 「V」表示の表示開始 及び表示中 (装飾エフェクト)
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時 (装飾エフェクト) 操作促進画像の表示中 (装飾エフェクト)
保留連報知演出			○	○	○	「V」表示	「V」表示の縮小時 (拡大エフェクト) 「V」表示の表示開始 及び表示中 (装飾エフェクト)
第1賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第2賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示 (「5000」や 「10000」等)	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出		○	○			制御される遊技状態 に応じた表示 (例:「BATTLE RUSH突入!」)等	制御される遊技状態に 応じた表示の縮小時 (拡大した状態から戻る時)

○実行  
△実行可能

【図 9 - 3 5】

【図9-35】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低B	高B	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時 飾り図柄拡大演出	○	○			○ (第1)	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○ (弱発光)	操作促進画像	操作促進画像表示時 (第1セリフ、第2セリフ 予告演出、カットイン演出前)
第1セリフ予告演出	○	○		○		第1セリフ	第1セリフ表示時
第2セリフ予告演出	○	○			○ (第2)	第2セリフ	第2セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時 (拡大エフェクト) 擬似連図柄の仮停止直前 (装飾エフェクト)
リーチ示唆演出		○			○ (第3)	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Nリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱SPリーチ タイトル演出	○			○		弱SPタイトル	弱SPタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強SPリーチ タイトル演出	○	○		○	○	強SPタイトル	強SPタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○ (強発光)	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出 (大当り報知演出)	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時 (装飾エフェクト) 飾り図柄の縮小時 (拡大エフェクト)
図柄停止時拡大 演出	○	○			○ (第4)	飾り図柄	飾り図柄の停止毎 (SPリーチ時の中図柄は 実行せず)
保留表示出現 演出	○	○			○ (発光)	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化 演出	○	○			○ (発光)	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第1～第4エフェクトは全て異なるエフェクト

【図 9 - 3 6】

【図9-36】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低B	高B	大当り	拡大	装飾		
第1右打ち表示 演出			○		○	第1右打ち表示	第1右打ち表示の表示開始 及び表示中
第2右打ち表示 演出		○	○		○	第2右打ち表示	第2右打ち表示の表示中
第1左打ち表示 演出	○				○	第1左打ち表示	第1左打ち表示の表示中
第2左打ち表示 演出	○				○	第2左打ち表示	第2左打ち表示の表示中
ファンファーレ 演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Vチャレンジ演出		○	○			「ボタンを連打しろ」 等のメッセージ	メッセージ表示時
Vチャレンジ 成功時演出		○	○	○		メータ	メータ満タム時
V入賞時演出		○	○	○		「V」表示	「V」表示の縮小時 (拡大エフェクト) 「V」表示の表示開始 及び表示中 (装飾エフェクト)
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時 (装飾エフェクト) 操作促進画像の表示中 (装飾エフェクト)
保留連報知演出			○	○	○	「V」表示	「V」表示の縮小時 (拡大エフェクト) 「V」表示の表示開始 及び表示中 (装飾エフェクト)
第1賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第2賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示 (「5000」や 「10000」等)	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出		○	○			制御される遊技状態 に応じた表示 (例:「BATTLE RUSH突入!」)等	制御される遊技状態に 応じた表示の縮小時 (拡大した状態から戻る時)

【 図 9 - 3 7 】

【図9-37】

(A) 保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンA	演出パターンB
大当り	5 %	2 5 %	7 0 %
非リーチ (はずれ)	9 5 %	5 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	7 5 %	2 0 %	5 %
Sリーチ (はずれ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

(B) 保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞 タイミング	出現表示 と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ 表示	保留記憶数 「1」	保留記憶数 「2」	保留記憶数 「3」
可変表示非実行 且つ保留記憶数0	1 0 0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
可変表示実行中 且つ保留記憶数0	5 0 %	5 0 %	0 %	0 %	0 %
保留記憶数1	3 3 %	3 3 %	3 4 %	0 %	0 %
保留記憶数2	2 5 %	2 5 %	2 5 %	2 5 %	0 %
保留記憶数3	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %

10

【 図 9 - 3 9 】

【図9-39】

(A) セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出
大当り	1 0 %	6 0 %	3 0 %
はずれ	4 5 %	2 0 %	3 5 %

(B) 第1セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフA	セリフB
非リーチ・ Nリーチ	9 0 %	1 0 %
Sリーチ	2 0 %	8 0 %

(C) 第2セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフC	セリフD
非リーチ・ Nリーチ	8 0 %	2 0 %
Sリーチ	3 0 %	7 0 %

【 図 9 - 3 8 】

【図9-38】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・ 変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	9 0 %	1 0 %
Nリーチはずれ	2 0 %	8 0 %
Sリーチはずれ	4 0 %	6 0 %

20

【 図 9 - 4 0 】

【図9-40】

(A) 弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	5 0 %	5 0 %
はずれ	8 0 %	2 0 %

(B) 強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	3 0 %	7 0 %
はずれ	9 0 %	1 0 %

30

40

50

【図 9 - 4 1】

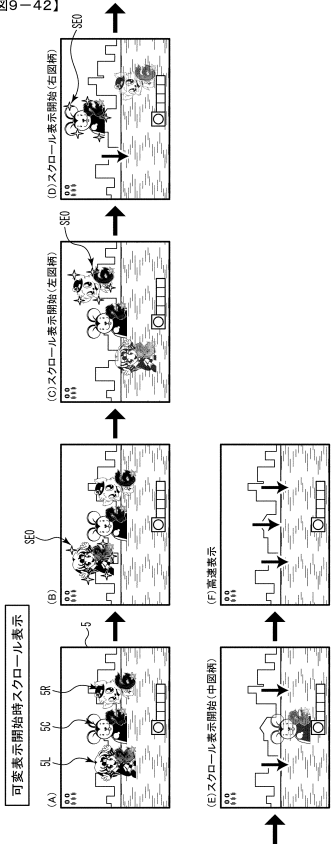
【図9-41】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当たり	10%	20%	70%
はずれ	60%	35%	5%

【図 9 - 4 2】

【図9-42】

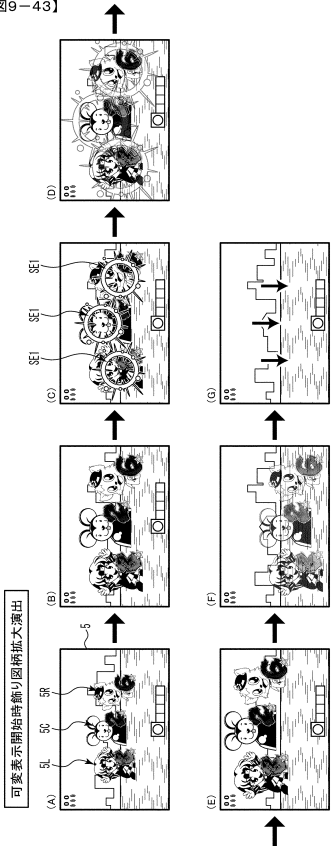


10

20

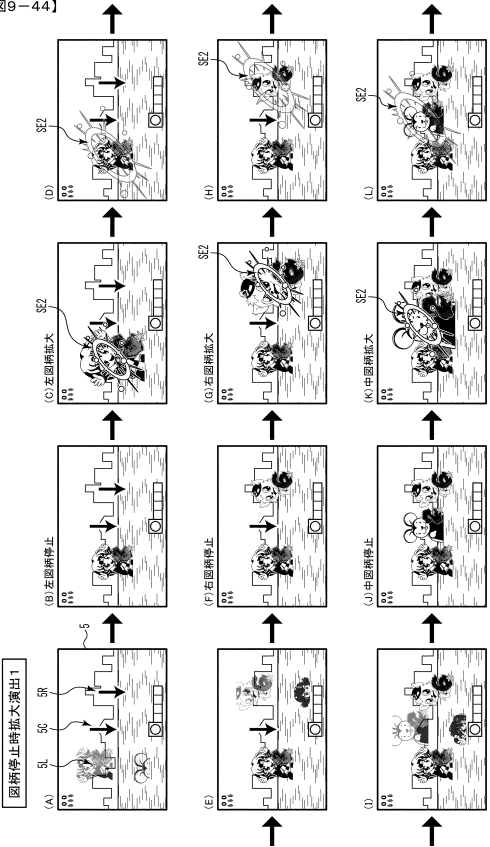
【図 9 - 4 3】

【図9-43】



【図 9 - 4 4】

【図9-44】



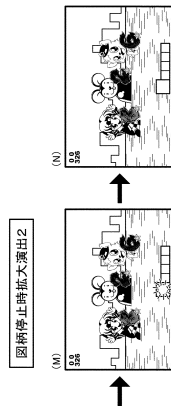
30

40

50

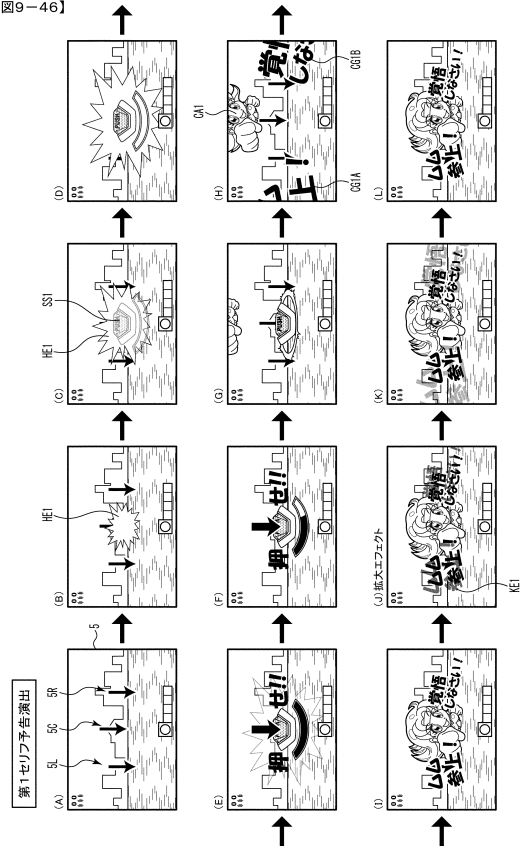
【図 9 - 45】

【図9-45】



【図 9 - 46】

【図9-46】

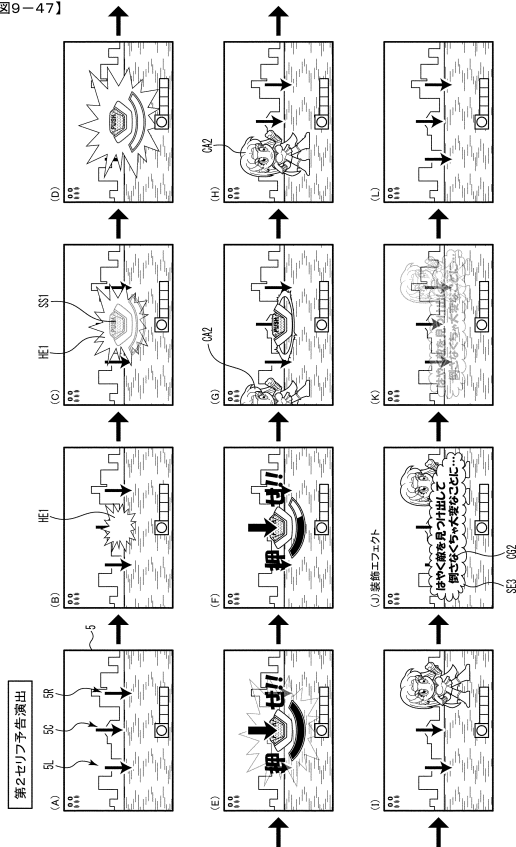


10

20

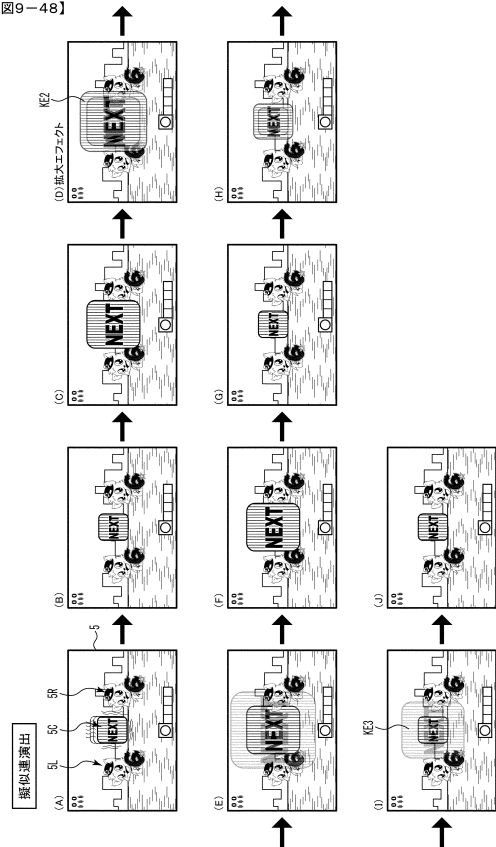
【図 9 - 47】

【図9-47】



【図 9 - 48】

【図9-48】



30

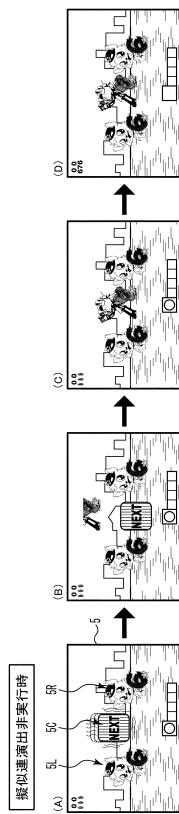
40

50



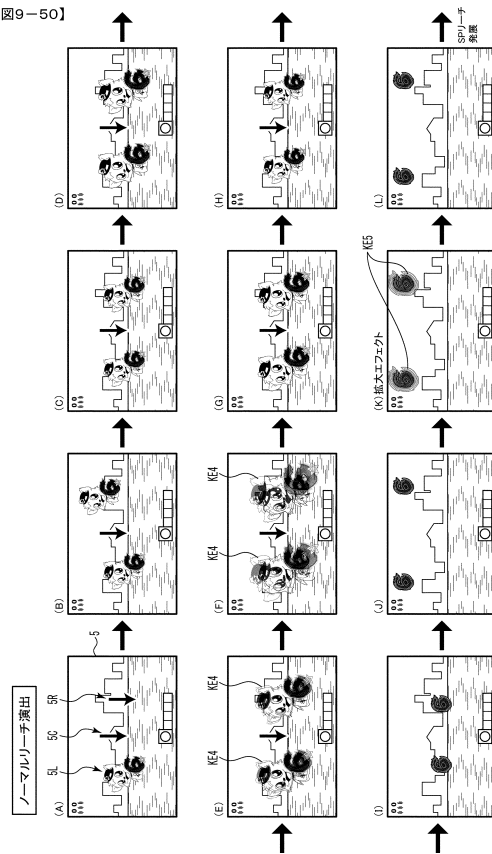
## 【図 9 - 49】

【図9-49】



## 【図 9 - 50】

【図9-50】

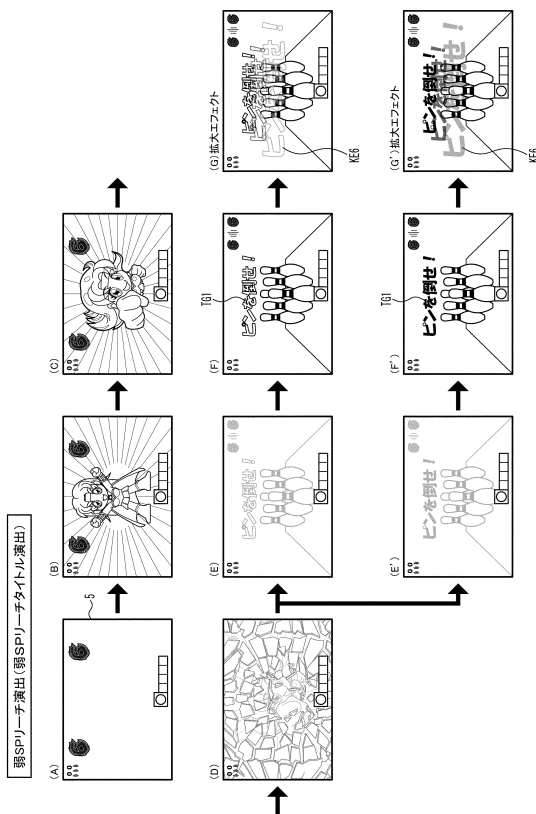


10

20

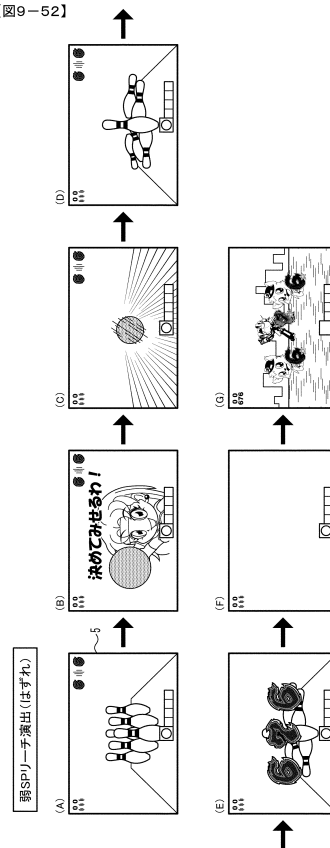
## 【図 9 - 51】

【図9-51】



## 【図 9 - 52】

【図9-52】



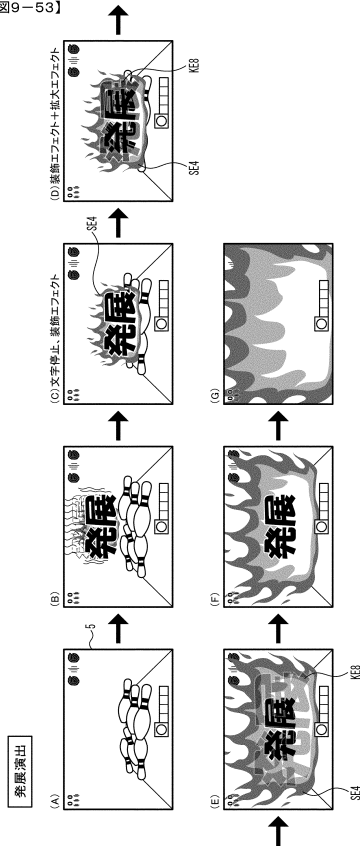
30

40

50

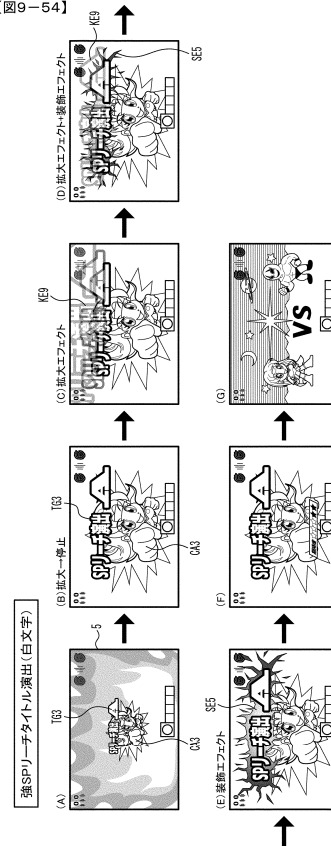
## 【図 9 - 5 3】

【図9-53】



## 【図 9 - 5 4】

【図9-54】

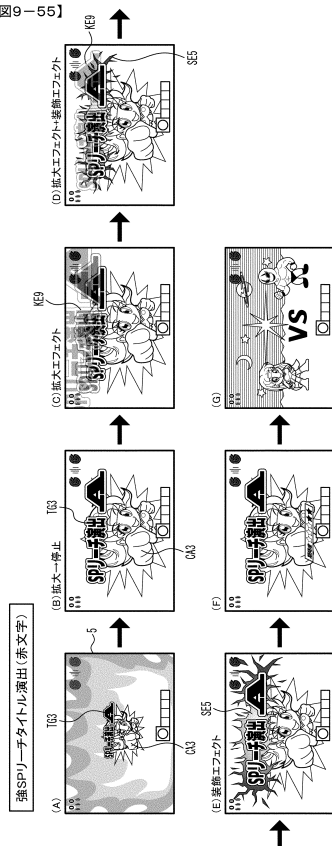


10

20

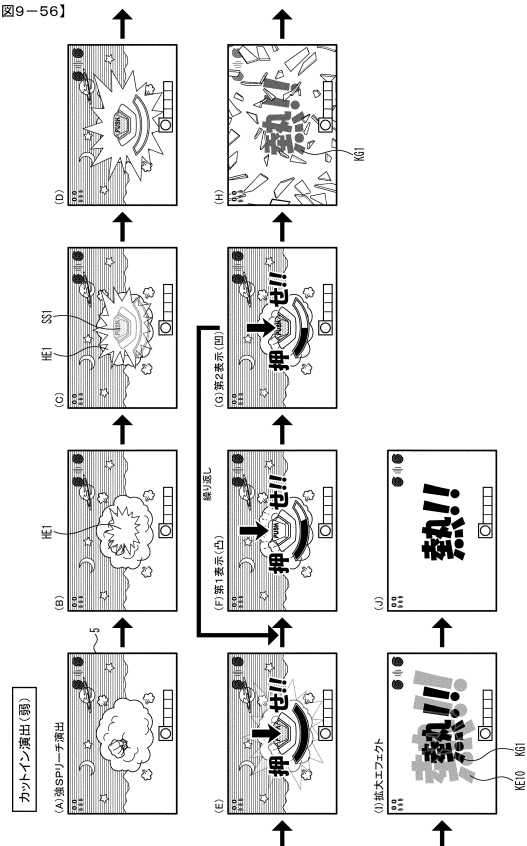
## 【図 9 - 5 5】

【図9-55】



## 【図 9 - 5 6】

【図9-56】



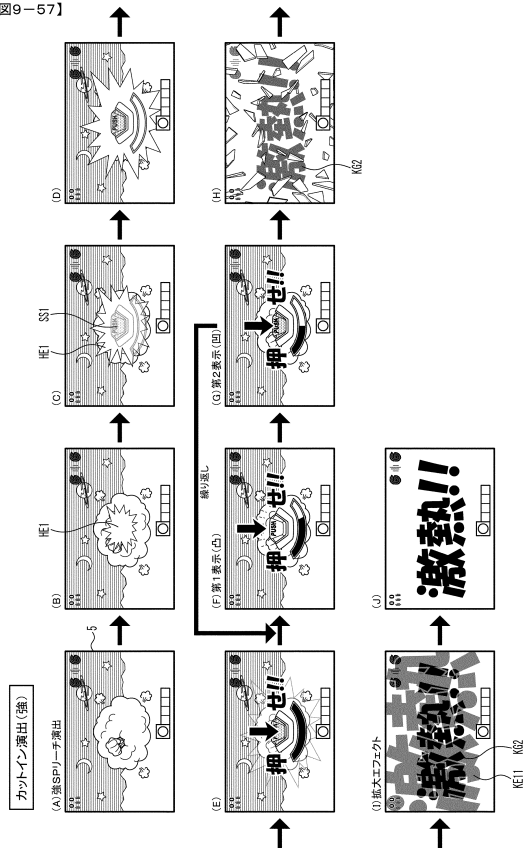
30

40

50

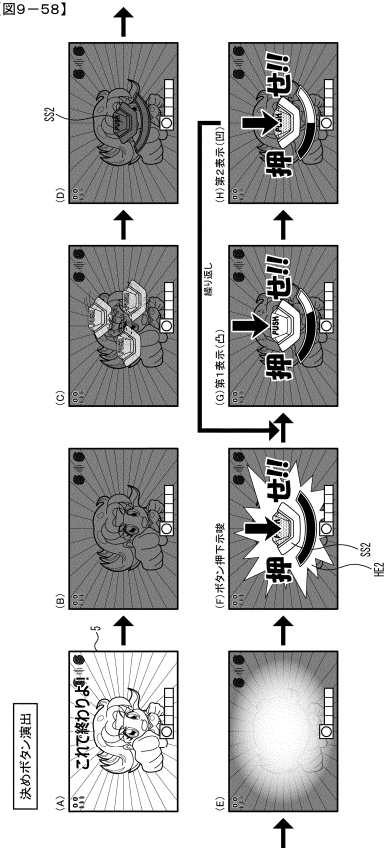
【図 9 - 57】

【図9-57】



【図 9 - 58】

【図9-58】

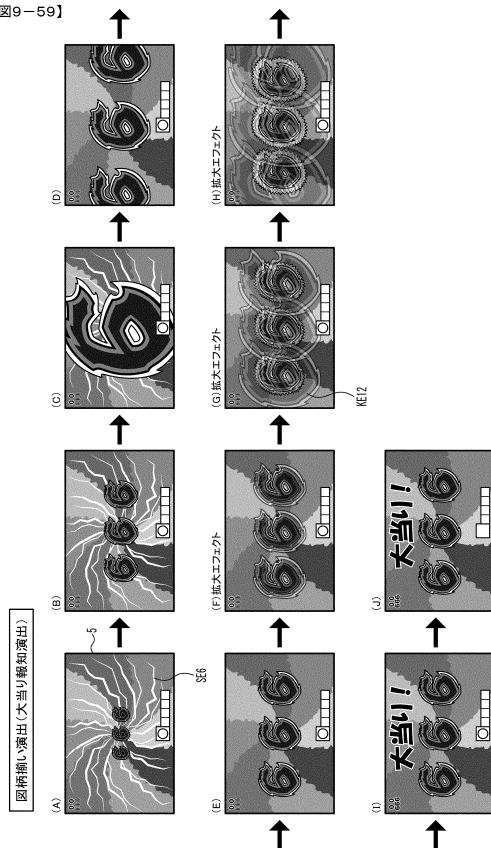


10

20

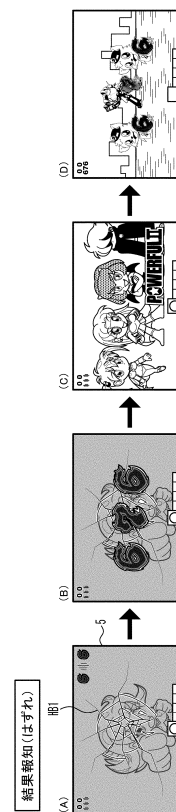
【図 9 - 59】

【図9-59】



【図 9 - 60】

【図9-60】



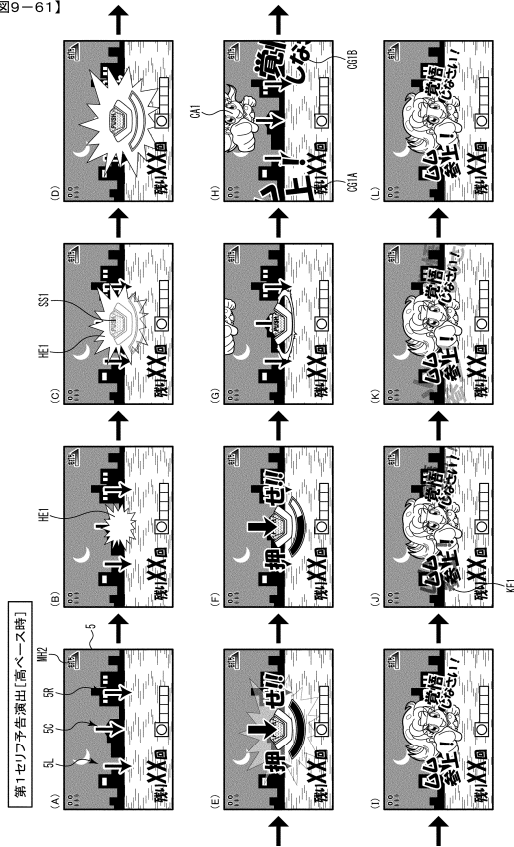
30

40

50

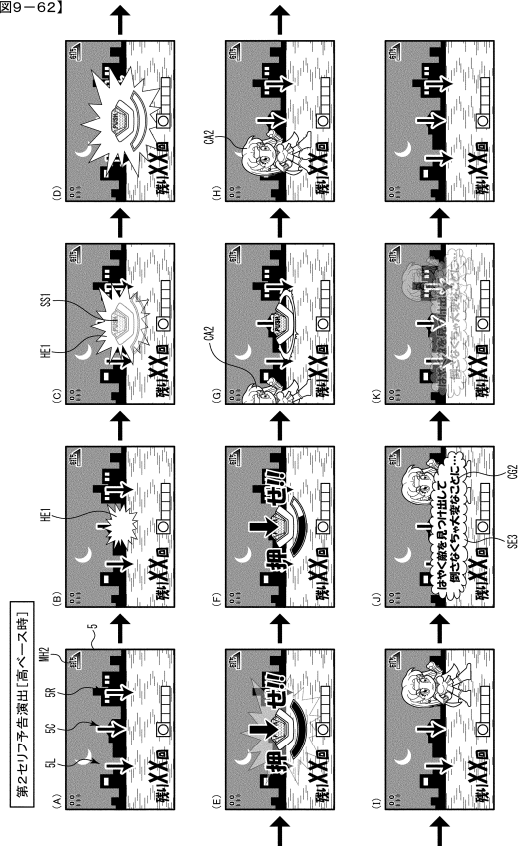
【図 9 - 6 1】

【図9-61】



【図 9 - 6 2】

【図9-62】

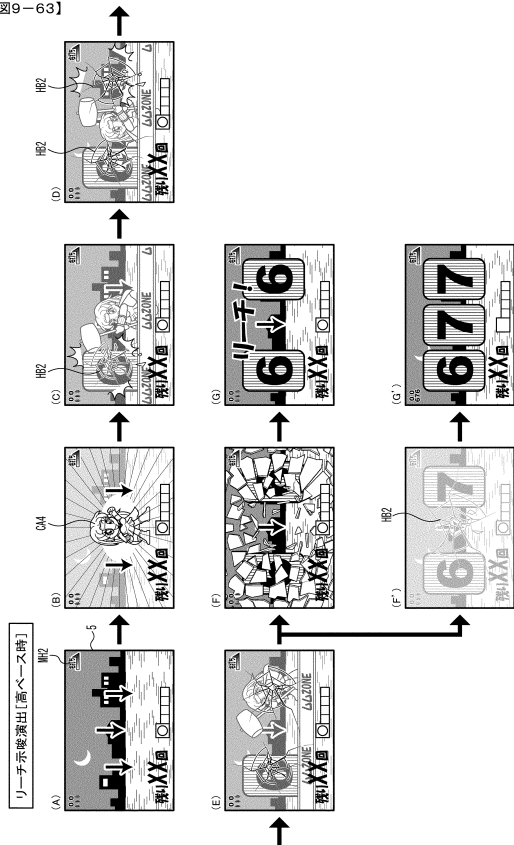


10

20

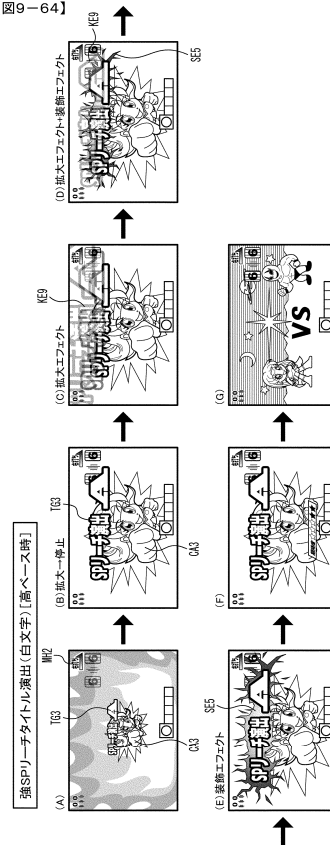
【図 9 - 6 3】

【図9-63】



【図 9 - 6 4】

【図9-64】



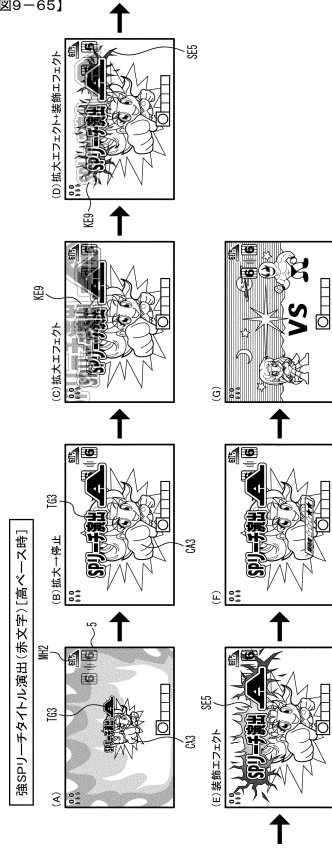
30

40

50

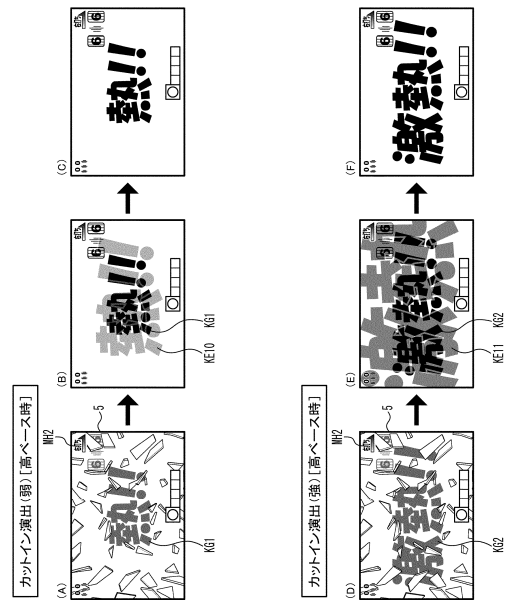
【図 9 - 6 5】

【図9-65】



【図 9 - 6 6】

【図9-66】

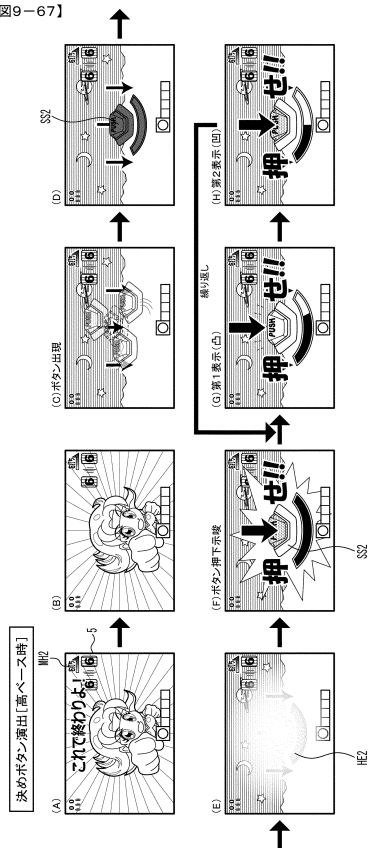


10

20

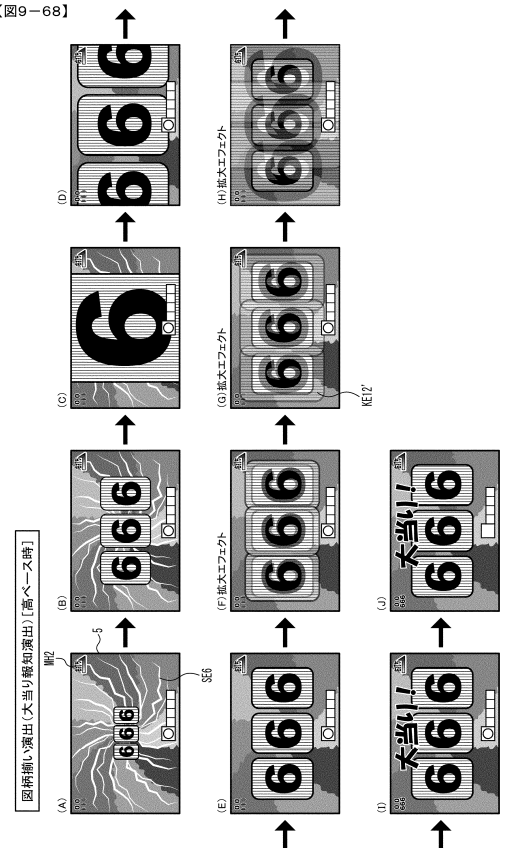
【図 9 - 6 7】

【図9-67】



【図 9 - 6 8】

【図9-68】



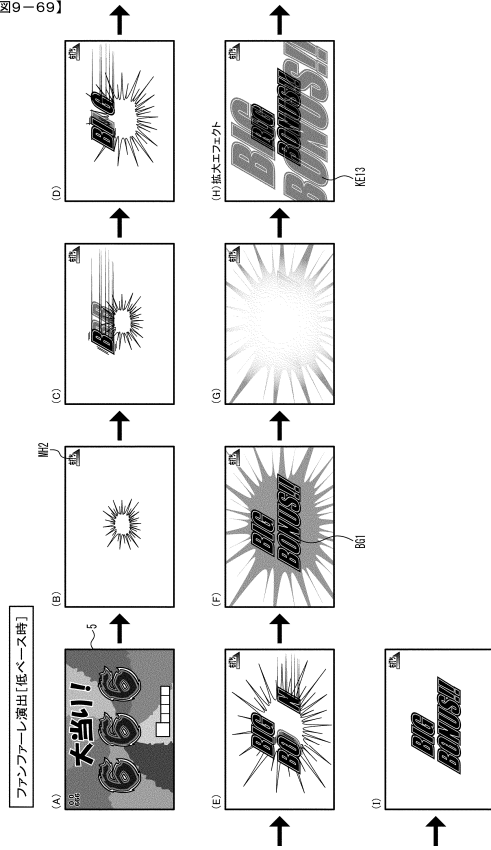
30

40

50

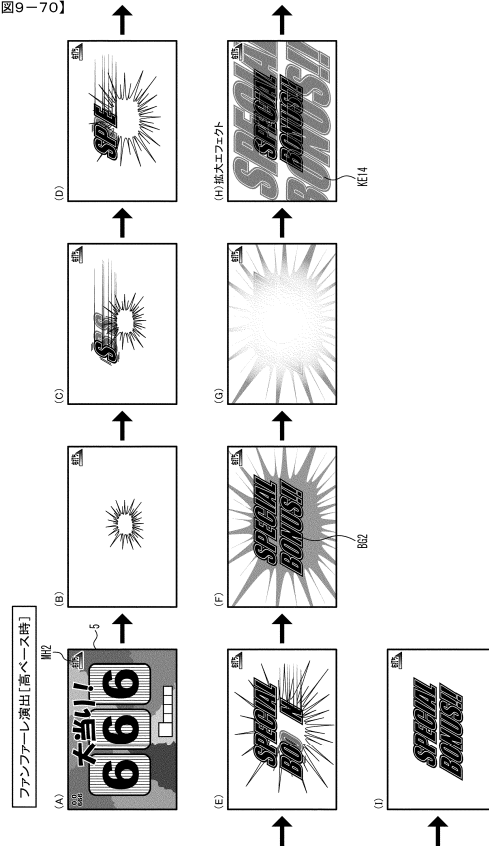
【図 9 - 69】

【図9-69】



【図 9 - 70】

【図9-70】

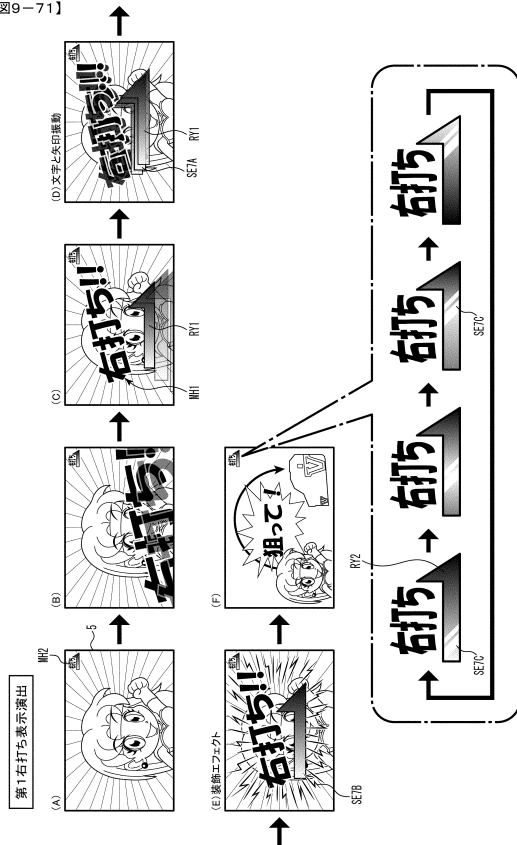


10

20

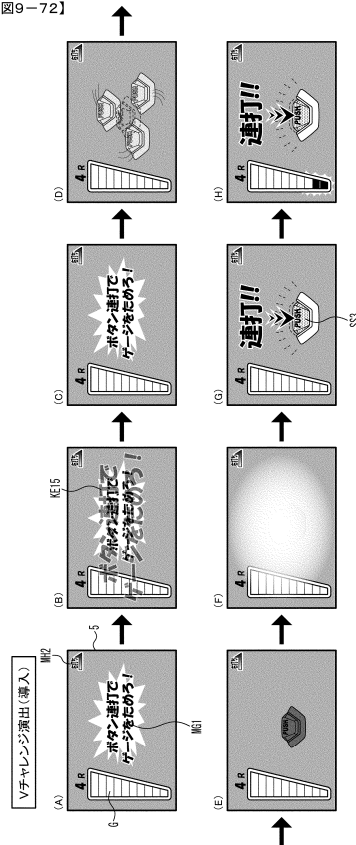
【図 9 - 71】

【図9-71】



【図 9 - 72】

【図9-72】



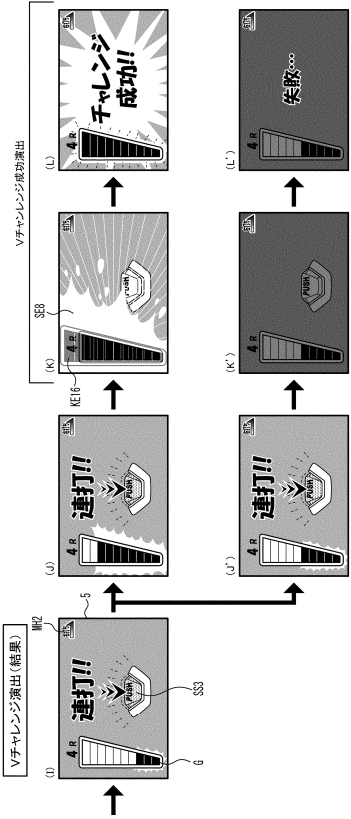
30

40

50

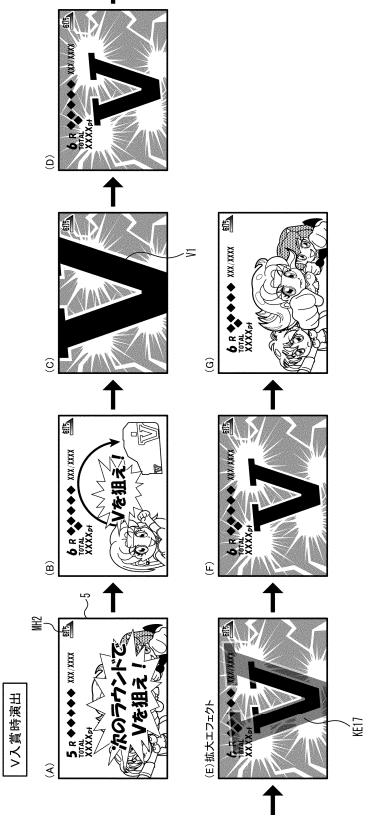
【図 9 - 7 3】

【図9-73】



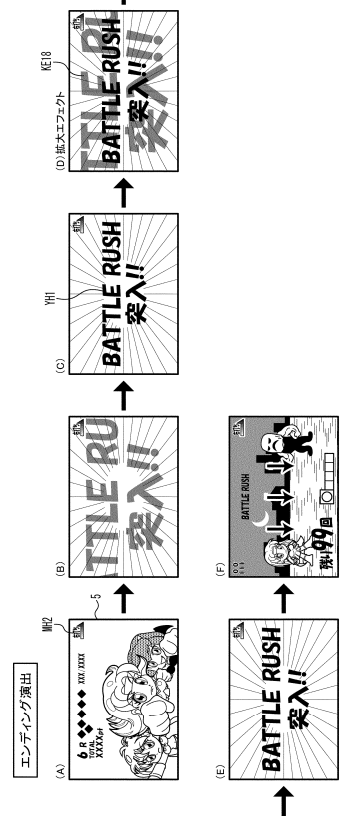
【図 9 - 7 4】

【図9-74】



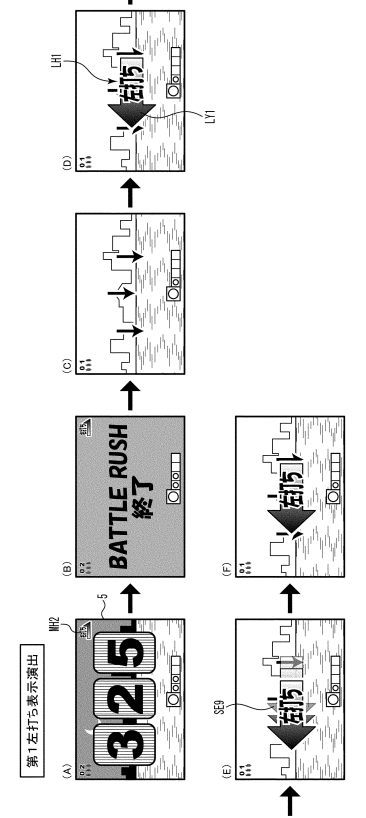
【図 9 - 7 5】

【図9-75】



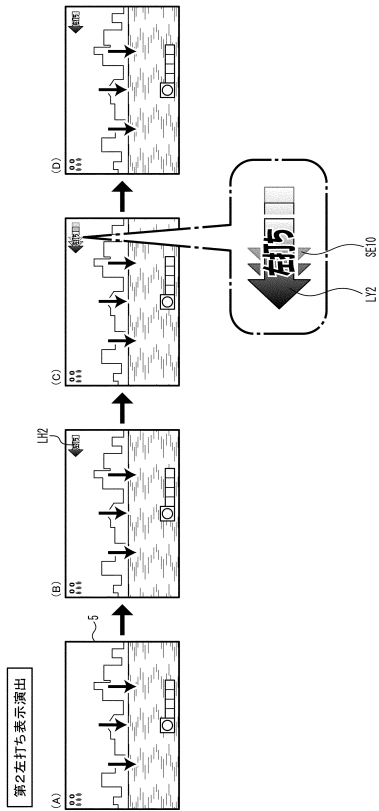
【図 9 - 7 6】

【図9-76】



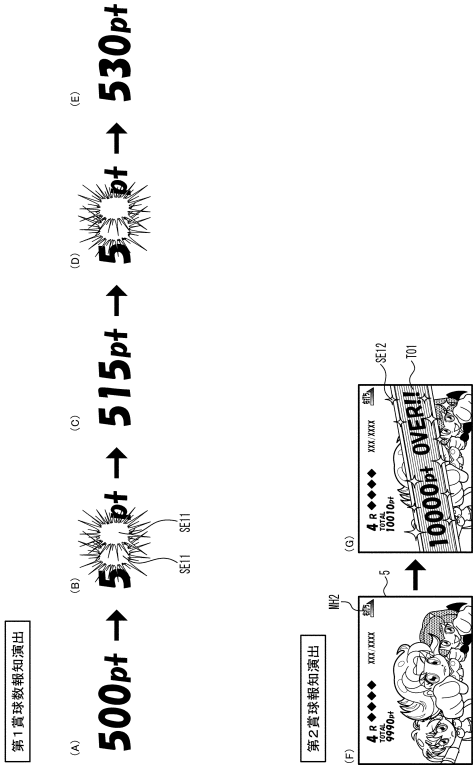
【図 9 - 77】

【図9-77】



【図 9 - 78】

【図9-78】

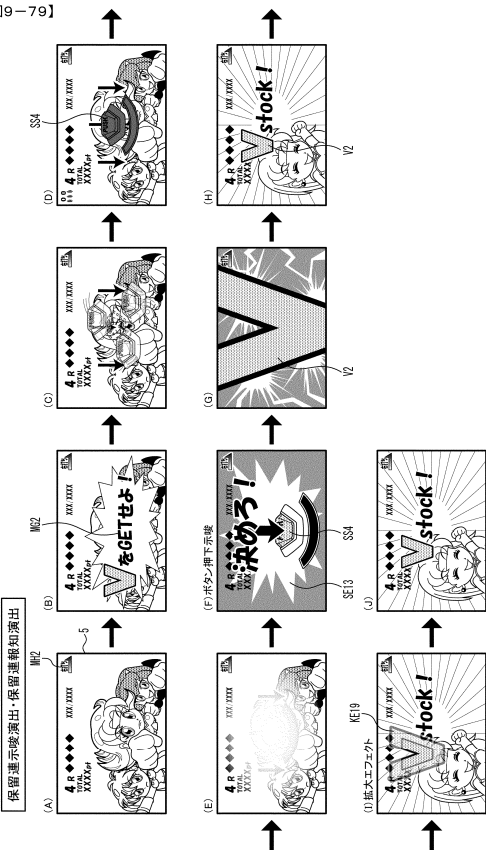


10

20

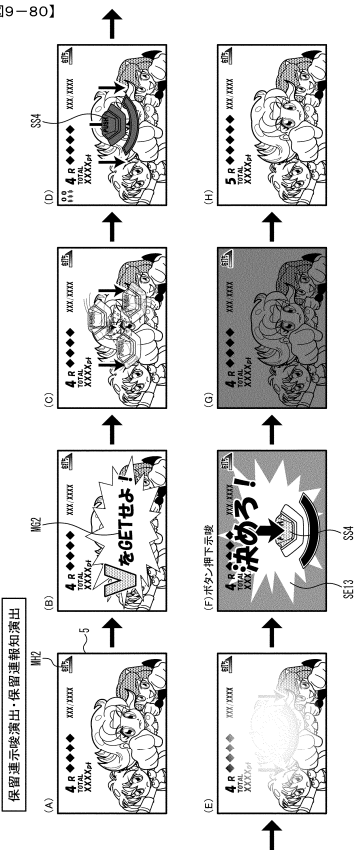
【図 9 - 79】

【図9-79】



【図 9 - 80】

【図9-80】



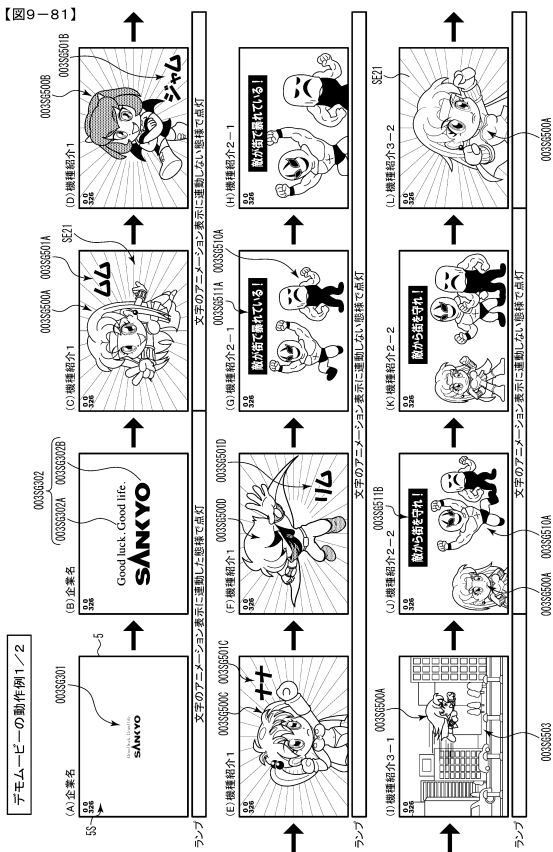
30

40

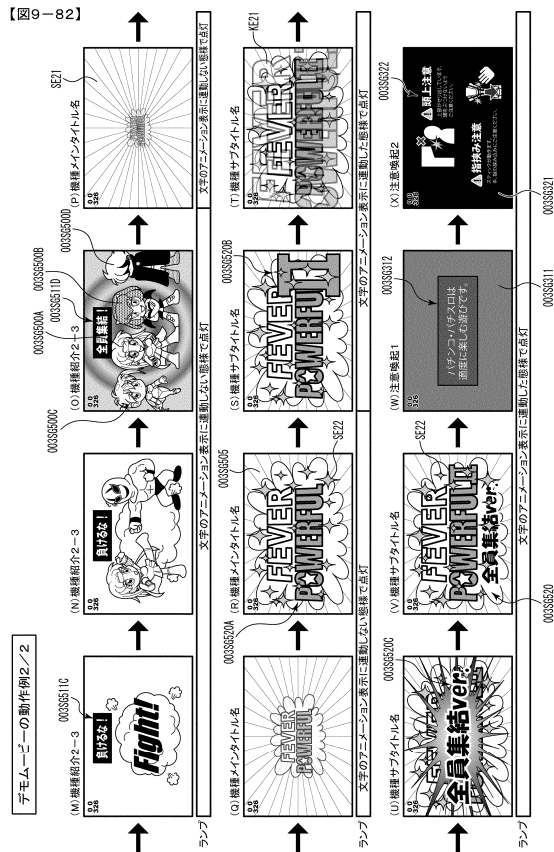
50



【図9-81】



【図9-82】



【図9-83】

【図9-83】

演出	拡大エフェクトの態様
デモ演出	KE21
第1セリフ予告演出	CG1A, CG1B, KE1
擬似連図柄停止演出	KE2, KE3
ノーマルリーチ演出	KE4, KE4

【図9-84】

【図9-84】

演出	拡大エフェクトの態様
弱SPリーチタイトル演出	TG1, KE6
発展演出	SE4, KE8
強SPリーチタイトル演出	KE9, TG3
カットイン演出（弱）	KG1, KE10

10

20


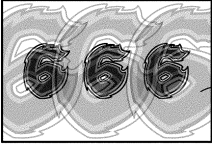
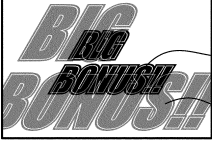
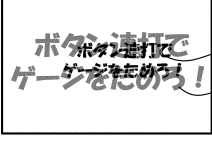
30

40

50

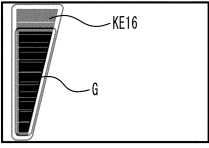
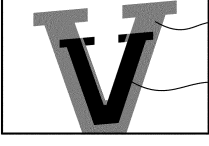

【図 9 - 8 5】

【図9-85】

演出	拡大エフェクトの態様
カットイン演出(強)	 KG2 KE11
結果報知(大当り)	 KE12
ファンファーレ演出	 BG1 KE13
Vチャレンジ演出(導入)	 MG1 KE15

【図 9 - 8 6】

【図9-86】

演出	拡大エフェクトの態様
Vチャレンジ演出(結果) (Vチャレンジ成功演出)	 KE16 G
V入賞時演出	 KE17 V1
エンディング演出	 KE18 YH1

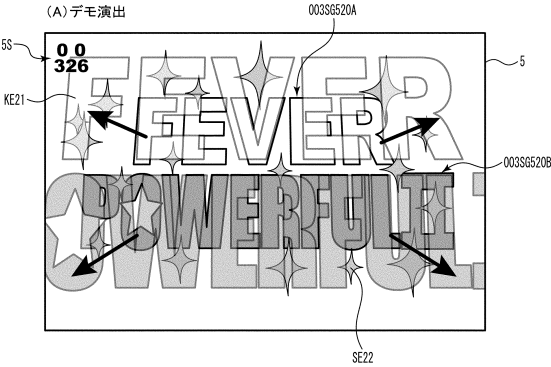
10

20

【図 9 - 8 7】

【図9-87】

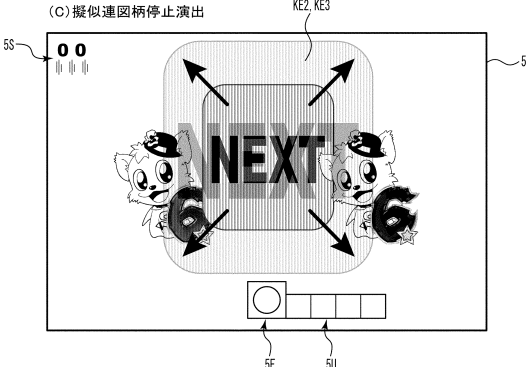
(A) デモ演出



【図 9 - 8 8】

【図9-88】

(C) 擬似連図柄停止演出

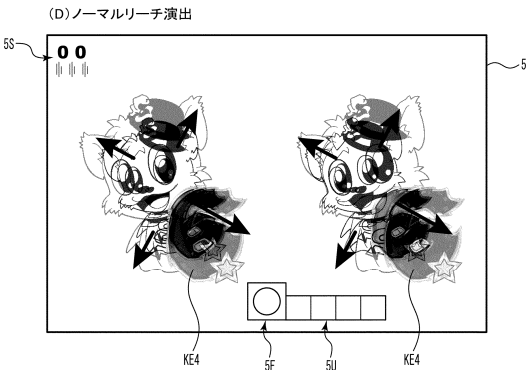


30

(B) 第1セリフ予告演出



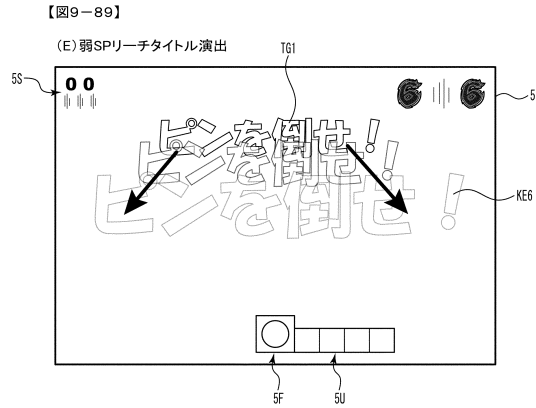
(D) ノーマルリーチ演出



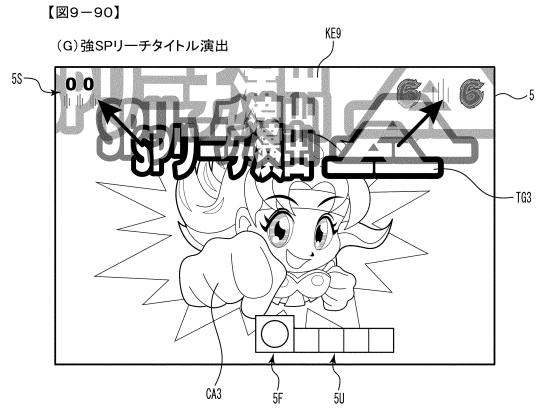
40

50

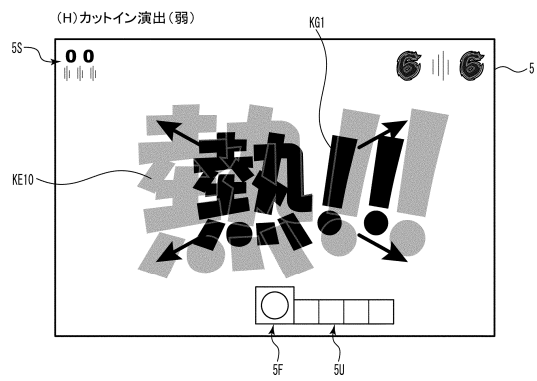
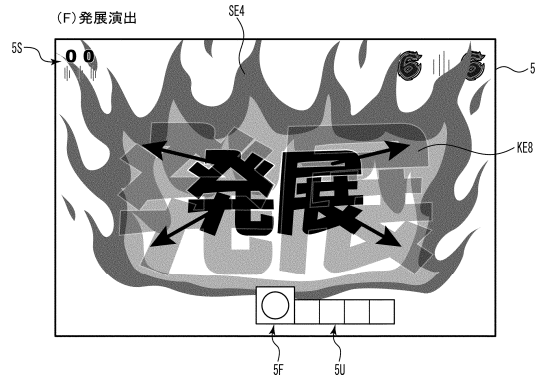
【図 9 - 8 9】



【図 9 - 9 0】

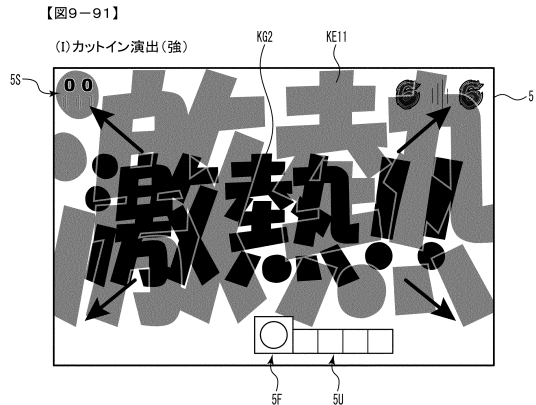


10

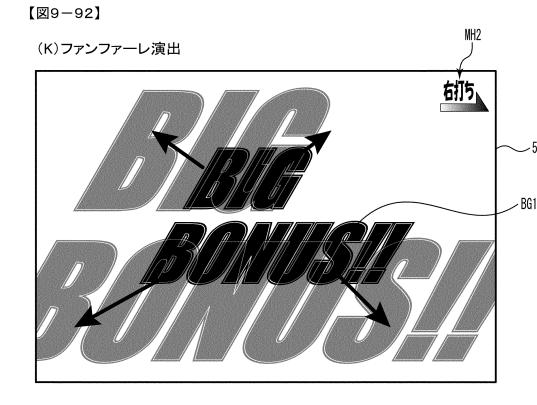


20

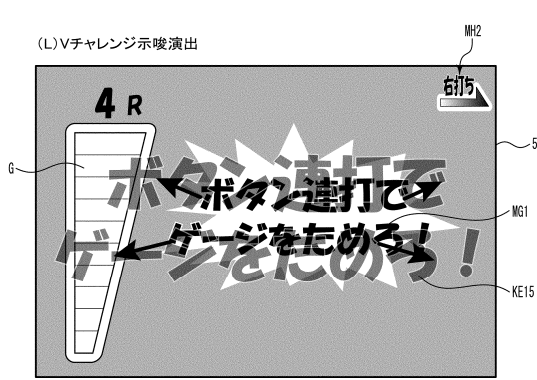
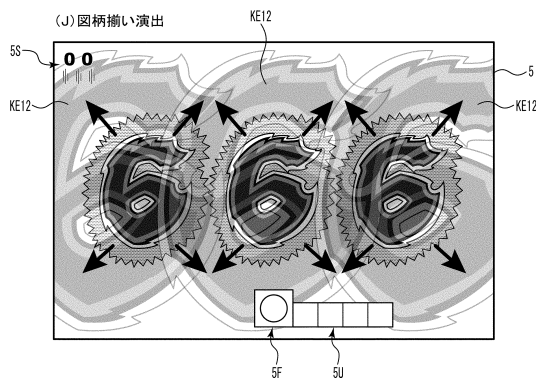
【図 9 - 9 1】



【図 9 - 9 2】



30

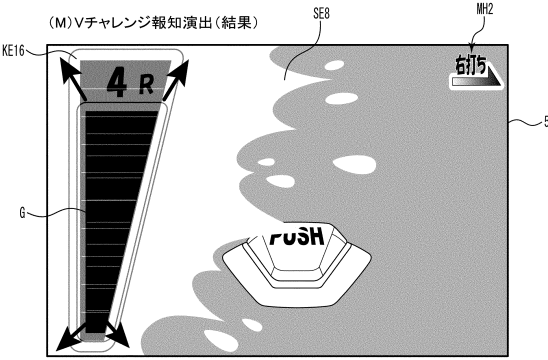


40

50

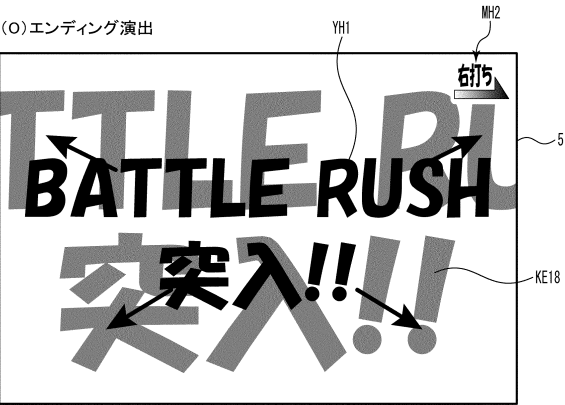
【図 9 - 9 3】

【図9-93】



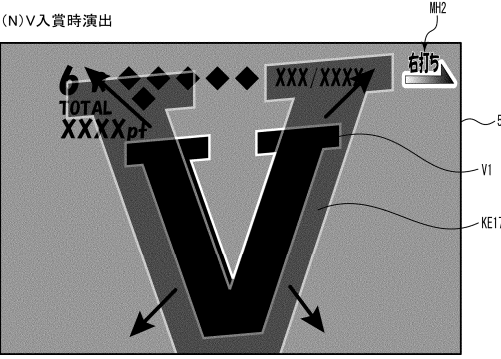
【図 9 - 9 4】

【図9-94】



10

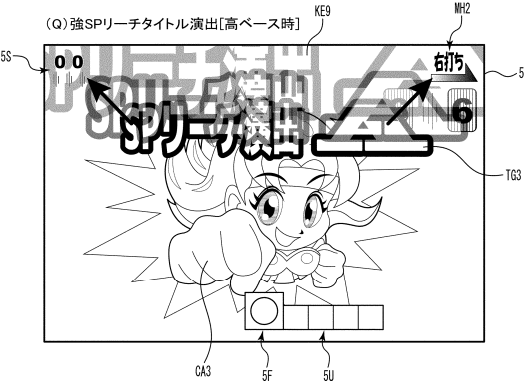
(N) V入賞時演出



20

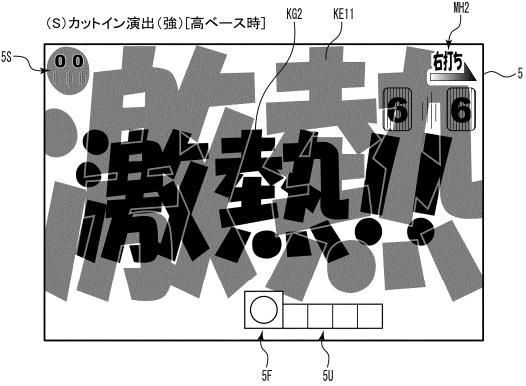
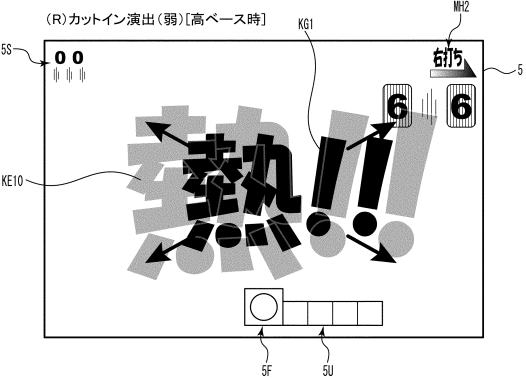
【図 9 - 9 5】

【図9-95】



【図 9 - 9 6】

【図9-96】



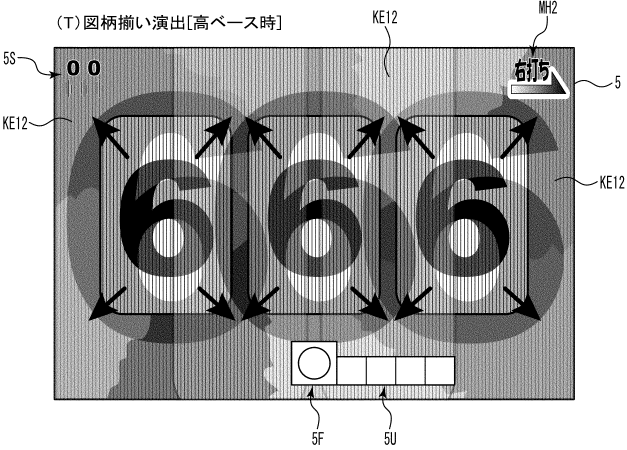
30

40

50

【図 9 - 97】

【図9-97】



【図 9 - 98】

【図9-98】

装飾エフェクトの種類

デモ演出		SE22
変動開始時 (低ベース)		SE1
変動停止時 (低ベース)		SE2
予告ボタン演出		HE1 SS1
セリフ予告演出②		SE3 CG2
リーチ示唆演出		HB1
発展演出		SE4
強SPリーチタイトル演出		TG3 SE5
決めボタン演出		HE2 SS2

10

20

【図 9 - 99】

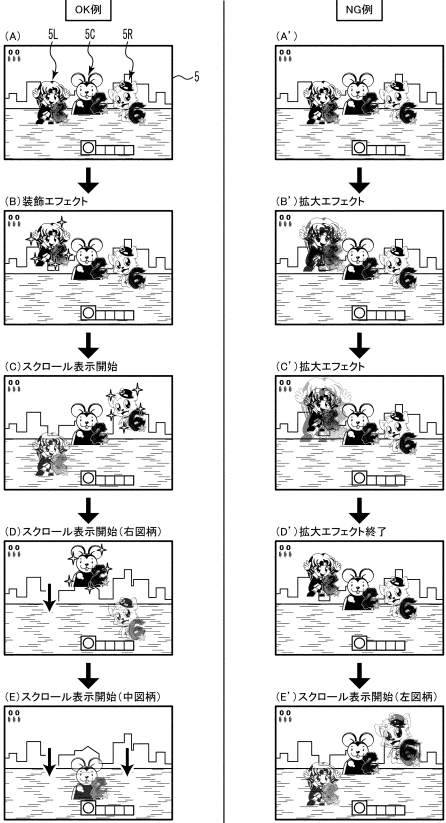
【図9-99】

装飾エフェクトの種類

結果報知演出 (大当り)		SE6
第1右打ち表示演出		SE7A RY1
第1右打ち表示演出		SE7B
第2右打ち表示演出		RY2 SE7C
第1左打ち表示演出		LY1 SE9
第2左打ち表示演出		LY2 SE10
第1賞球数報知演出		SE11
第2右打ち表示演出		T01 SE12

【図 9 - 100】

【図9-100】



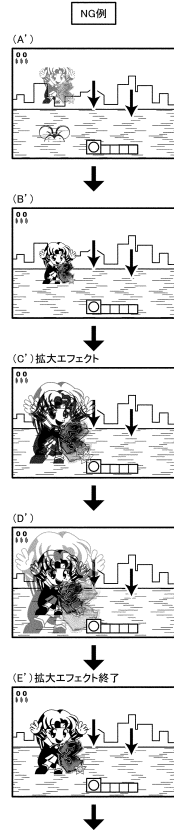
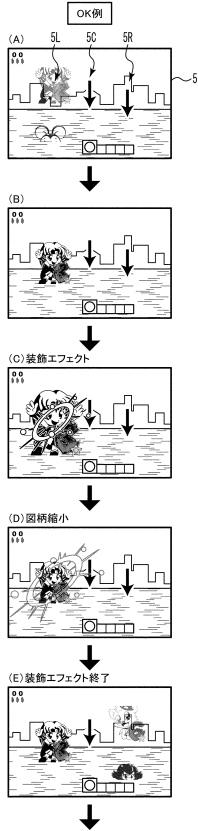
30

40

50

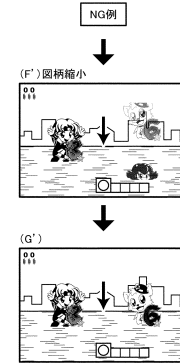
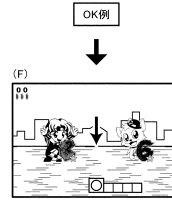
## 【図 9 - 101】

【図9-101】



## 【図 9 - 102】

【図9-102】

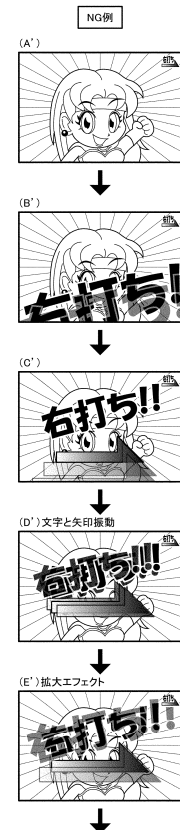
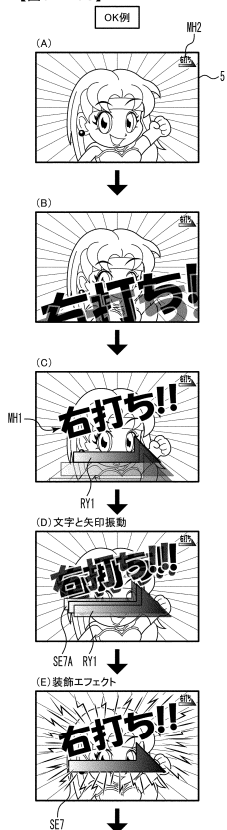


10

20

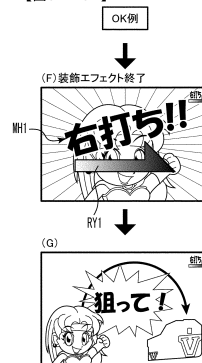
## 【図 9 - 103】

【図9-103】



## 【図 9 - 104】

【図9-104】



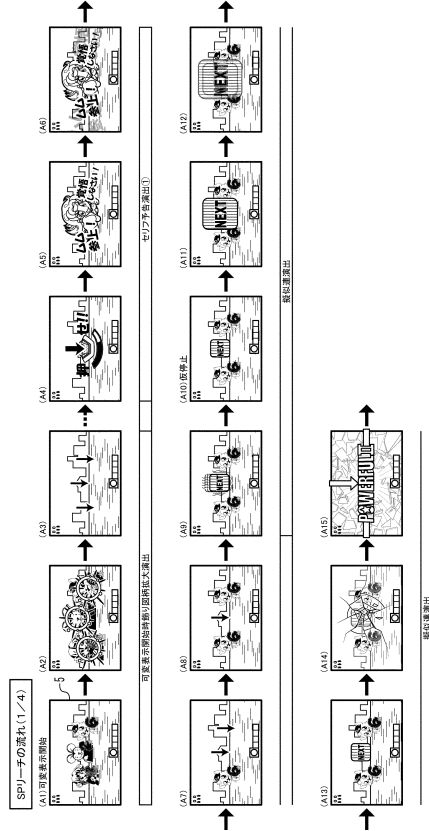
30

40

50

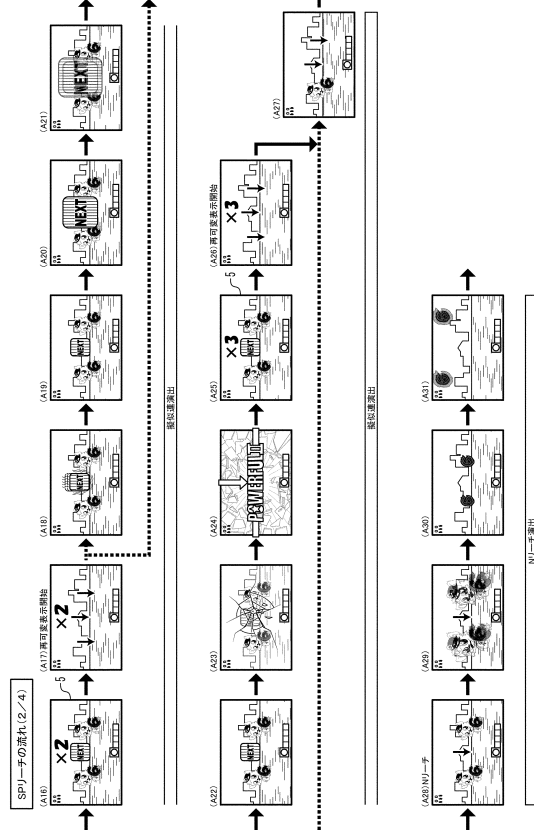
【図 9 - 105】

【図9-105】



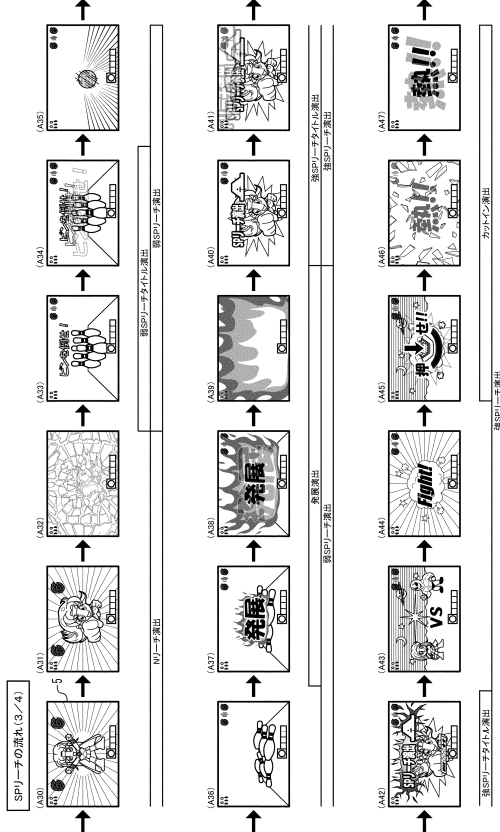
【図 9 - 106】

【図9-106】



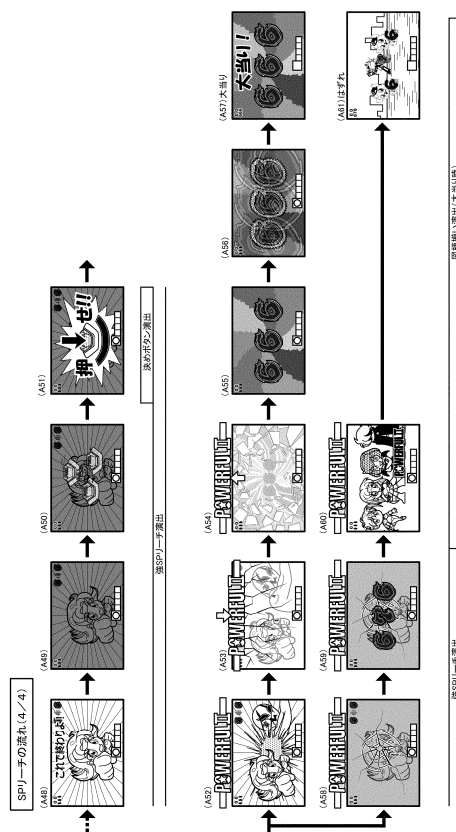
【図 9 - 107】

【図9-107】



【図 9 - 108】

【図9-108】



10

20

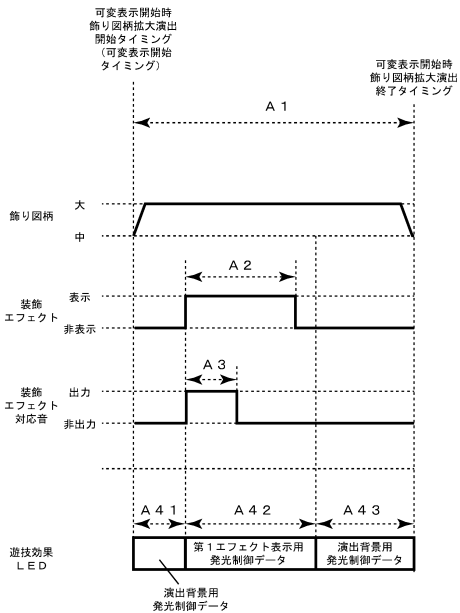
30

40

50

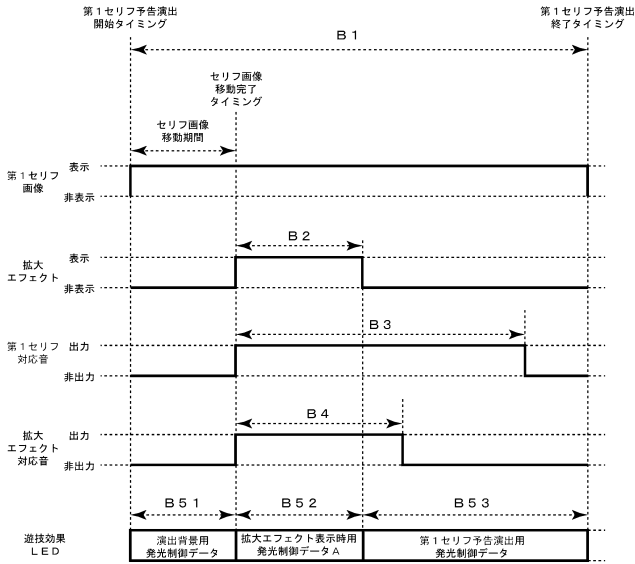
【図 9 - 1 0 9】

【図9-109】  
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



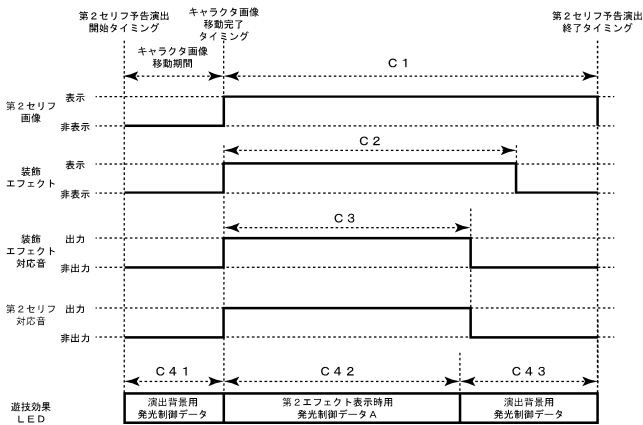
【図 9 - 1 1 0】

【図9-110】  
第1セリフ予告演出



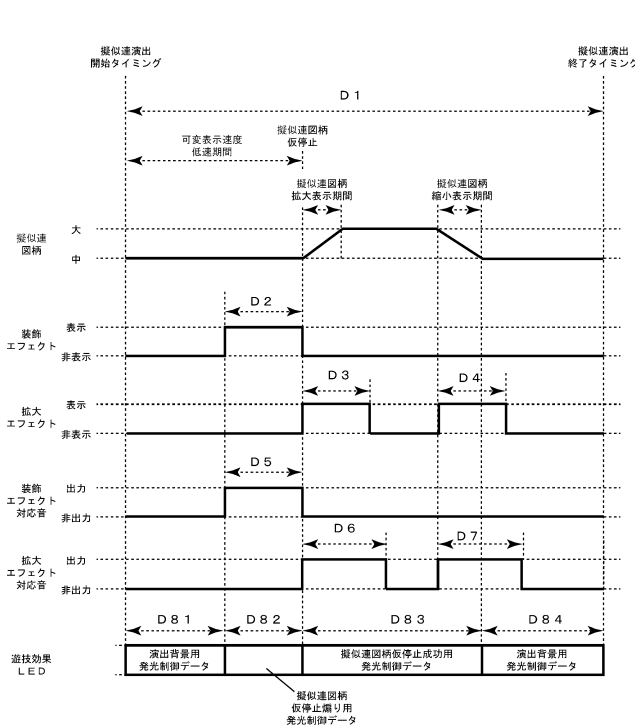
【図 9 - 1 1 1】

【図9-111】  
第2セリフ予告演出



【図 9 - 1 1 2】

【図9-112】  
擬似連演出



10

20

30

40

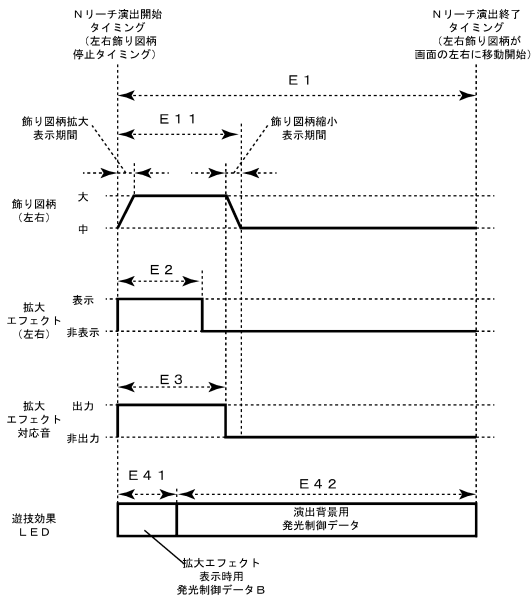
50



【 図 9 - 1 1 3 】

【图9-113】

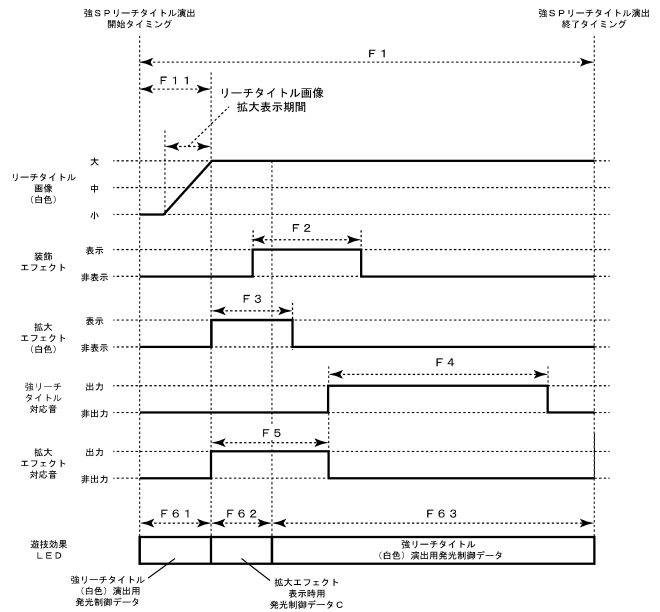
ノーマルリーチ演出



【 図 9 - 1 1 4 】

【图9-114】

強SPリーチタイトル演出



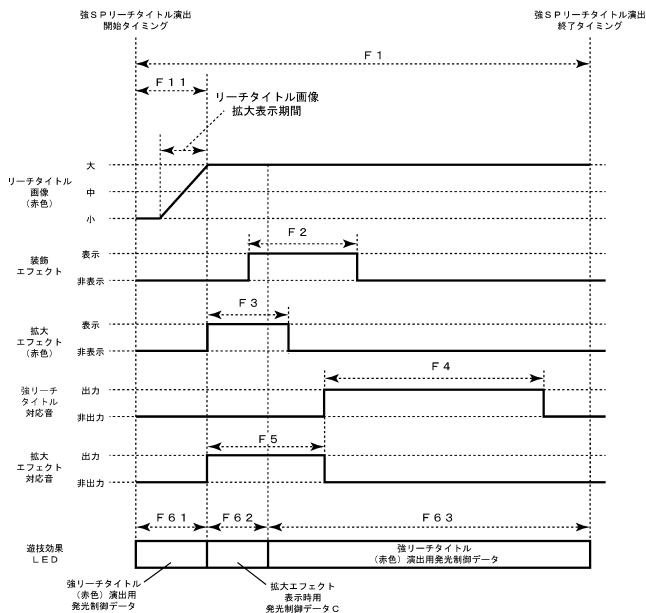
10

20

【 図 9 - 1 1 5 】

【图9-115】

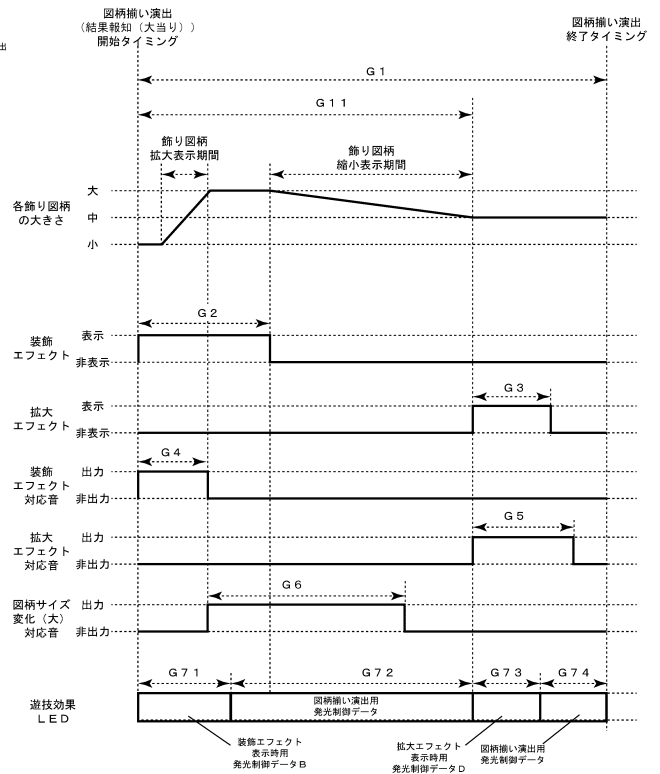
強SPリーチタイトル演出



【 図 9 - 1 1 6 】

【图9-116】

図柄揃い演出

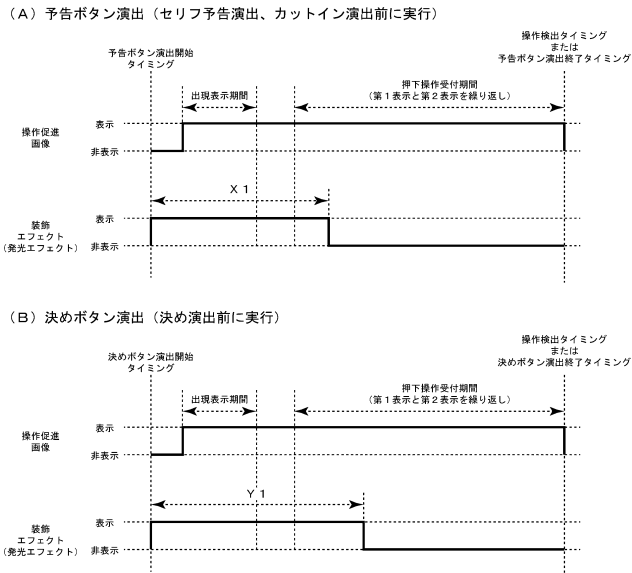


30

40

【図 9 - 1 1 7】

【図9-117】



【図 9 - 1 1 8】

【図9-118】

	説明
A 1	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
A 2	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
A 3	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
A 4 1	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
A 4 2	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第1エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
A 4 3	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
B 1	第1セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
B 2	第1セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
B 3	第1セリフ予告演出における第1セリフ対応音の出力期間
B 4	第1セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
B 5 1	第1セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
B 5 2	第1セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データAを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
B 5 3	第1セリフ予告演出における第1セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
C 1	第2セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
C 2	第2セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
C 3	第2セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第2セリフ対応音の出力期間
C 4 1	第2セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
C 4 2	第2セリフ予告演出における第2エフェクト表示用発光制御データAを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
C 4 3	第2セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間

【図 9 - 1 1 9】

【図9-119】

	説明
D 1	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
D 2	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
D 3	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
D 4	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
D 5	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
D 6	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
D 7	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
D 8 1	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
D 8 2	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
D 8 3	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
D 8 4	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
E 1	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
E 1 1	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
E 2	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
E 3	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
E 4 1	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時発光制御データBを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
E 4 2	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データBを用いた遊技効果LEDの発光制御期間

【図 9 - 1 2 0】

【図9-120】

	説明
F 1	強スーパリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
F 1 1	強スーパリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
F 2	強スーパリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
F 3	強スーパリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
F 4	強スーパリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
F 5	強スーパリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
F 6 1	強スーパリーチ演出における強スーパリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
F 6 2	強スーパリーチ演出における拡大エフェクト表示時発光制御データCを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
F 6 3	強スーパリーチ演出における強スーパリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
G 1	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
G 1 1	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
G 2	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
G 3	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
G 4	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
G 5	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
G 6	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
G 7 1	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データBを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
G 7 2	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
G 7 3	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データDを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
G 7 4	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果LEDの発光制御期間
X 1	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Y 1	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

10

20

30

40

50

## 【図 9 - 1 2 1】

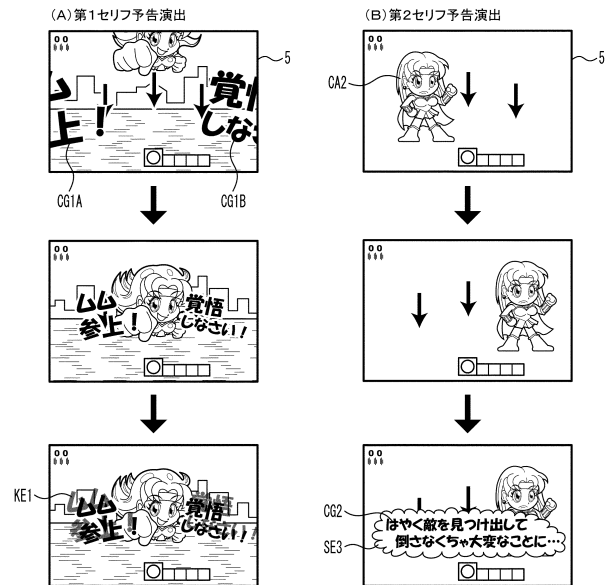
【図9-121】

- (A) 可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係  
 $A1 > A2$ 、 $A1 > A3$ 、 $A2 > A3$   
 $A1 - A2 > A2$
- (B) 第1セリフ予告演出における各期間の関係  
 $B1 > B2$ 、 $B1 > B3$ 、 $B1 > B4$   
 $B3 > B2$ 、 $B3 > B4$   
 $B1 - B2 > B2$
- (C) 第2セリフ予告演出における各期間の関係  
 $C1 > C2$ 、 $C1 > C3$ 、 $C2 > C3$
- (D) 擬似連演出における各期間の関係  
 $D1 > D2$ 、 $D1 > D3$ 、 $D1 > D4$ 、 $D1 > D5$ 、 $D1 > D6$ 、 $D1 > D7$   
 $D3 = D4$ 、 $D6 = D7$   
 $D2 = D5$ 、 $D6 > D3$ 、 $D7 > D4$   
 $D1 - D2 > D2$ 、 $D1 - D3 > D3$ 、 $D1 - D4 > D4$   
 $D2 > D3$ 、 $D2 > D4$
- (E) ノーマルリーチ演出における各期間の関係  
 $E1 > E11$ 、 $E1 > E2$ 、 $E1 > E3$   
 $E11 > E2$ 、 $E11 > E3$ 、 $E3 > E2$   
 $E1 - E2 > E2$
- (F) 強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係  
 $F1 > F11$ 、 $F1 > F2$ 、 $F1 > F3$ 、 $F1 > F4$ 、 $F1 > F5$   
 $F5 > F3$   
 $F1 - F2 > F2$ 、 $F1 - F3 > F3$   
 $F2 > F3$
- (G) 図柄揃い演出における各期間の関係  
 $G1 > G11$ 、 $G1 > G2$ 、 $G1 > G3$ 、 $G1 > G4$ 、 $G1 > G5$ 、 $G1 > G6$   
 $G2 > G4$ 、 $G5 > G3$   
 $G1 - G2 > G2$ 、 $G1 - G3 > G3$   
 $G2 > G3$
- (H) 予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係  
 $Y1 > X1$

## 【図 9 - 1 2 2】

【図9-122】

セリフ予告演出の比較



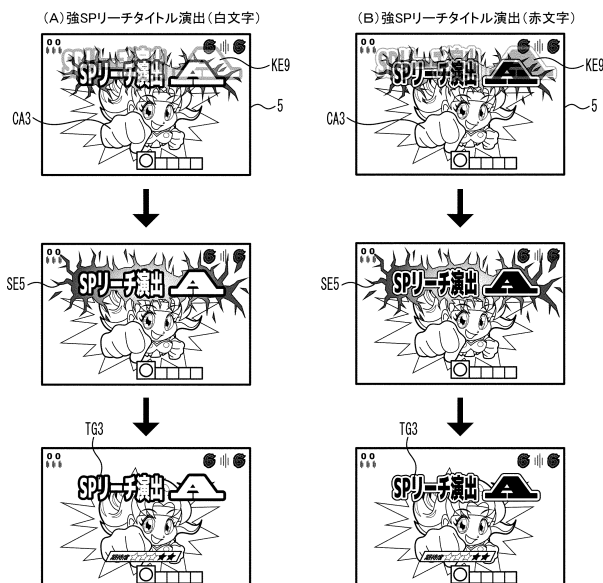
10

20

## 【図 9 - 1 2 3】

【図9-123】

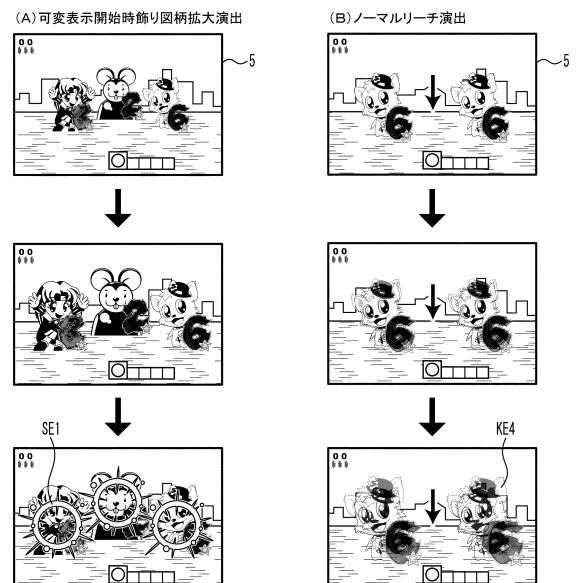
強SPリーチタイトル演出の比較



## 【図 9 - 1 2 4】

【図9-124】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



30

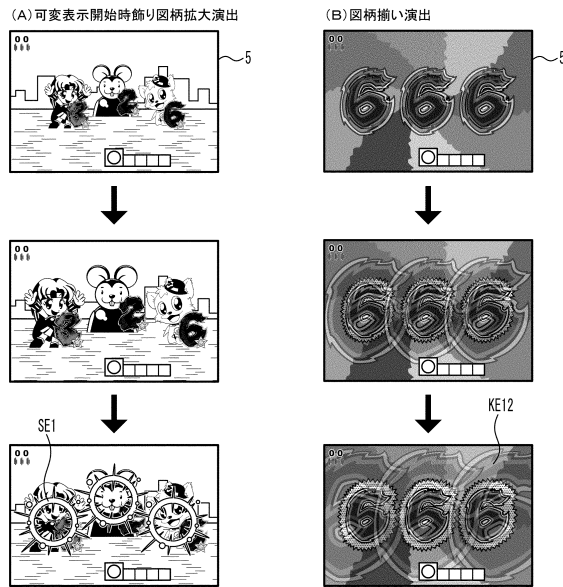
40

50

## 【図 9 - 1 2 5】

【図9-125】

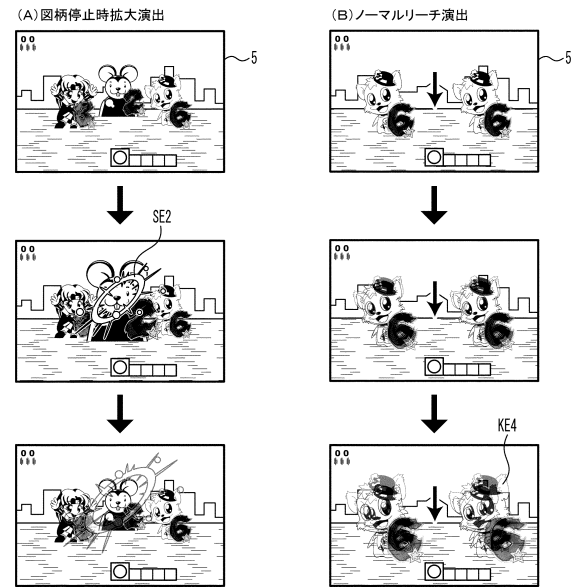
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



## 【図 9 - 1 2 6】

【図9-126】

図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



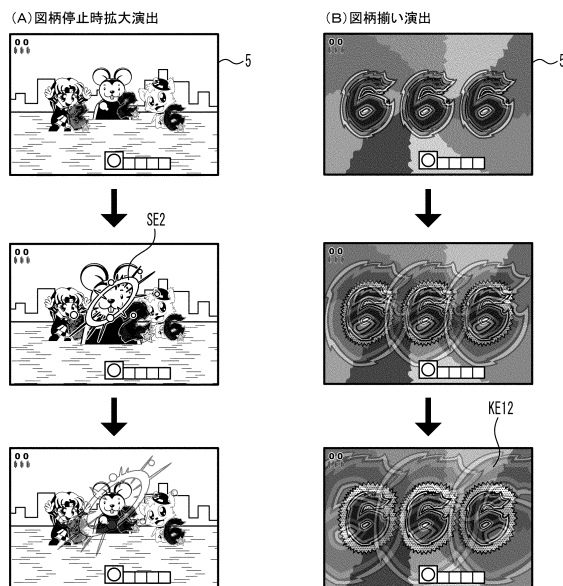
10

20

## 【図 9 - 1 2 7】

【図9-127】

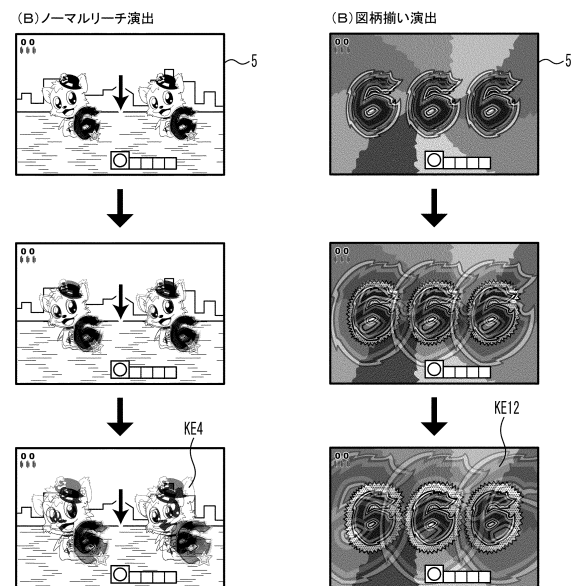
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



## 【図 9 - 1 2 8】

【図9-128】

ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



30

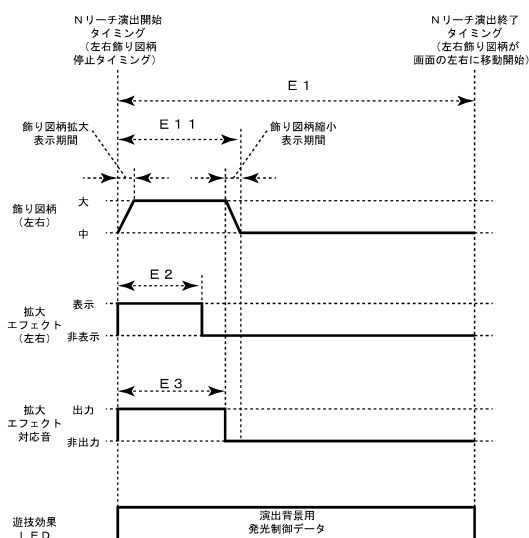
40

50

【 図 9 - 1 2 9 】

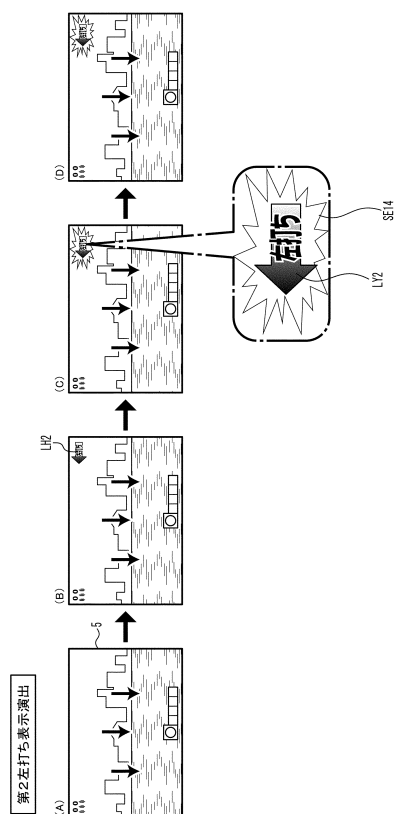
【图9-129】

ノーマルリーチ演出



【 ㊦ 9 - 1 3 0 】

【图9-130】



10

20

【 ㊄ 9 - 1 3 1 】

【图9-131】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0~49	大当りA
	50~99	大当りB
第2特図	0~49	大当りC
	50~99	大当りD

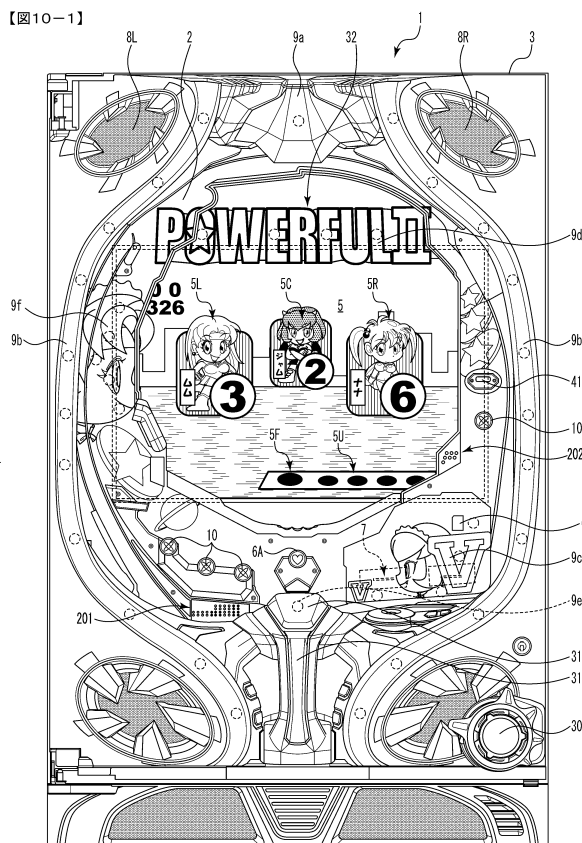
(B) 大当り種別

大当り種別	6ラウンド目 開放対象	6ラウンド目 以外開放対象	確率制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	8

※:大当たりB～大当たりDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【 ㊦ 1 0 - 1 】

【图10-1】



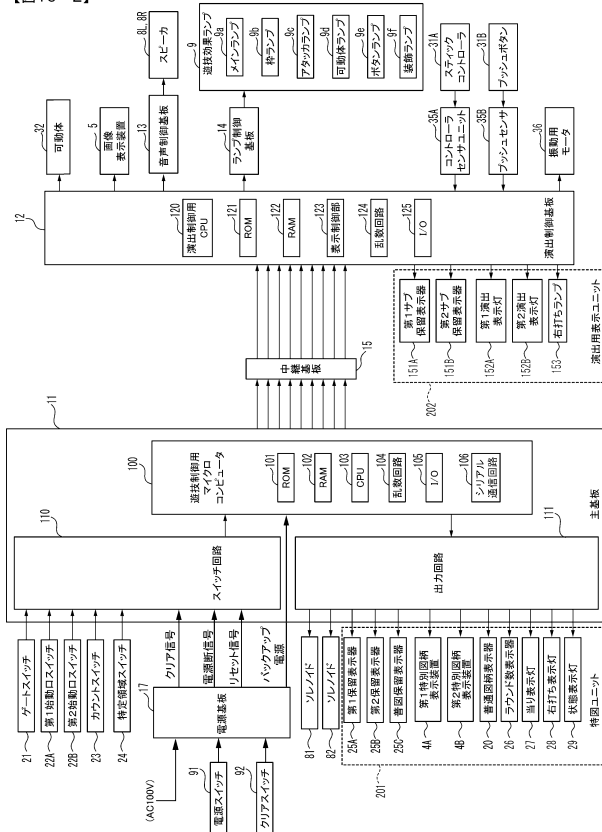
30

40

50

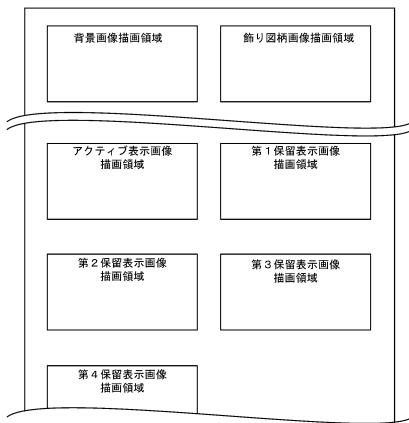
【図 10 - 2】

【図10-2】



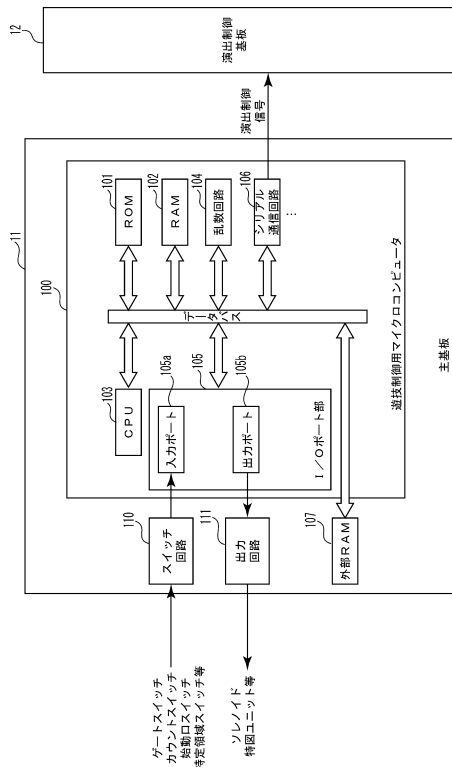
【図 10 - 4】

【図10-4】VRAMの内容



【図 10 - 3】

【図10-3】



【図 10 - 5】

【図10-5】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する 1個目の保留表示	高 ↑ ↓ 低
第1保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた1個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの1個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する2個目の保留表示	
第2保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた2個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの2個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する3個目の保留表示	
第3保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた3個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの3個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する4個目の保留表示	
第4保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた4個目の保留表示	

【 図 1 0 - 6 】

【図10-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果(はずれ演出パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【 図 1 0 - 8 】

【図10-8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【 図 1 0 - 7 】

【図10-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【 図 1 0 - 9 】

【図10-9】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

20

30

40

50

【図 1 0 - 1 0】

【図10-10】

はずれ演出判定テーブル

判定値 (MR3)	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

【図 1 0 - 1 1】

【図10-11】

(A) 変動パターン種別判定テーブルA  
(低確低ベース状態用)

判定値 (MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチ $\alpha$
96～100	スーパーリーチ $\beta$

(B) 変動パターン種別判定テーブルB  
(低確低高ベース状態用)

判定値 (MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパーリーチ $\gamma$

(C) 変動パターン種別判定テーブルC  
(高確高ベース状態用)

判定値 (MR4)	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

10

【図 1 0 - 1 2】

【図10-12】

(A) 通常状態 (低確低ベース状態)

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ (はずれ)
PA1-2	5750	非リーチ (はずれ)
PA1-3	3750	非リーチ (はずれ)
PA2-1A	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-1B	25000	擬似連1回ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2A	60000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\alpha$ (はずれ)
PA2-2B	65000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\alpha$ (はずれ)
PA2-3A	70000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\beta$ (はずれ)
PA2-3B	75000	擬似連3回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\beta$ (はずれ)
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-1B	25000	擬似連1回ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2A	60000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)
PB1-2B	65000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)
PB1-3A	70000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\beta$ (大当り)
PB1-3B	75000	擬似連3回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\beta$ (大当り)

(B) 時短状態 (低確高ベース状態)

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-4	7000	非リーチ (はずれ)
PA1-5	2000	非リーチ (はずれ)
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-4B	15000	擬似連1回ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-5A	30000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\gamma$ (はずれ)
PA2-5B	35000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\gamma$ (はずれ)
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-4B	15000	擬似連1回ノーマルリーチ (大当り)
PB1-5A	30000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\gamma$ (大当り)
PB1-5B	35000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチ $\gamma$ (大当り)

(C) 確変状態 (高確高ベース状態)

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-6	3000	非リーチ (はずれ)
PA1-7	500	非リーチ (はずれ)
PA2-6	5000	ノーマルリーチ (はずれ)
PB1-6	5000	ノーマルリーチ (大当り)

【図 1 0 - 1 3】

【図10-13】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA  
(低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値 (MR5)	変動パターン
1～997	PA1-1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB  
(低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個)

判定値 (MR5)	変動パターン
1～997	PA1-2

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC  
(低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数3個)

判定値 (MR5)	変動パターン
1～997	PA1-3

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD  
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値 (MR5)	変動パターン
1～900	PA2-1A
901～997	PA2-1B

(E) はずれ用変動パターン判定テーブルE  
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチ  $\alpha$ )

判定値 (MR5)	変動パターン
1～900	PA2-2A
901～997	PA2-2B

(F) はずれ用変動パターン判定テーブルF  
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチ  $\beta$ )

判定値 (MR5)	変動パターン
1～900	PA2-3A
901～997	PA2-3B

20

30

40

50



【 図 1 0 - 1 4 】

【図10-14】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルG  
(低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数 1 個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-4

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルH  
(低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数 2 個以上)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-5

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルI  
(低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~920	PA2-4A
921~997	PA2-4B

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルJ  
(低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチャ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~950	PA2-5A
951~997	PA2-5B

【 図 1 0 - 1 5 】

【図10-15】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルK  
(高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数 1 個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-6

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルL  
(高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数 2 個以上)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-7

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルM  
(高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA2-6

10

【 図 1 0 - 1 6 】

【図10-16】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブルA  
(低確低ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~30	PB1-1A
31~80	PB1-1B
81~170	PB1-2A
171~320	PB1-2B
321~600	PB1-3A
601~997	PB1-3B

(B) 大当り用変動パターン判定テーブルB  
(低確高ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~90	PB1-4A
91~280	PB1-4B
281~580	PB1-5A
581~997	PB1-5B

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルC  
(高確高ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PB1-6

【 図 1 0 - 1 7 】

【図10-17】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

20

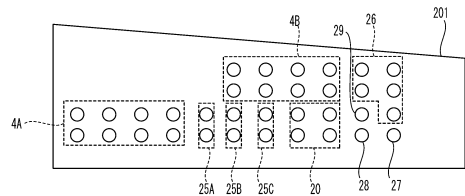
30

40

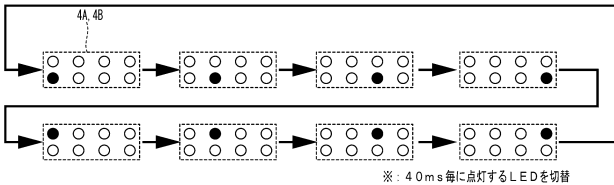
50

【図 10 - 18】

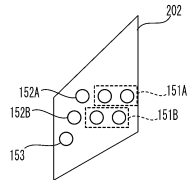
【図10-18】  
(A) 特図ユニット



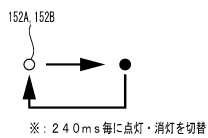
(B) 特別図柄の1周期の点灯態様



(C) 演出用表示ユニット

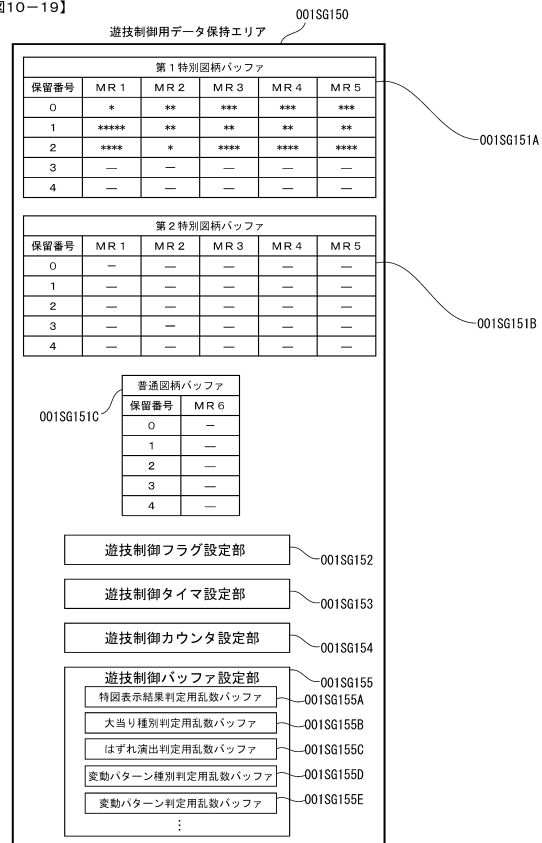


(D) 演出表示灯の1周期の点灯態様



【図 10 - 19】

【図10-19】



【図 10 - 20】

【図10-20】

入力ポートのビット割当				
アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート0	0	未使用	—	—
	1	カウントスイッチ	1	オン
	2	排出口スイッチ	1	オン
	3	特定領域スイッチ	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	普通入賞口スイッチ	1	オン
	7	未使用	—	—
入力ポート1	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	アウト確認スイッチ1	1	オン
	3	アウト確認スイッチ2	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	磁石センサ信号	0	オン
	6	未使用	—	—
入力ポート2	7	枠電波センサ信号	0	オン
	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	盤面近接センサエラー信号	1	オン
	3	枠近接センサエラー信号	1	オン
	4	設定キースイッチ	1	オン
	5	タッチスイッチ	0	オン
入力ポート3	6	扉・枠開放スイッチ	1	オン
	7	クリアスイッチ	1	オン
	0	第1始動口スイッチ	1	オン
	1	第2始動口スイッチ	1	オン
	2	ゲートスイッチ	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	電源確認信号	1	オン
	7	賞球制御信号R X 0	1	オン

【図 10 - 21】

【図10-21】

D G 信号出力ポートのビット割当				
アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート D G 1	0	特別図柄 1-1	1	オン
	1	特別図柄 1-2	1	オン
	2	特別図柄 1-3	1	オン
	3	特別図柄 1-4	1	オン
	4	特別図柄 1-5	1	オン
	5	特別図柄 1-6	1	オン
	6	特別図柄 1-7	1	オン
	7	特別図柄 1-8	1	オン
出力ポート D G 2	0	特別図柄 2-1	0	オフ
	1	特別図柄 2-2	0	オフ
	2	特別図柄 2-3	0	オフ
	3	特別図柄 2-4	0	オフ
	4	特別図柄 2-5	0	オフ
	5	特別図柄 2-6	0	オフ
	6	特別図柄 2-7	0	オフ
	7	特別図柄 2-8	1	オフ
出力ポート D G 3	0	始動口入賞記憶数表示灯 1-2	1	オン
	1	始動口入賞記憶数表示灯 2-2	0	オフ
	2	ゲート通過記憶数表示灯 2	1	オン
	3	始動口入賞記憶数表示灯 1-1	1	オン
	4	始動口入賞記憶数表示灯 2-1	0	オフ
	5	ゲート通過記憶数表示灯 1	1	オン
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート D G 4	0	普通図柄 1	0	オフ
	1	普通図柄 2	0	オフ
	2	普通図柄 3	0	オフ
	3	普通図柄 4	0	オフ
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート D G 5	0	ラウンド 1	0	オフ
	1	ラウンド 2	0	オフ
	2	ラウンド 3	0	オフ
	3	ラウンド 4	0	オフ
	4	ラウンド 5	0	オフ
	5	当り表示灯	0	オフ
	6	右打ち表示灯	0	オフ
	7	状態表示灯	0	オフ

10

20

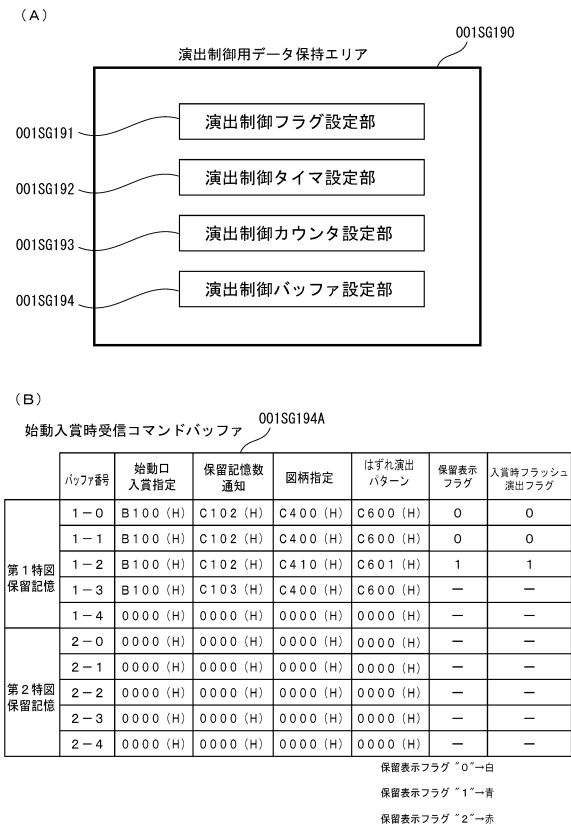
30

40

50

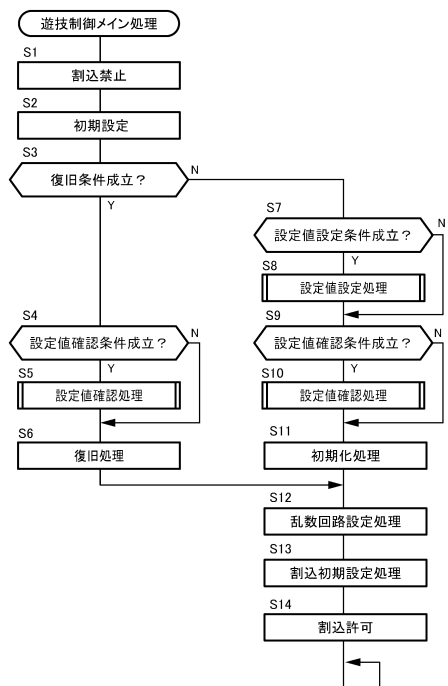
【図 10 - 22】

【図10-22】



【図 10 - 23】

【図10-23】



10

20

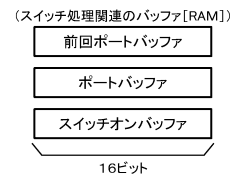
【図 10 - 24】

【図10-24】



【図 10 - 25】

【図10-25】



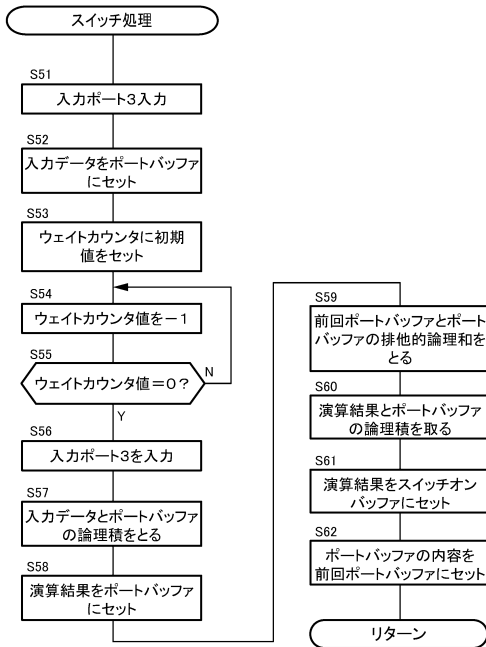
30

40

50

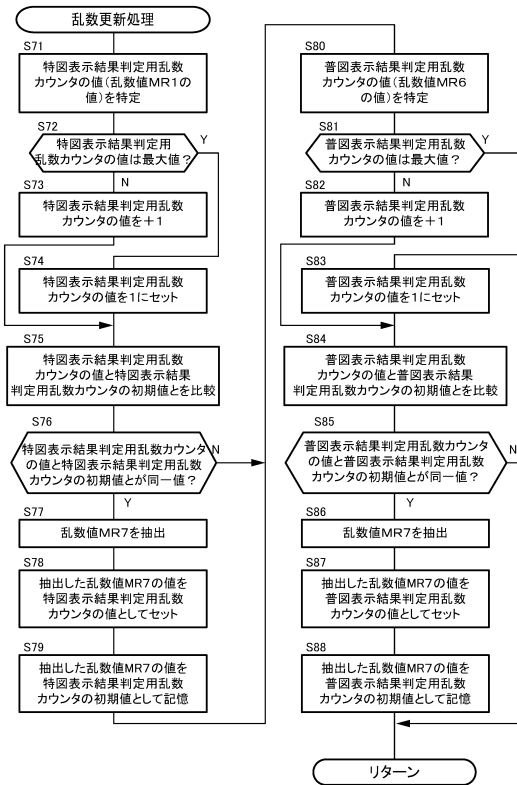
## 【図 10 - 26】

【図10-26】



## 【図 10 - 27】

【図10-27】

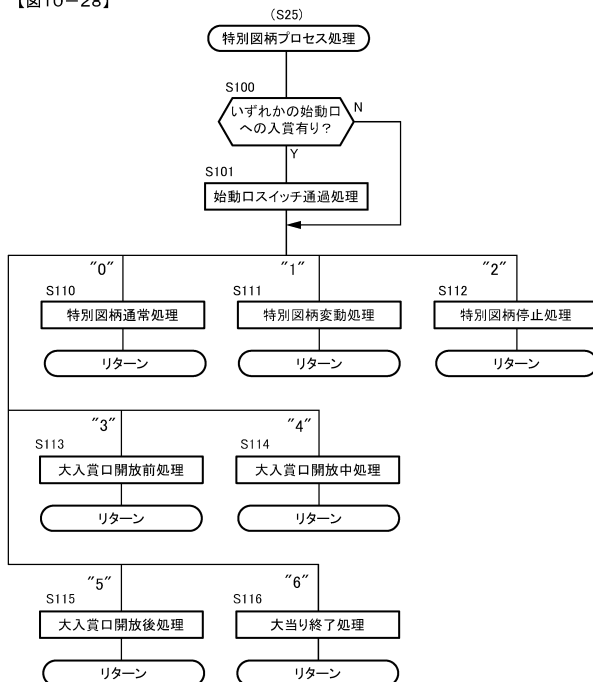


10

20

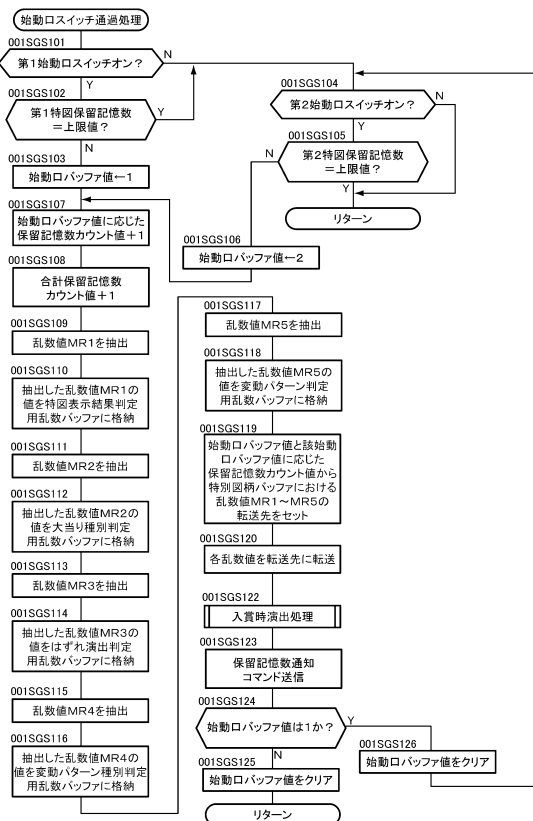
## 【図 10 - 28】

【図10-28】



## 【図 10 - 29】

【図10-29】



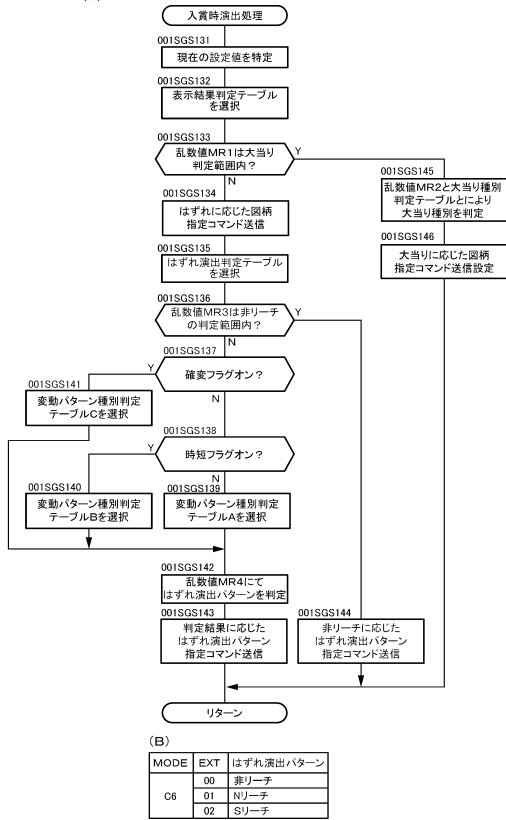
30

40

50

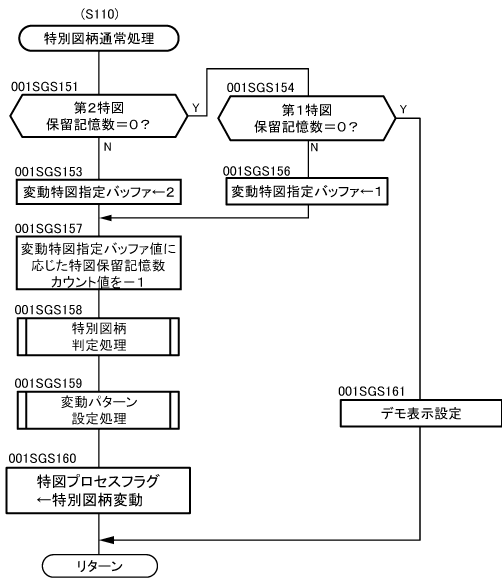
【図 10 - 30】

【図10-30】  
(A)



【図 10 - 31】

【図10-31】

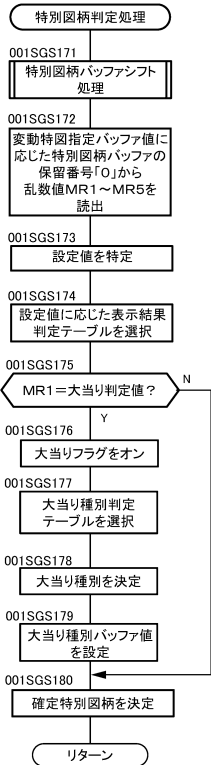


10

20

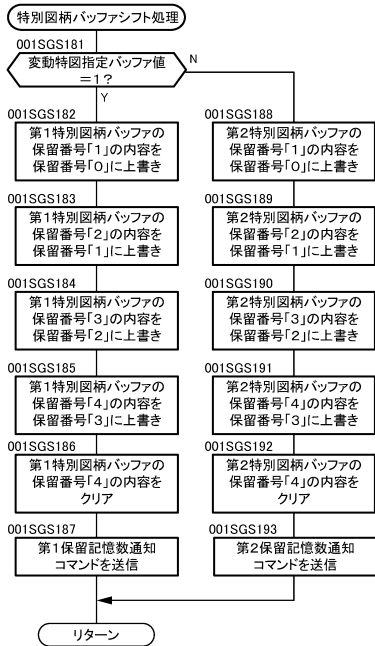
【図 10 - 32】

【図10-32】



【図 10 - 33】

【図10-33】



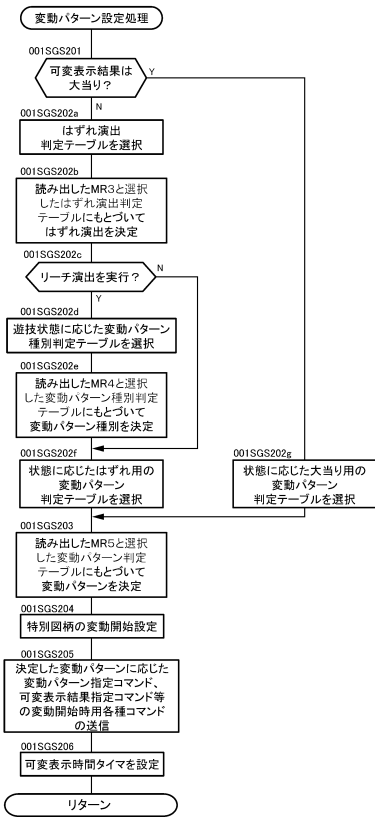
30

40

50

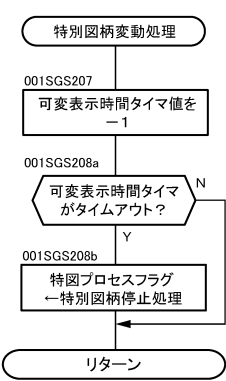
【図 10 - 34】

【図10-34】



【図 10 - 35】

【図10-35】

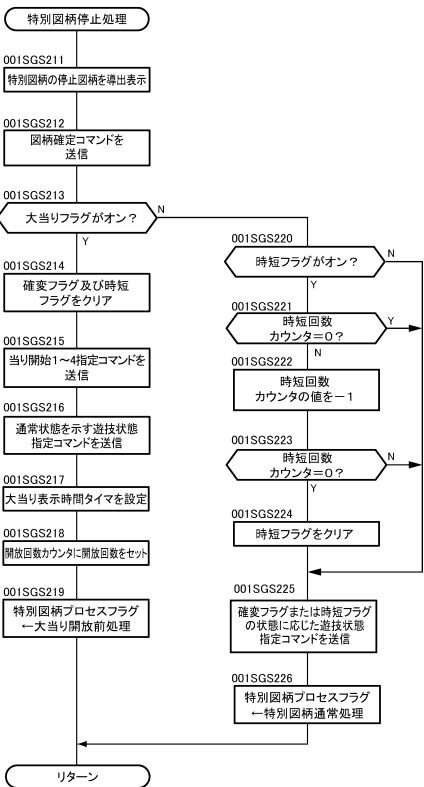


10

20

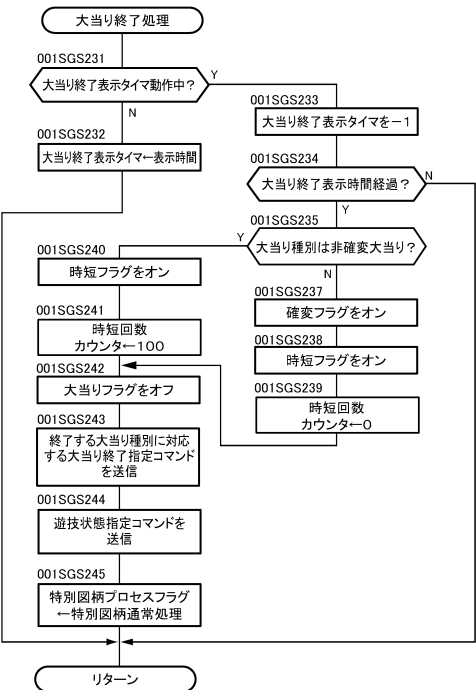
【図 10 - 36】

【図10-36】



【図 10 - 37】

【図10-37】



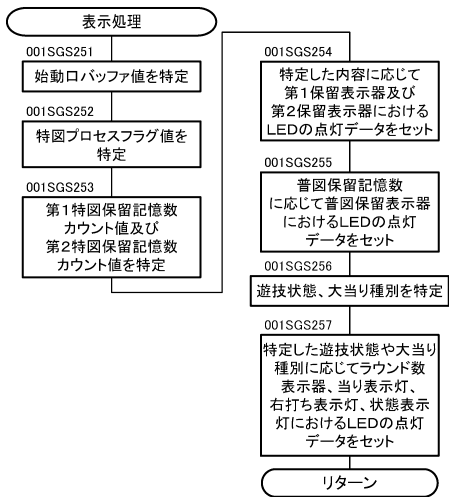
30

40

50

【図 10 - 38】

【図10-38】



【図 10 - 39】

【図10-39】

(A) 第1保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が1、第2特図保留記憶が0個の場合）

特図プロセスフラグ値	第1特図保留記憶数	第1保留表示器の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

(B) 第1保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が1、第2特図保留記憶が1個以上の場合）

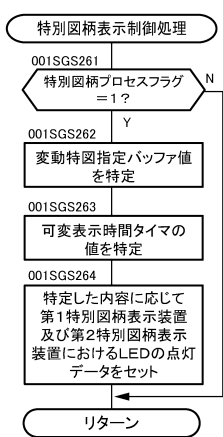
特図プロセスフラグ値	第1特図保留記憶数	第1保留表示器の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

(C) 第2保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が2の場合）

特図プロセスフラグ値	第2特図保留記憶数	第2保留表示器の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

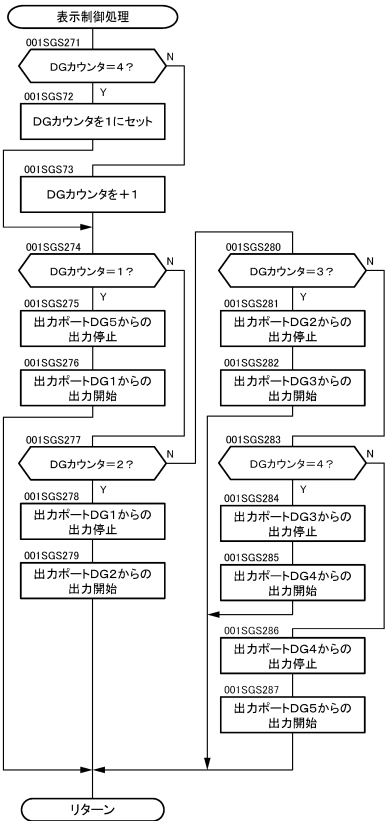
【図 10 - 40】

【図10-40】



【図 10 - 41】

【図10-41】



10

20

30

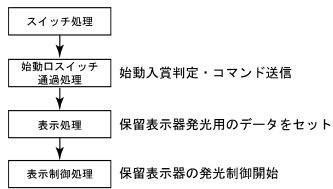
40

50

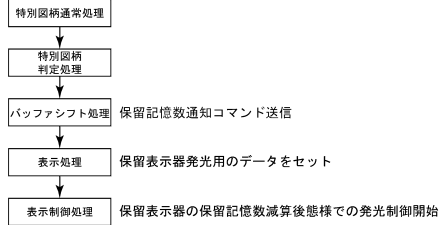
【図 10 - 42】

【図10-42】

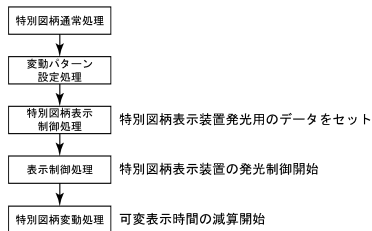
(A) 始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



(B) 可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミング

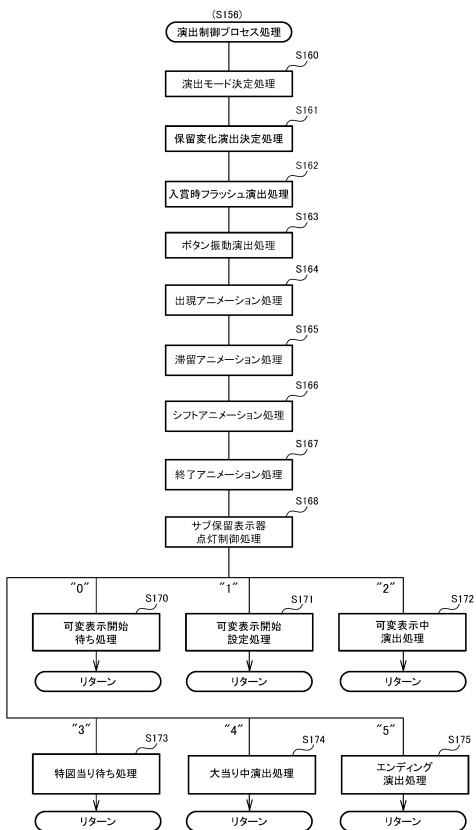


(C) 可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング



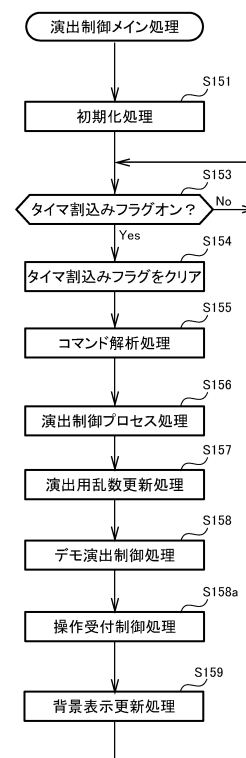
【図 10 - 44】

【図10-44】



【図 10 - 43】

【図10-43】



【図 10 - 45】

【図10-45】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	1回目可変表示開始タイミング	演出モードA
	2回目以降可変表示開始タイミング(抽選)	演出モードB (演出モードAであった場合) 演出モードA (演出モードBであった場合)
時短状態	遊技状態指定コマンド受信タイミング	演出モードC
確変状態	遊技状態指定コマンド受信タイミング	演出モードD



【図 10 - 46】

【図10-46】

保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

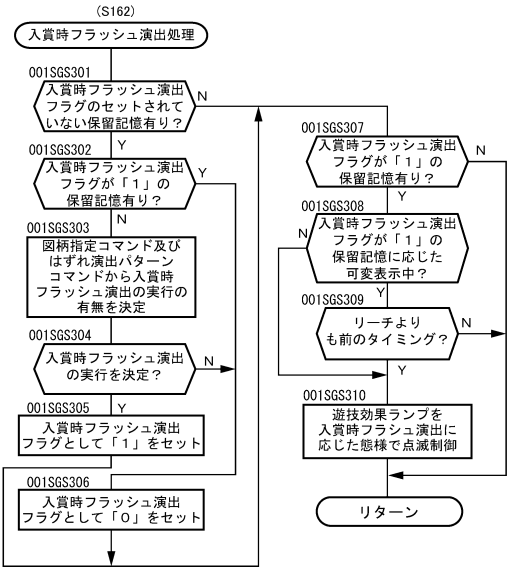
図柄指定コマンド 及びはずれ演出 パターンコマンド	保留変化 演出非実行 (表示色：白)	保留変化演出実行	
		演出パターンA (表示色：青)	演出パターンB (表示色：赤)
大当り	5%	25%	70%
非リーチ (はずれ)	95%	5%	0%
Nリーチ (はずれ)	75%	20%	5%
Sリーチ (はずれ)	65%	25%	10%

※1：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示  
(またはアクティブ表示)を白色で表示

※2：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示  
(またはアクティブ表示)を演出パターンに応じた色(青色または赤色)で表示

【図 10 - 47】

【図10-47】



10

【図 10 - 48】

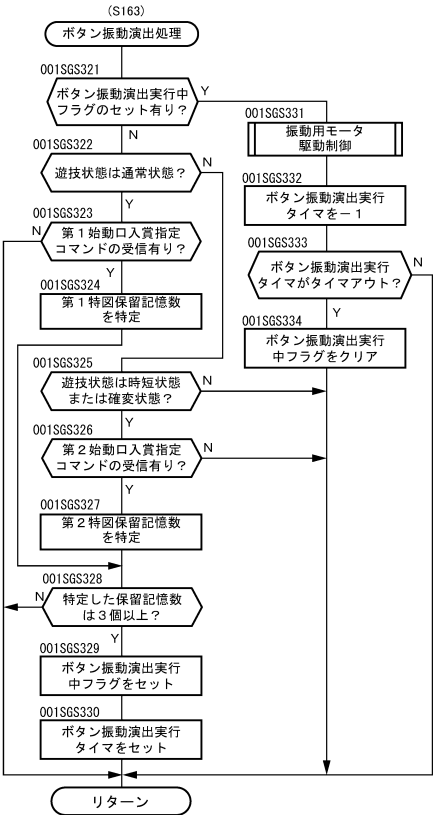
【図10-48】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合

図柄指定コマンド 及びはずれ演出 パターンコマンド	非実行	実行
大当り	40%	60%
非リーチ (はずれ)	100%	0%
Nリーチ (はずれ)	100%	0%
Sリーチ (はずれ)	80%	20%

【図 10 - 49】

【図10-49】



20

30

40

50

【図 10 - 50】

【図10-50】

(A) 第1サブ保留表示器点灯制御態様  
(第1始動口入賞指定コマンドを受信、第2特図保留記憶が0個の場合)

演出プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1サブ保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～7	1～4個	

(B) 第1サブ保留表示器点灯制御態様  
(第1始動口入賞指定コマンドを受信、第2特図保留記憶が1個以上の場合)

演出プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1サブ保留表示器 の点灯態様
0	1個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
0	2～4個	
1～7	1～4個	

(C) 第2サブ保留表示器点灯制御態様 (第2始動口入賞指定コマンドを受信の場合)

特図プロセス フラグ値	第2特図保留記憶数	第2サブ保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～7	1～4個	

【図 10 - 52】

【図10-52】

(A)

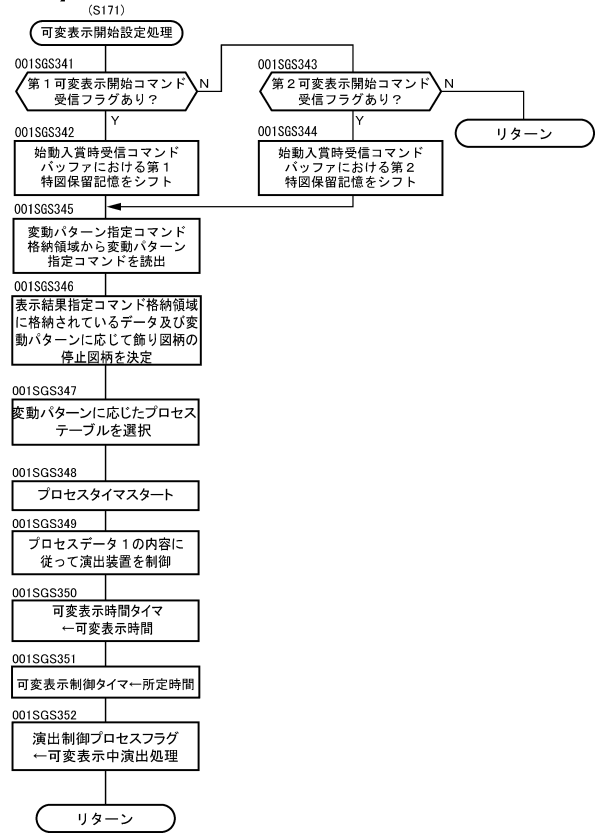
CPU103	割込み制御実行周期	4ms
	図柄確定期間	500ms
	特別図柄の可変表示 周期 (LED間の点灯制御間隔: 40ms)	320ms
演出制御用 CPU120 及び 表示制御部123	割込み制御実行周期	2ms
	画像描画期間	33ms
	画像更新周期 (フレームレート)	33ms (30FPS)
	サブ図柄の可変表示 周期 (LED間の点灯制御間隔: 240ms)	480ms

(B)

	種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
保留表示	出現アニメーション 表示実行期間	660ms (20F) ※短縮される場合有り	165ms (5F)		99ms (3F)
保留表示・ アクティブ 表示	滞留アニメーション 表示実行期間 (1周期)	2970ms (90F)	非実行		
	シフトアニメーション 表示実行期間	330ms (10F)			
アクティブ 表示	終了アニメーション 表示実行期間	165ms (5F)			

【図 10 - 51】

【図10-51】

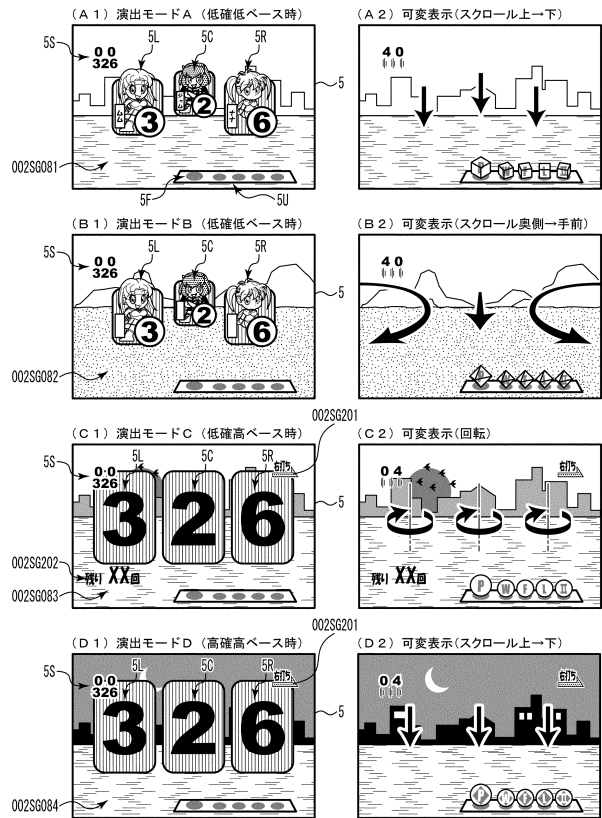


10

20

【図 10 - 53】

【図10-53】



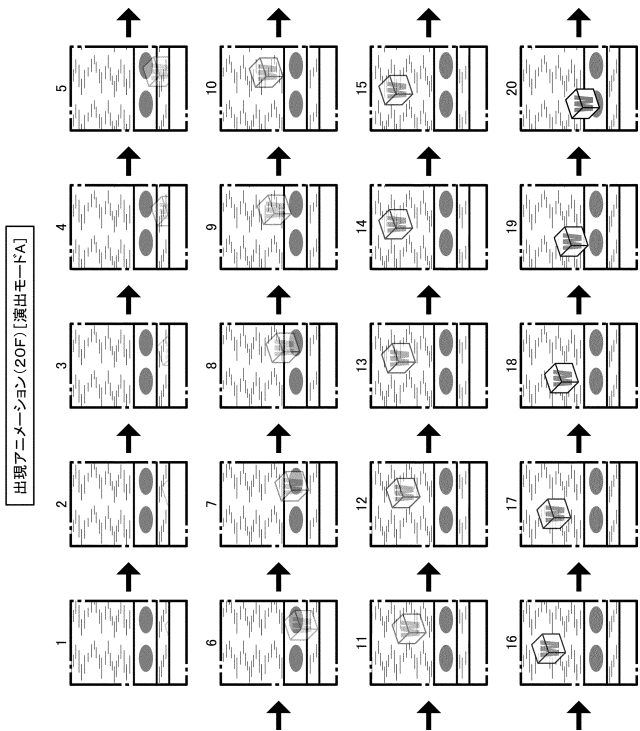
30

40

50

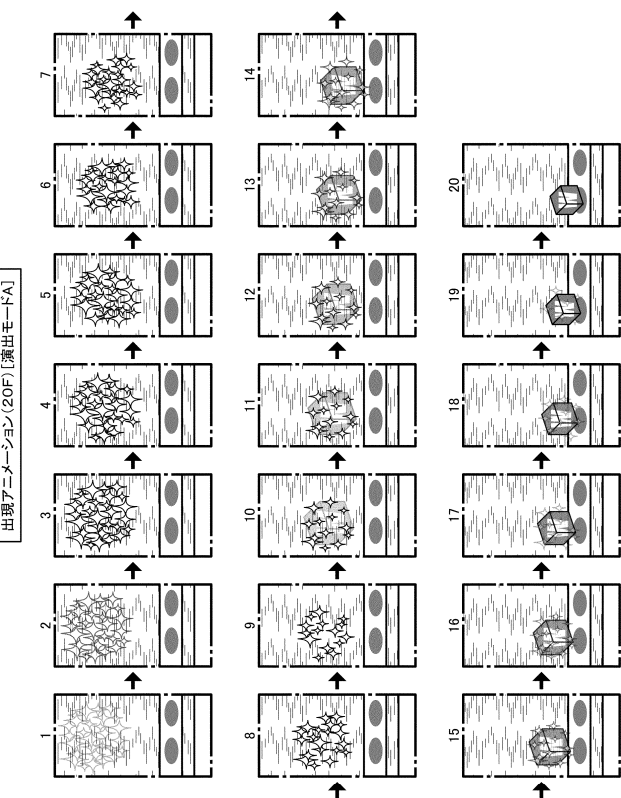
【図 10 - 54】

【図10-54】



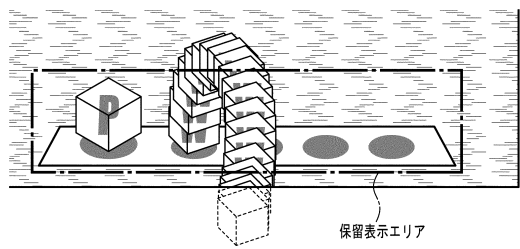
【図 10 - 55】

【図10-55】



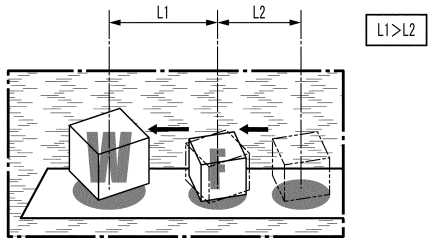
【図 10 - 56】

【図10-56】



【図 10 - 57】

【図10-57】



10

20

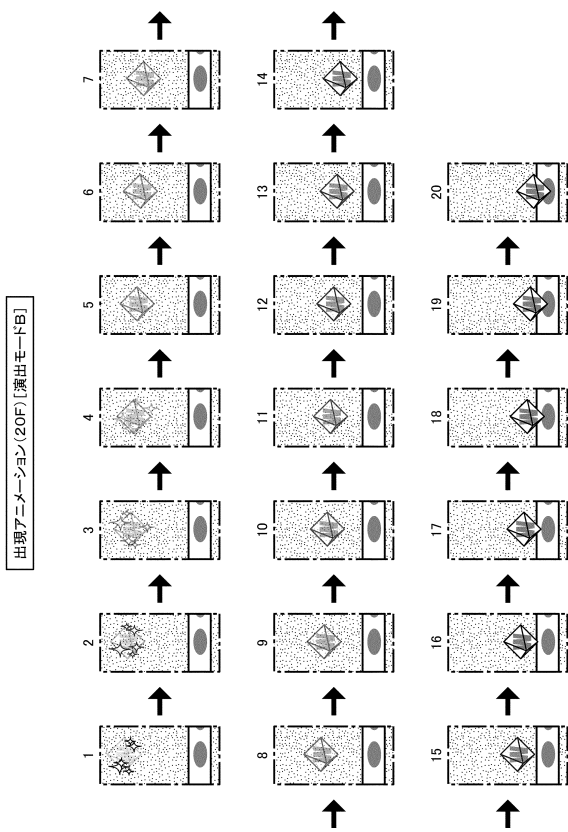
30

40

50

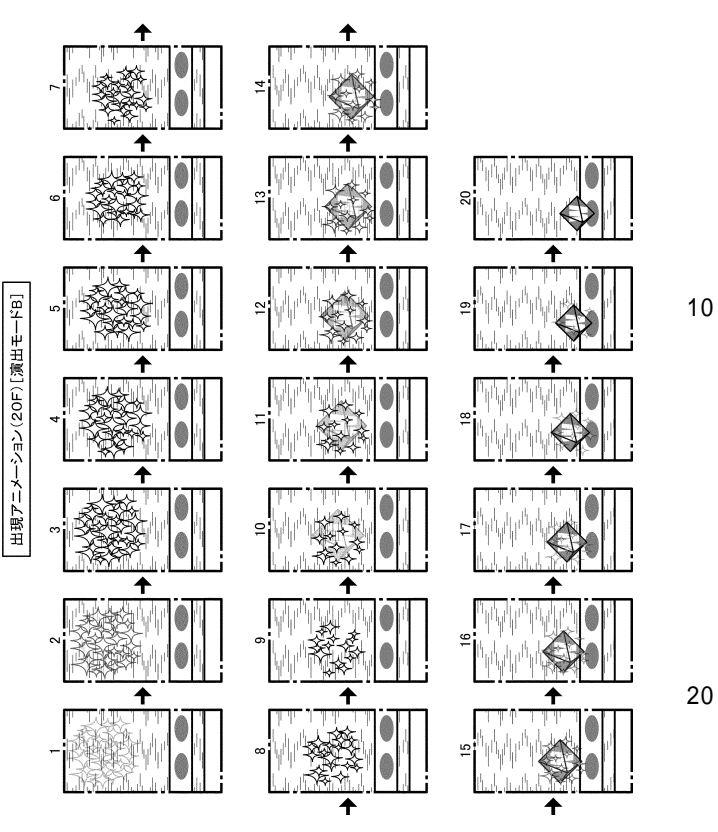
【図 10 - 58】

【図10-58】



【図 10 - 59】

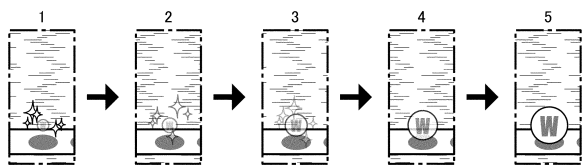
【図10-59】



【図 10 - 60】

【図10-60】

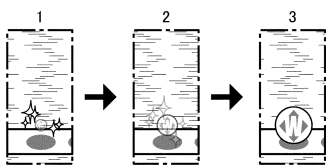
出現アニメーション(5F) [演出モードC]



【図 10 - 61】

【図10-61】

出現アニメーション(3F) [演出モードD]



10

20

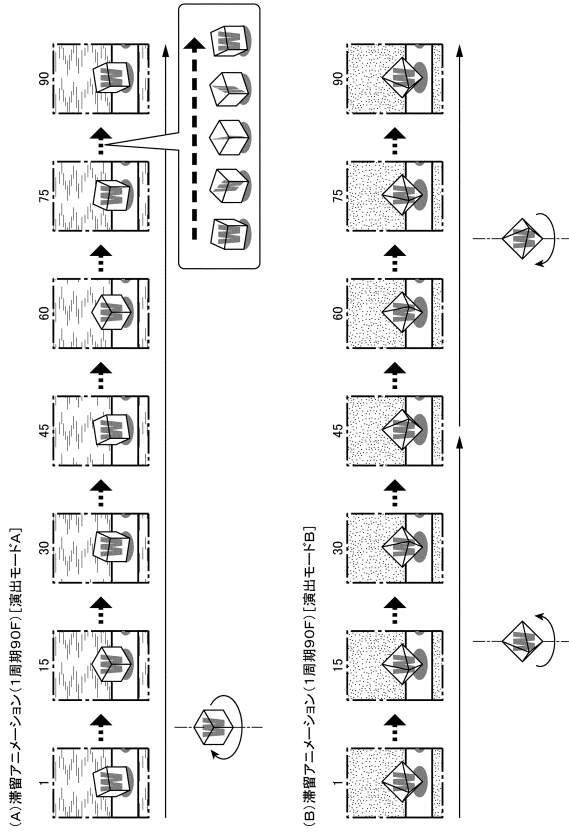
30

40

50

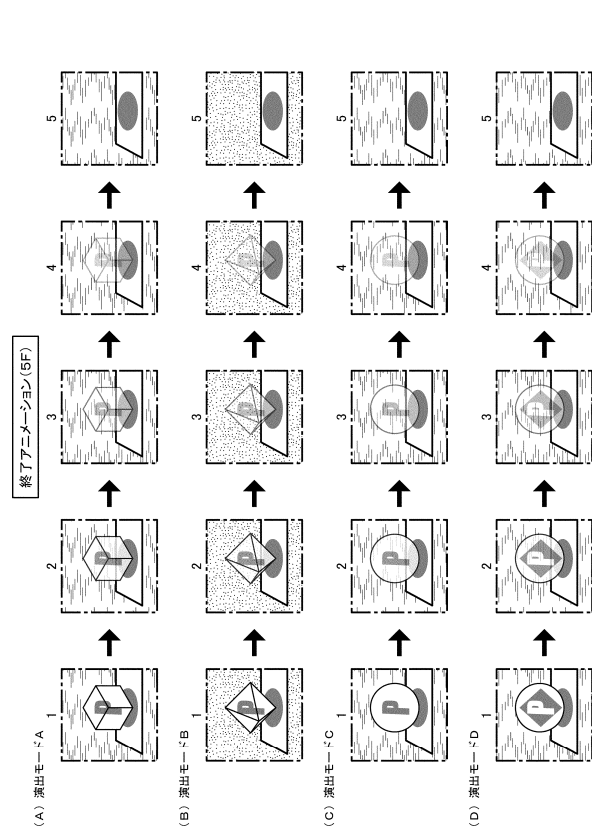
【図 10 - 62】

【図10-62】



【図 10 - 63】

【図10-63】



10

20

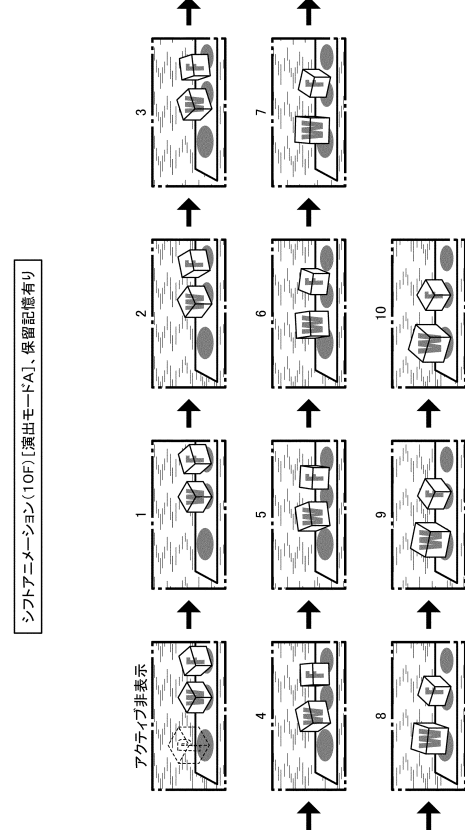
30

40

50

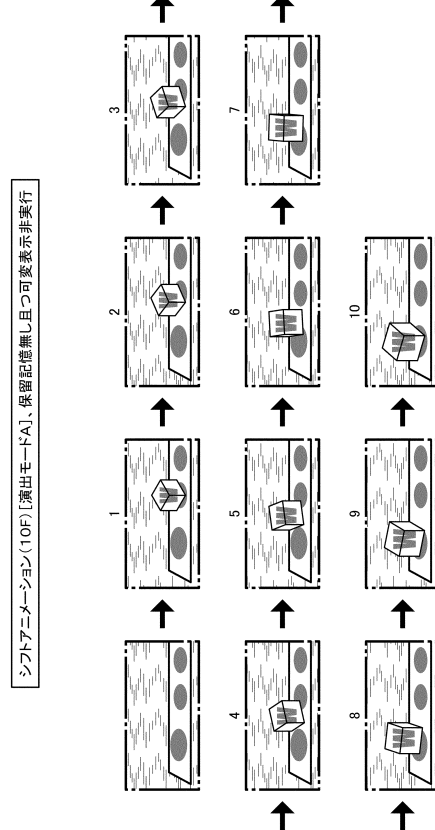
【図 10 - 64】

【図10-64】



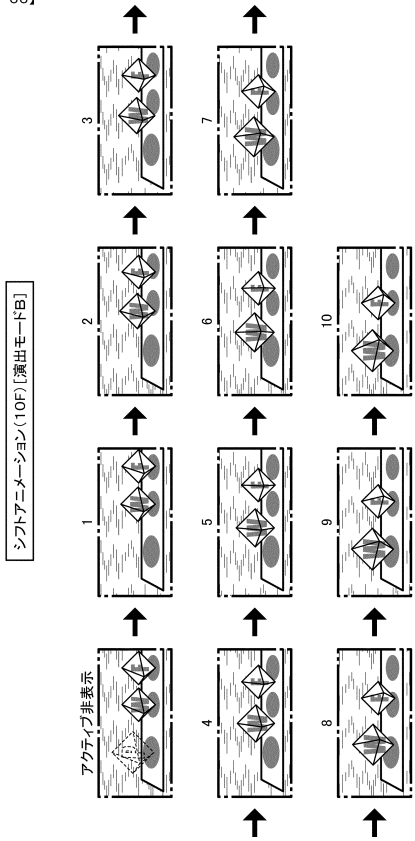
【図 10 - 65】

【図10-65】



【図 10 - 66】

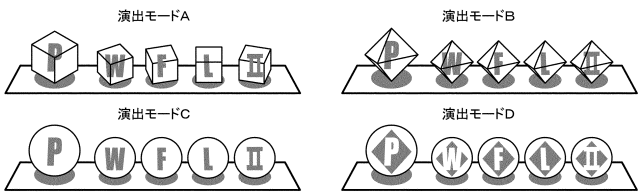
【図10-66】



【図 10 - 67】

【図10-67】

(A) アクティブ表示エリア・保留表示エリア

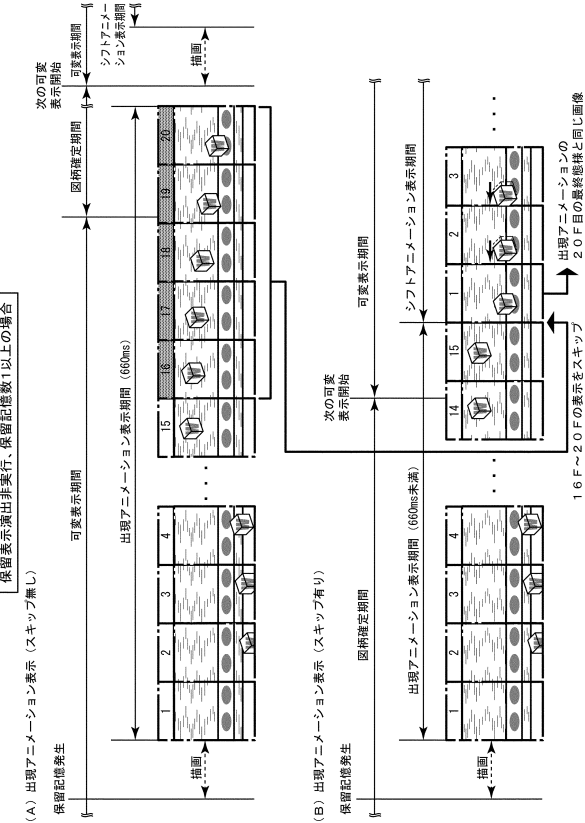


(B) 各種アニメーション一覧

種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
保留				
終了				
シフト				

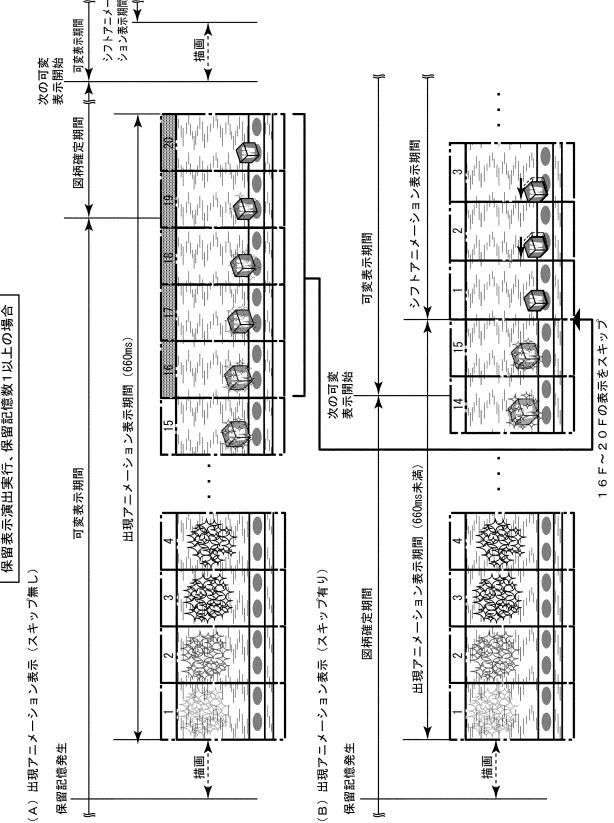
【図 10 - 68】

【図10-68】



【図 10 - 69】

【図10-69】



10

20

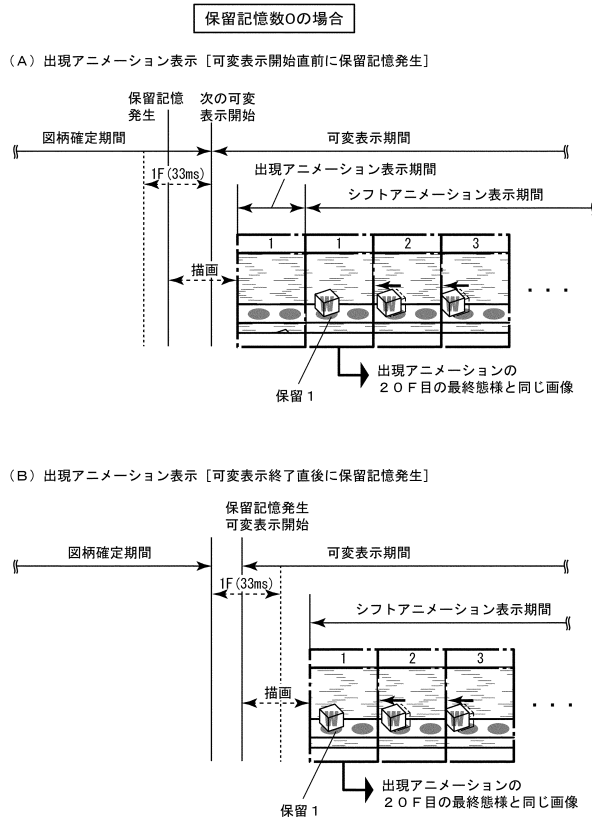
30

40

50

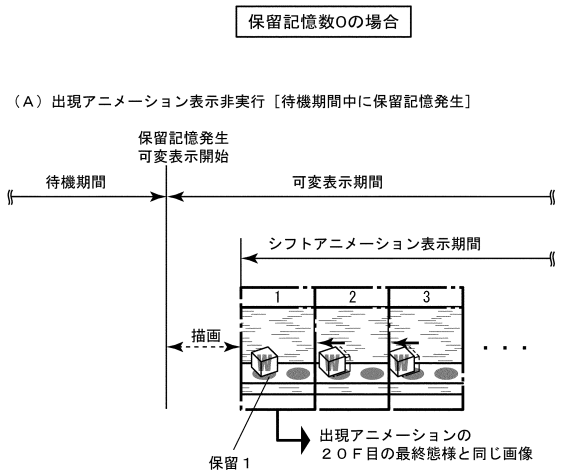
【 図 1 0 - 7 0 】

【图10-70】



【 図 1 0 - 7 1 】

【图10-71】

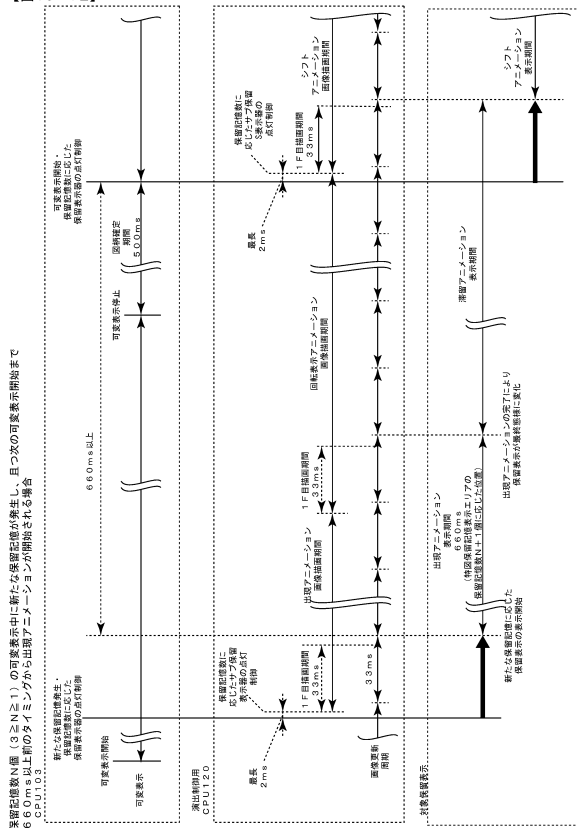


10

20

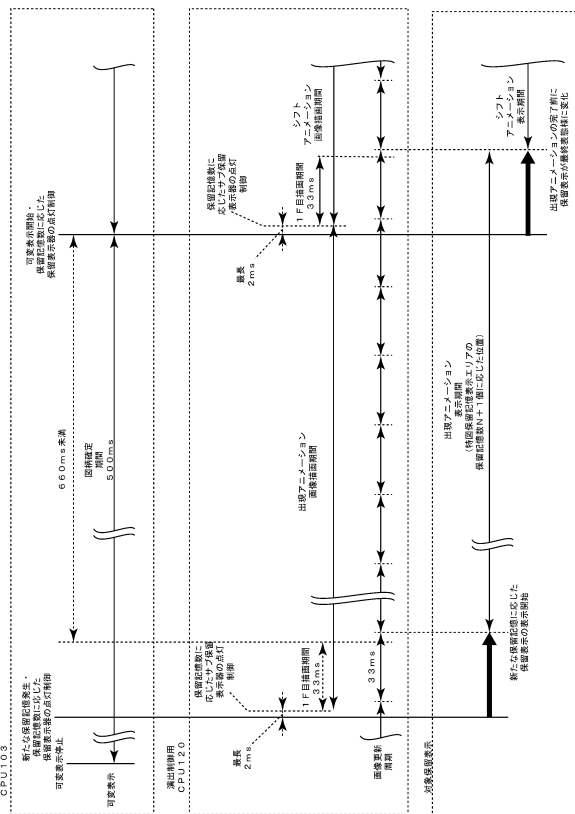
【 図 1 0 - 7 2 】

【图10-72】



【 図 1 0 - 7 3 】

【图10-73】



30

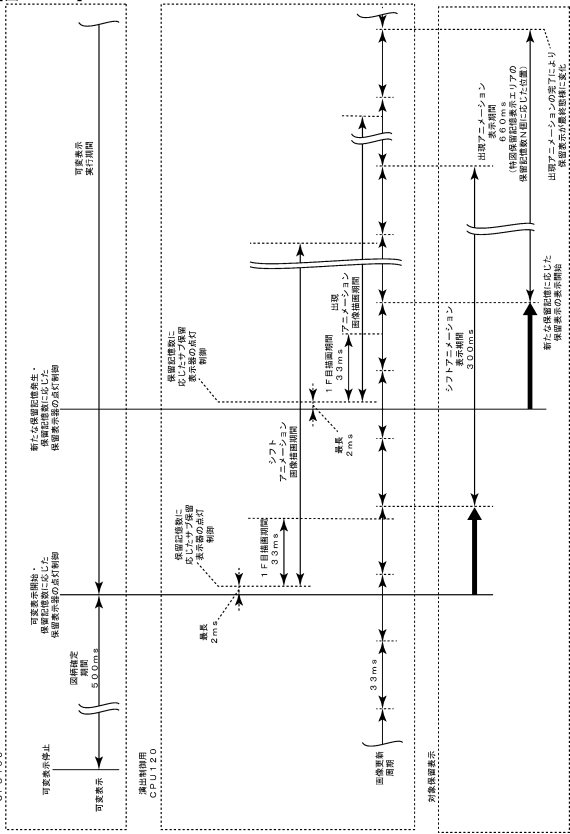
40

50

【図 10 - 74】

【図10-74】

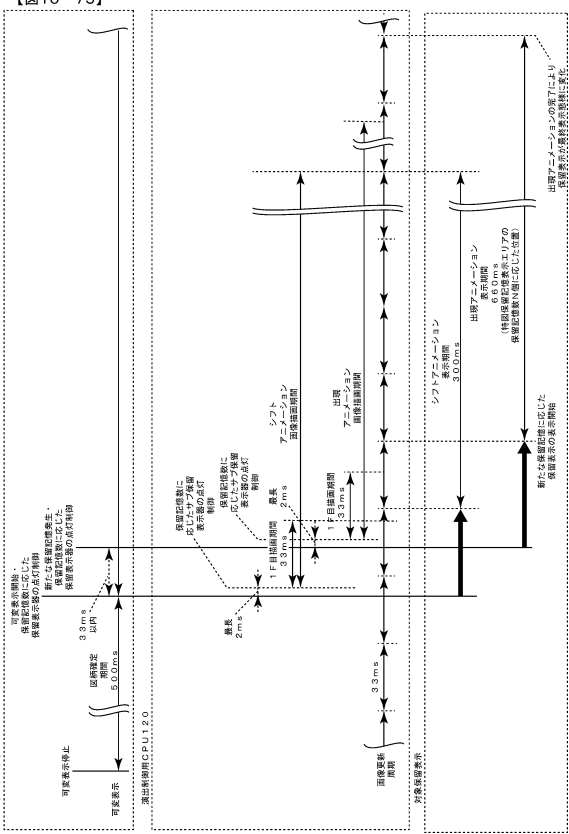
保留記憶数N個（ $3 \leq N \leq 1$ ）の可変表示の開始後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合



【図 10 - 75】

【図10-75】

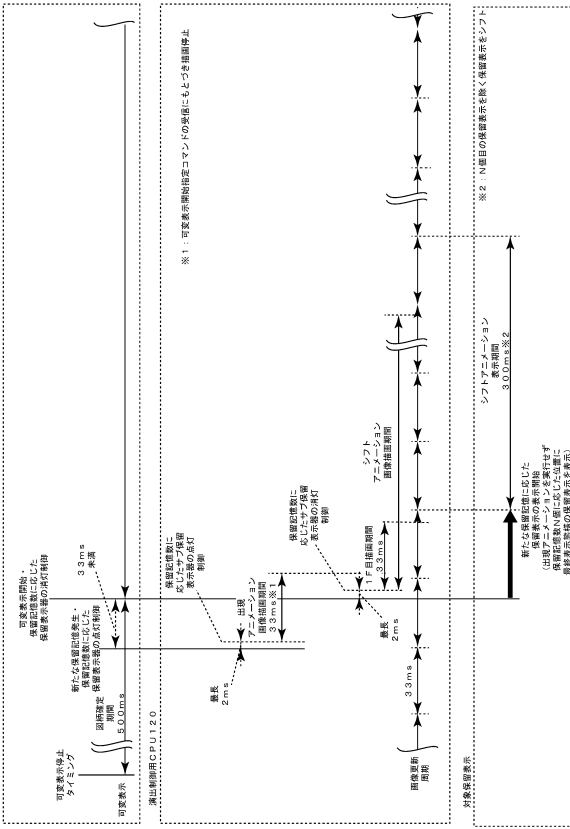
保留記憶数N個（ $3 \leq N \leq 1$ ）の可変表示の開始後 3.3ms（1F）以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



【図 10 - 76】

【図10-76】

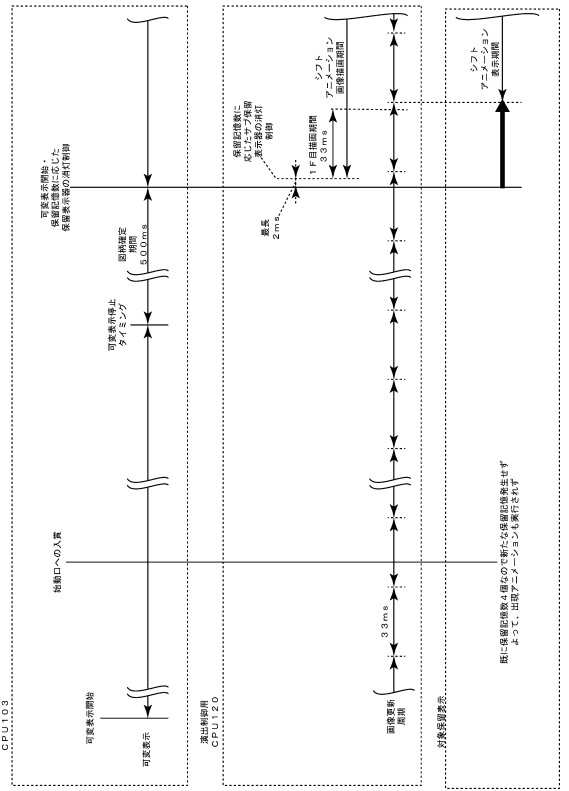
保留記憶数N個（ $3 \leq N \leq 1$ ）の可変表示の開始後、次の可変表示の開始後 3.3ms（1F）未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



【図 10 - 77】

【図10-77】

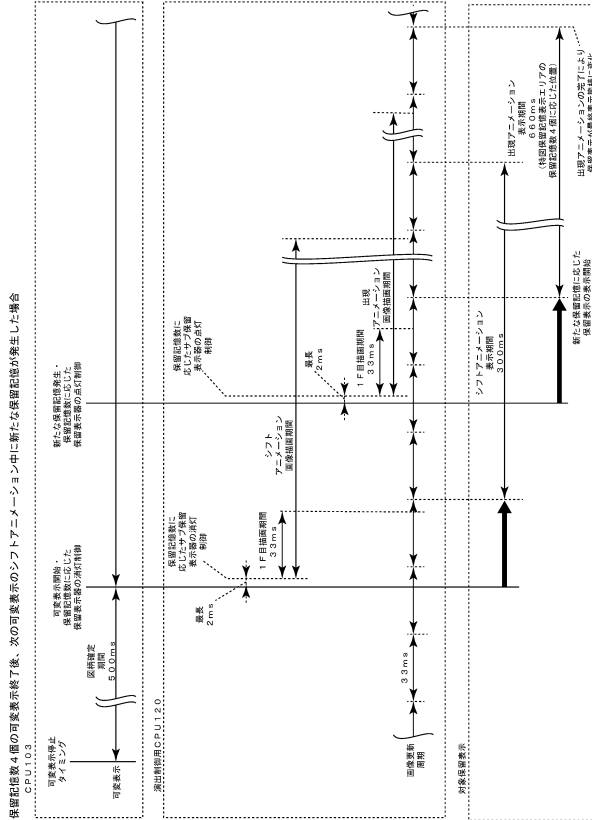
保留記憶数4個の可変表示中に新たな補助入力が発生した場合





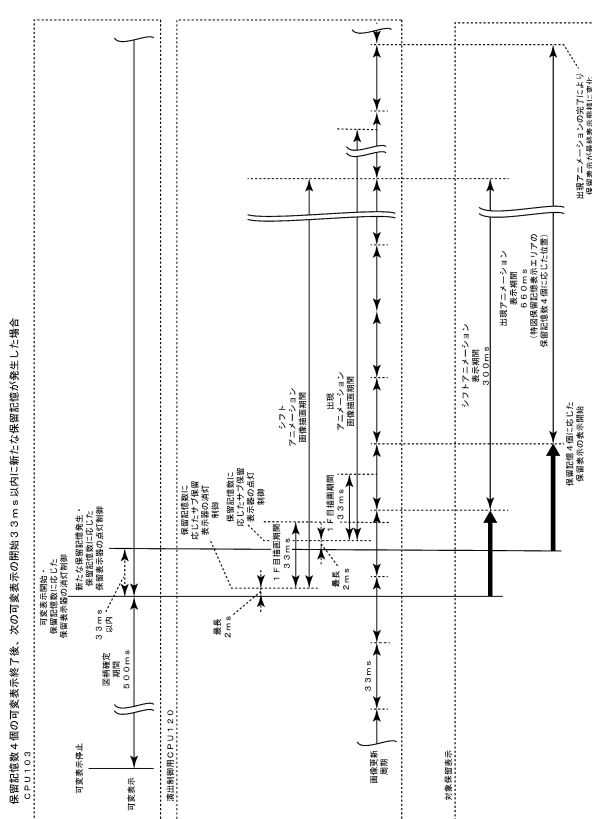
【 図 1 0 - 7 8 】

【图10-78】



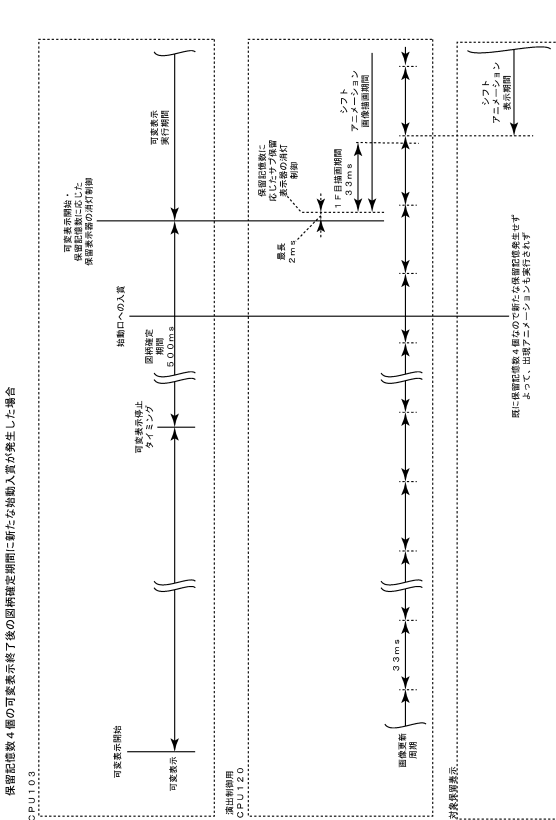
【 図 1 0 - 8 0 】

【图10-80】



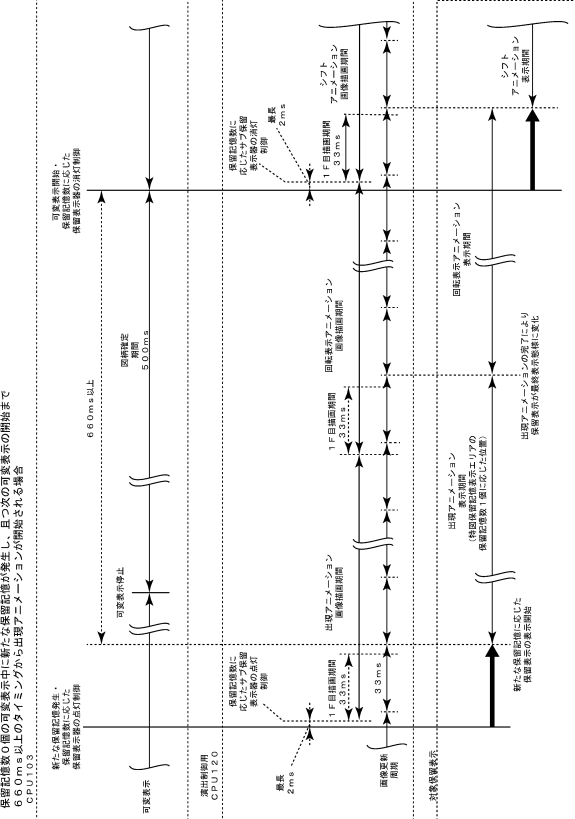
【 図 1 0 - 7 9 】

【图10-79】



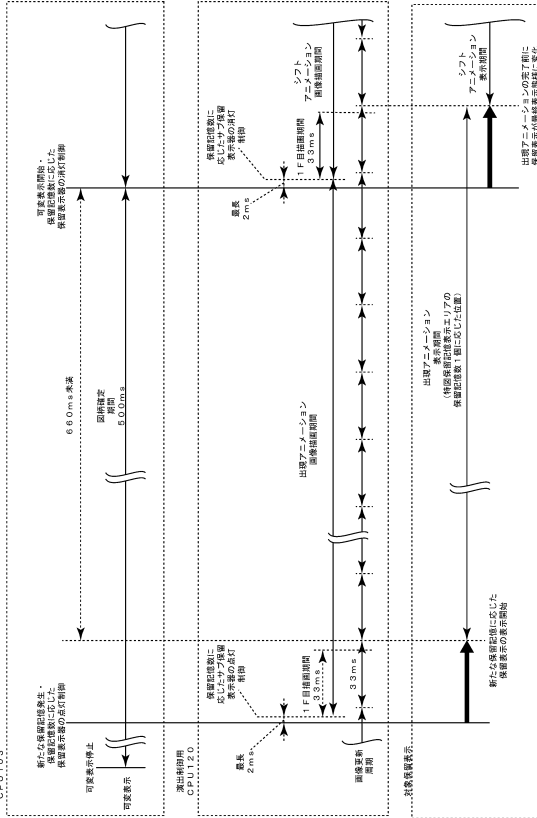
【 図 1 0 - 8 1 】

【图10-81】



【 図 1 0 - 8 2 】

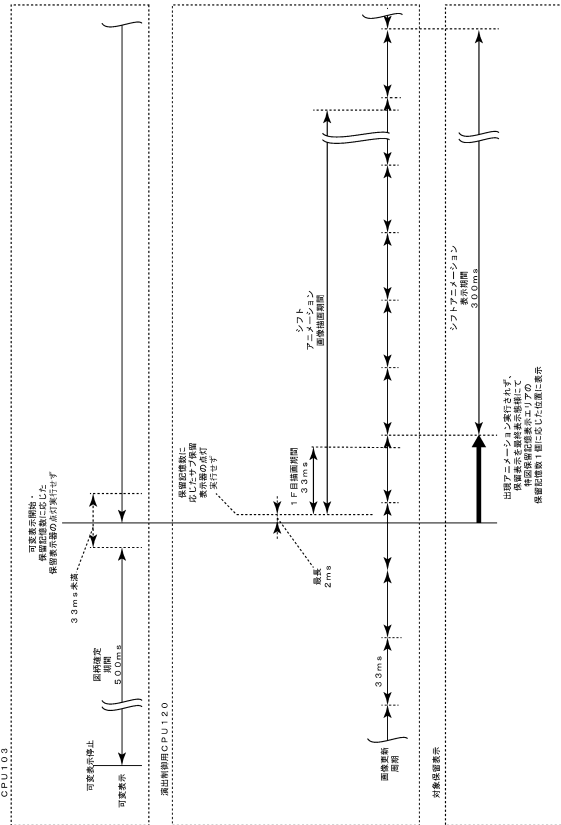
【图10-82】



保留記憶数0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで600ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合

【 図 1 0 - 8 3 】

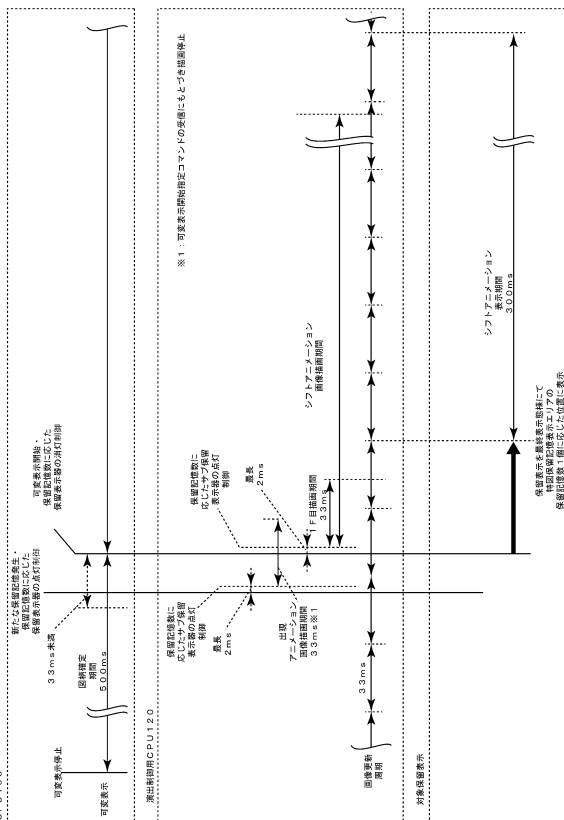
【图10-83】



保留記憶数0個の可変表示の図柄確定期間終了後33ms(1F)未満で新たな保留記憶が発生した場合は

【 図 1 0 - 8 4 】

【图10-84】

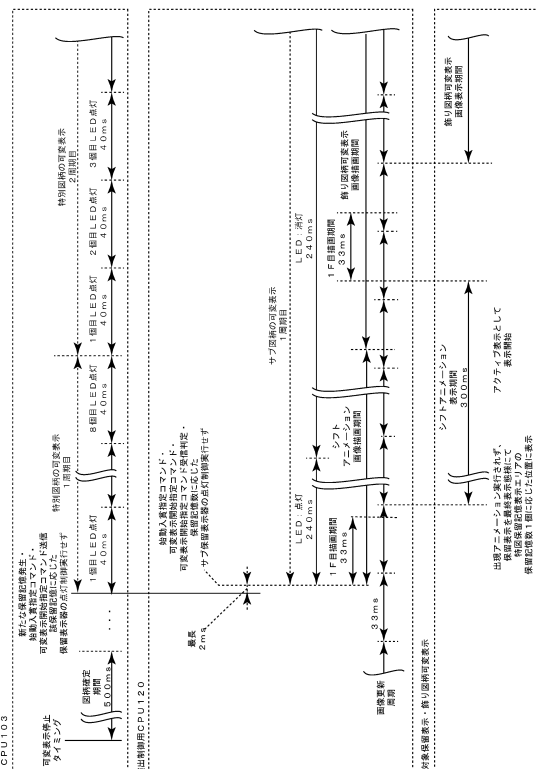


合算書  
留記数0個の可変表示の図柄決定期間終了まで33ms(1F)未満で新たな保留記憶が発生したた

※1：可変表示開始指定コマンドの受信にもとづき描画停止

【 図 1 0 - 8 5 】

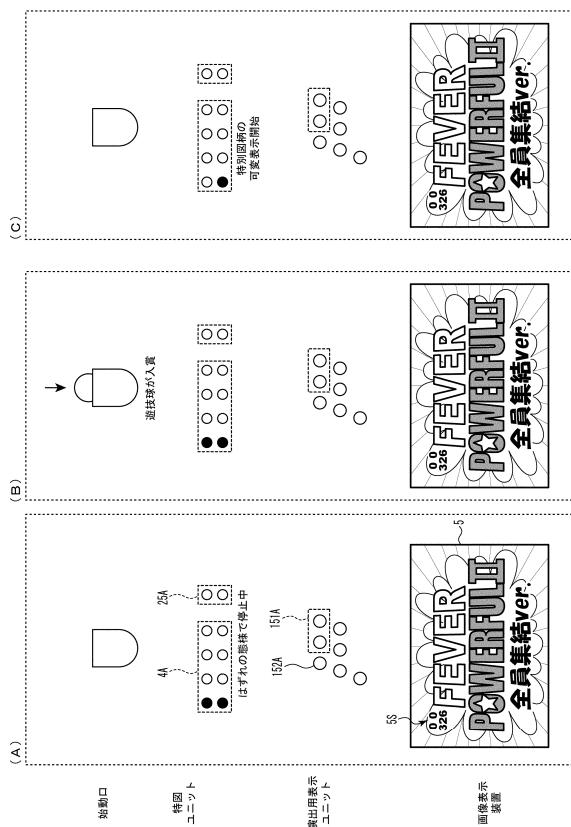
【图10-85】



保留記憶数0個の可変表示の図柄確定期間終了後33ms以上のタイミ  
ン  
グで新たな保留記憶が発生した場合

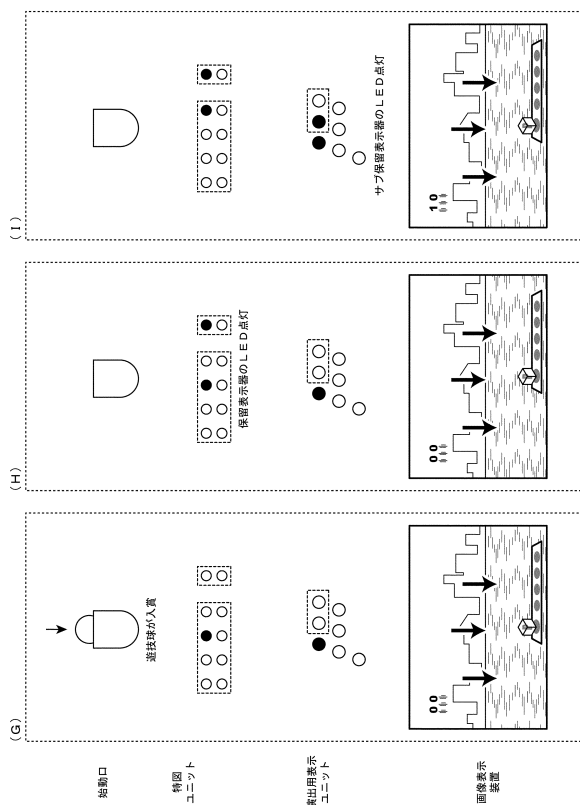
【 図 1 0 - 8 6 】

【图10-86】



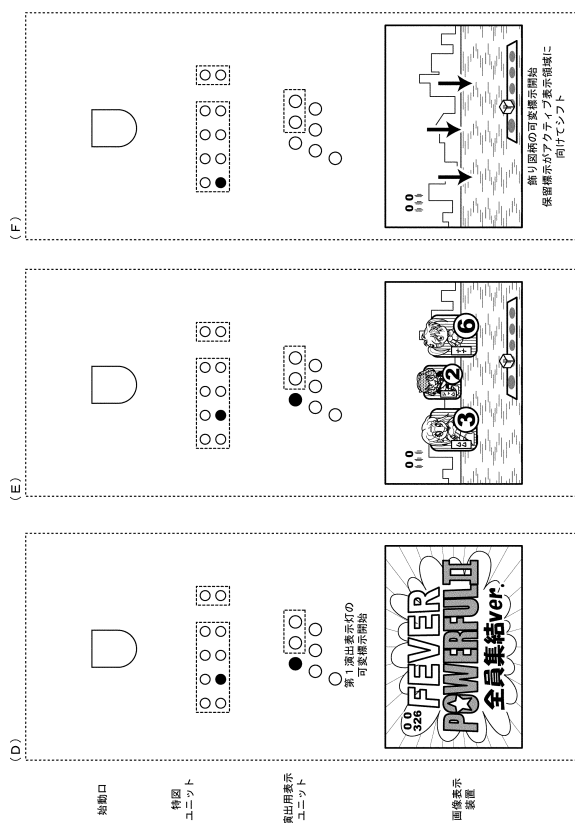
【 図 1 0 - 8 8 】

【图10-88】



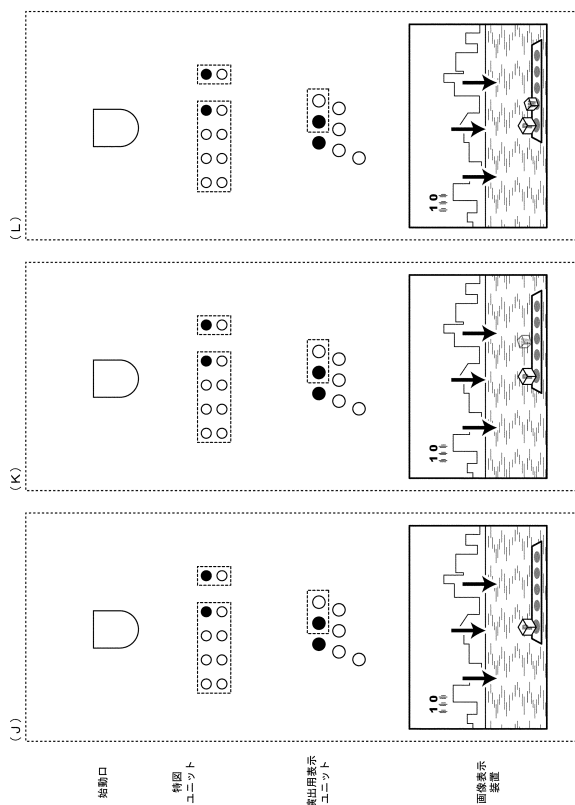
【 図 1 0 - 8 7 】

【图10-87】



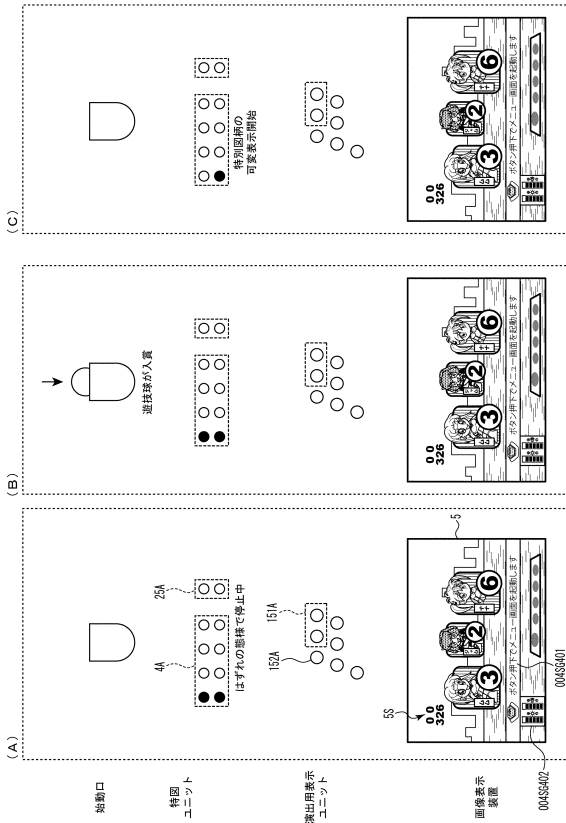
【 図 1 0 - 8 9 】

【图10-89】



【 図 1 0 - 9 0 】

【图10-90】



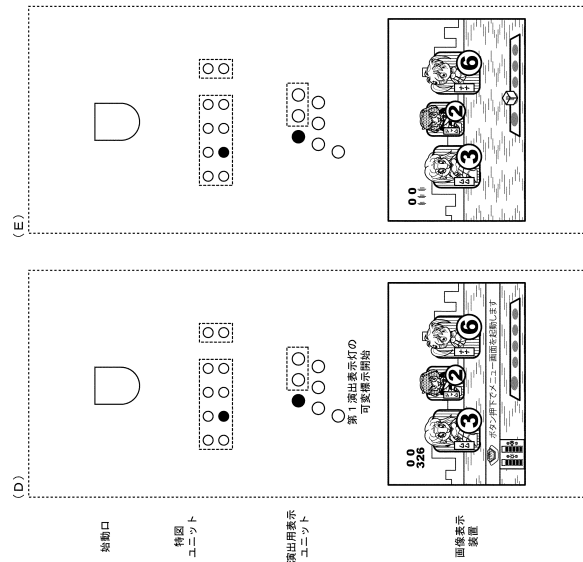
【 図 1 0 - 9 2 】

【图10-92】

各支出の比較	支出名	実行可能単位モード				開始時期	実行期間	演出中断の有無
		A	B	C	D			
	保留変化演出	○	○	○	○	保留記憶の発生から発生可能保持タイミニまで	無し	
	入帳つうラジエ	○	○	○	○	保留記憶の発生から発生可能保持タイミニまで	無し	
	ポタへ地線無演出	○	○	○	○	保留記憶の発生から演出期間(例えば、3000ms)経過まで	無し	
	保留出現 アニメーション	○	○	○	○	保留記憶の発生から最終600ms	有り	(可変表示開始コマンドの受信以降)

【 図 1 0 - 9 1 】

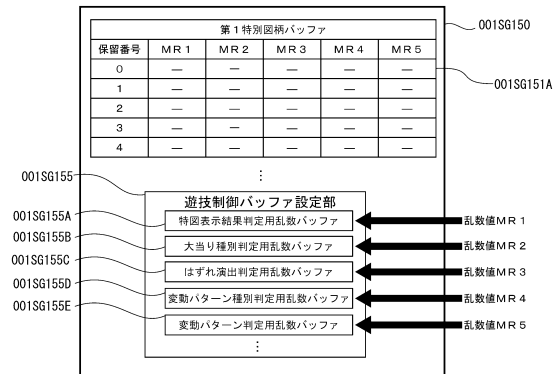
【图10-91】



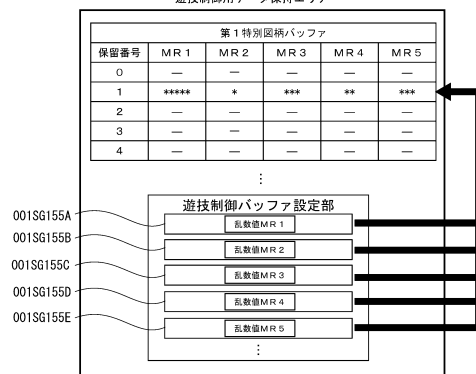
【 図 1 0 - 9 3 】

【图10-93】

(A) 抽出した乱数値を各乱数バッファに一旦格納  
遊技制御用データ保持エリア



(B) 格納した各乱数値を特別図柄バッファの転送先に転送  
遊技制御用データ保持エリア



【図 10 - 94】

【図10-94】

(A) 保留番号「1」の記憶内容を保留番号「0」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	—	—	—	—	—
1	*****	*	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(B) 保留番号「2」の記憶内容を保留番号「1」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(C) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「2」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(D) 保留番号「4」の記憶内容を保留番号「3」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(E) 保留番号「4」の記憶内容を消去

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

【図 10 - 95】

【図10-95】

(A) 保留番号「1」の記憶内容を保留番号「0」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	—	—	—	—	—
1	*****	*	***	**	***
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(B) 保留番号「2」の記憶内容を保留番号「1」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(C) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「2」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(D) 保留番号「4」の記憶内容を保留番号「3」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(E) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「4」の記憶内容が同一

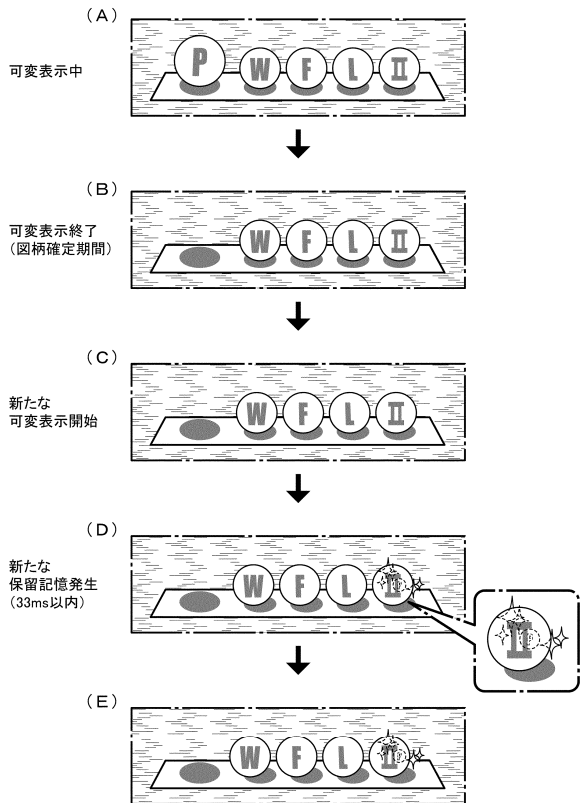
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	*****	*****	*****	***	*****

(F) 保留番号「4」の記憶内容を消去

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	—	—	—	—	—

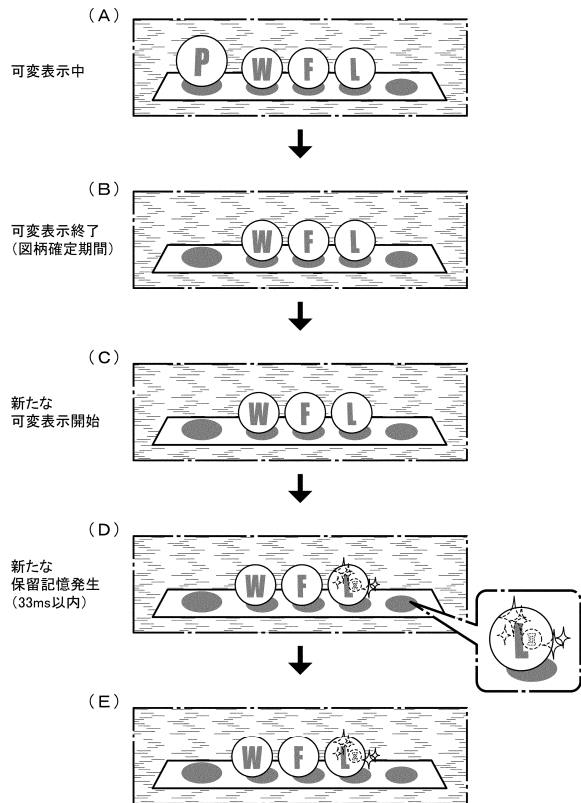
【図 10 - 96】

【図10-96】



【図 10 - 97】

【図10-97】



10

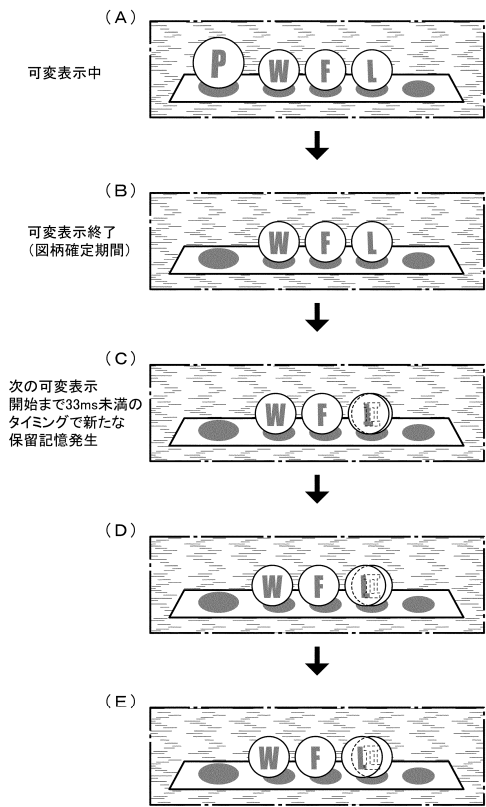
20

30

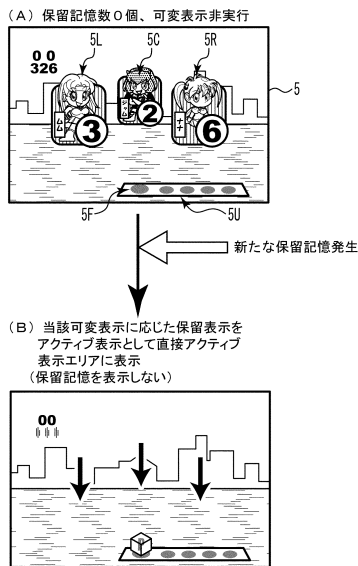
40

50

【図 10 - 98】  
【図10-98】



【図 10 - 100】  
【図10-100】変形例



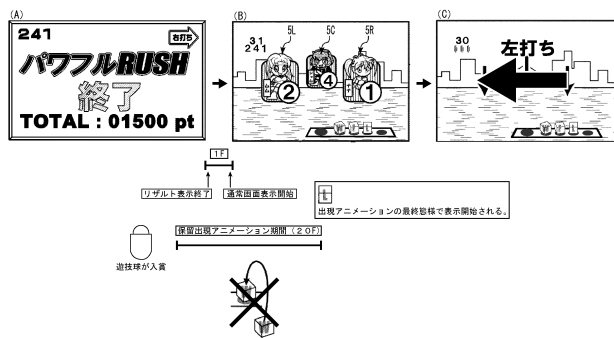
【図 10 - 99】  
【図10-99】変形例

保留記憶数N個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

保留記憶数発生タイミング		保留表示の表示態様	
1 個目	2 個目	1 個目	2 個目
可変表示終了 間際※1	可変表示終了 間際※1	1 個目	保留記憶数N+1個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		2 個目	保留記憶数N+2個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
可変表示開始 直後※2	可変表示開始 直後※2	1 個目	保留記憶数N+1個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
		2 個目	保留記憶数N+2個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
可変表示終了 間際※1	次の可変表示開始 後	1 個目	保留記憶数N+1個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		2 個目	保留記憶数N+1個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化

※1：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで600ms未満のタイミング  
※2：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで600ms以上のタイミング

【図 10 - 101】  
【図10-101】



10

20

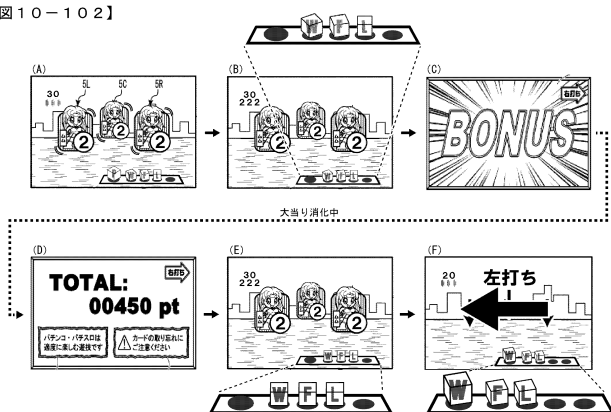
30

40

50

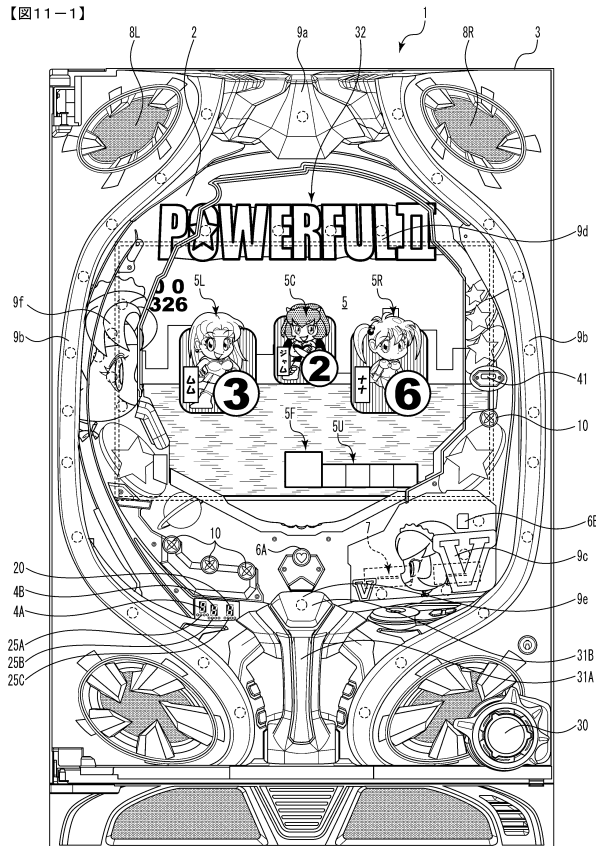
【 ㊦ 1 0 - 1 0 2 】

【図 10-102】



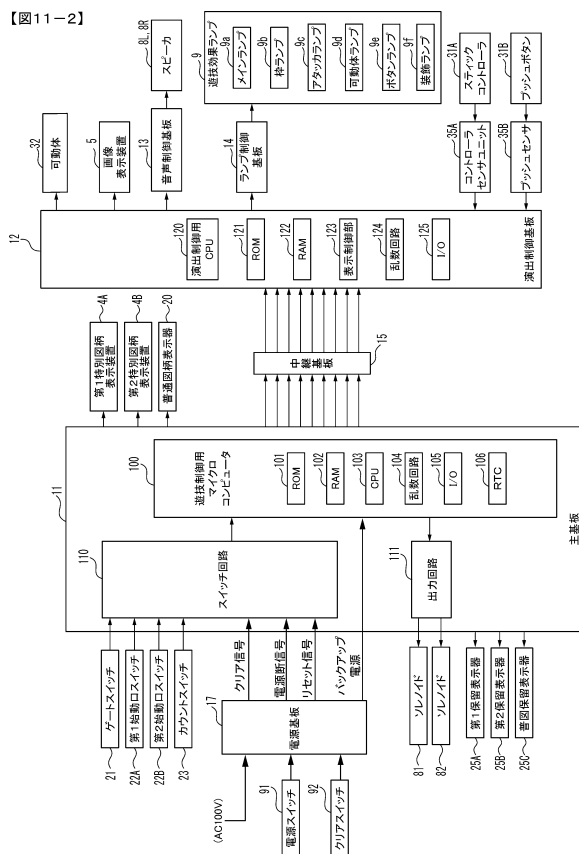
【 ㊦ 1 1 - 1 】

【图11-1】



【 図 1 1 - 2 】

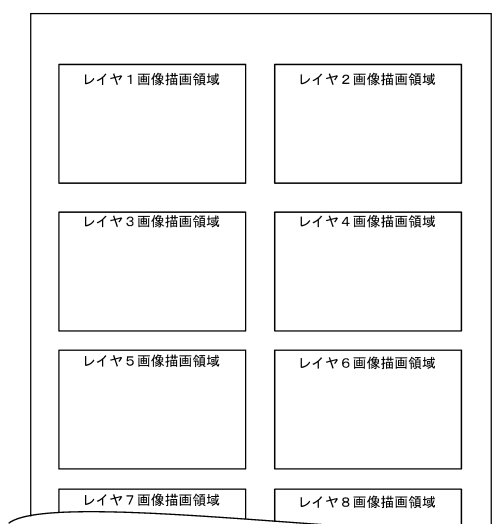
【图11-2】



【 図 1 1 - 3 】

【图 11-3】

## VRAMの内容



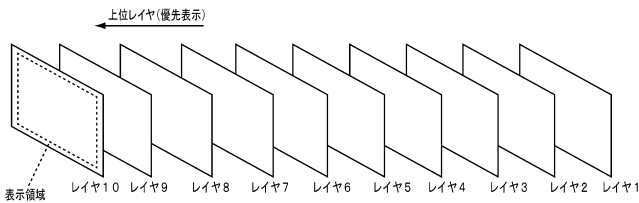
【 図 1 1 - 4 】

【図11-4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ1 画像描画領域	背景画像	<div>低</div> <div></div> <div>高</div>
レイヤ2 画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ3 画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ4 画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ5 画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ6 画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ7 画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ8 画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ9 画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ10 画像描画領域	小図柄	

【 図 1 1 - 5 】

【図11-5】



10

【 図 1 1 - 6 】

【図11-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)

【 図 1 1 - 7 】

【図11-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当たり種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

20

30

40

50



【図 1 1 - 8】

【図11-8】

表示結果判定テーブル		
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1〜219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000〜12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 1 1 - 9】

【図11-9】

(A) 大当たり種別判定テーブル		
変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B) 大当たり種別			
大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当たり当選まで	大当たり当選まで	10
確変B	大当たり当選まで	大当たり当選まで	5
確変C	大当たり当選まで	大当たり当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図 1 1 - 1 0】

【図11-10】

(A) 通常状態（低確低ベース状態）		
変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα→スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα(大当たり)
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(大当たり)
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα→スーパーリーチβ(大当たり)

【図 1 1 - 1 1】

【図11-11】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA (低ベース状態用、同種保留記憶数1個以下)		(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB (低ベース状態用、同種保留記憶数2個)	
判定値(MR3)	変動パターン	判定値(MR3)	変動パターン
1〜660	PA1-1	1〜700	PA1-2
661〜900	PA2-1	701〜900	PA2-1
901〜970	PA2-2	901〜970	PA2-2
971〜990	PA2-3	971〜990	PA2-3
991〜997	PA2-4	991〜997	PA2-4
(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC (低ベース状態用、同種保留記憶数3個)		(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD (高ベース状態用)	
判定値(MR3)	変動パターン	判定値(MR3)	変動パターン
1〜750	PA1-3	1〜300	PA1-4
751〜900	PA2-1	301〜550	PA1-5
901〜970	PA2-2	551〜750	PA1-6
971〜990	PA2-3	751〜900	PA2-5
991〜997	PA2-4	901〜970	PA2-6
		971〜997	PA2-7

(B) 時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）		
変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	6500	非リーチ(はずれ)
PA1-6	15000	非リーチ(はずれ)
PA2-5	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(はずれ)
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ(はずれ)
PB1-5	15000	非リーチ(大当たり)
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(大当たり)
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ(大当たり)

(E) 大当たり用変動パターン判定テーブルA (低ベース用)		(F) 大当たり用変動パターン判定テーブルB (高ベース用)	
判定値(MR3)	変動パターン	判定値(MR3)	変動パターン
1〜30	PB1-1	1〜100	PB1-5
31〜200	PB1-2	101〜400	PB1-6
201〜500	PB1-3	401〜997	PB1-7
501〜997	PB1-4		

10

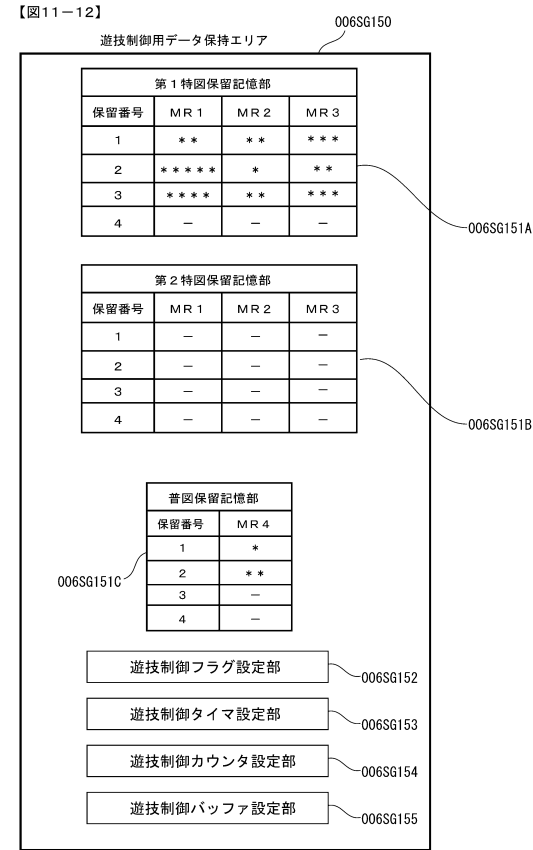
20

30

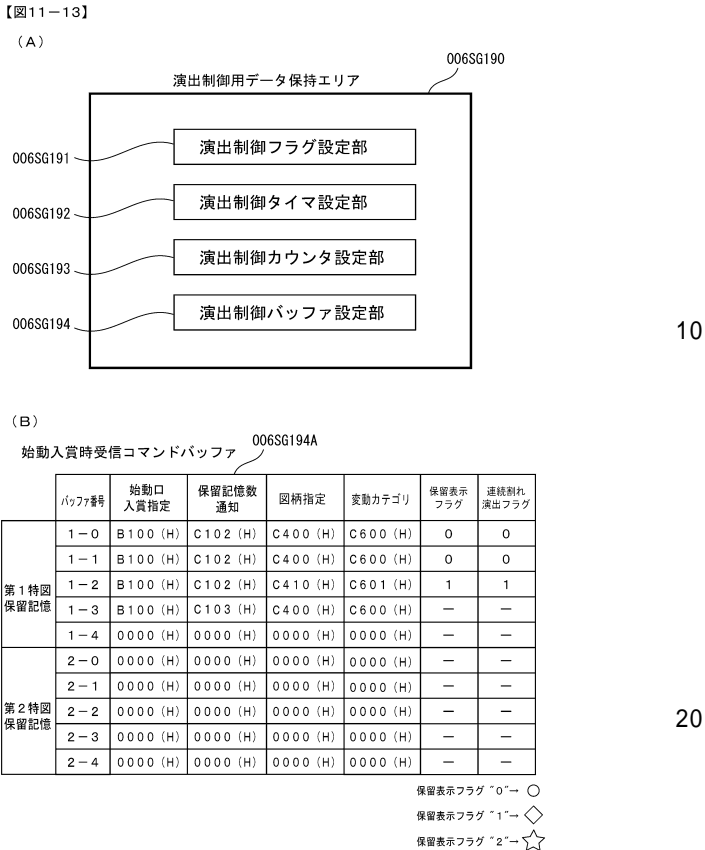
40

50

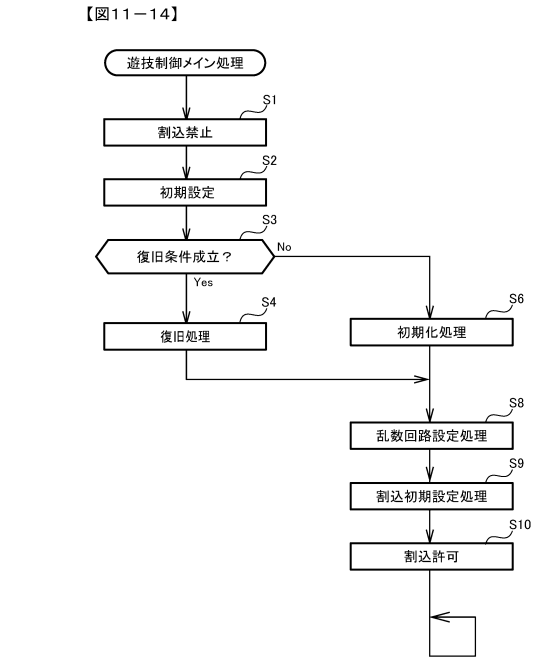
【図 1 1 - 1 2】



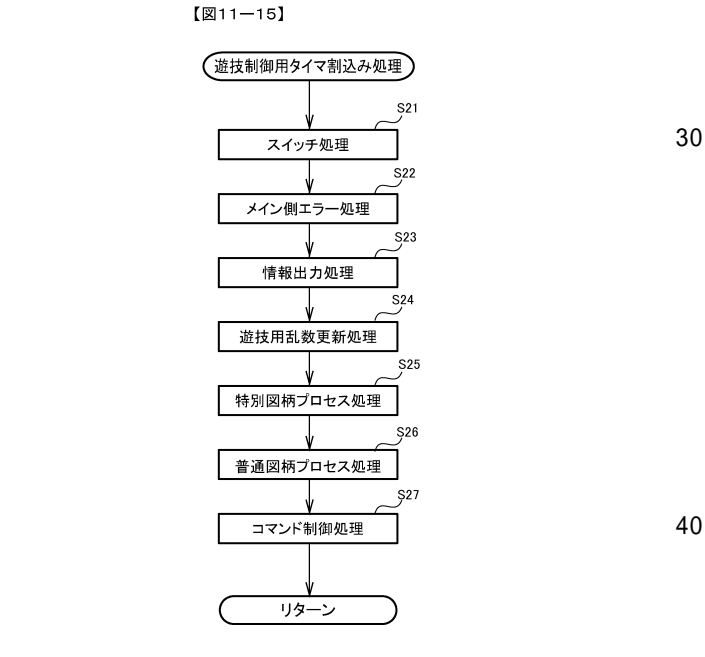
【図 1 1 - 1 3】



【図 1 1 - 1 4】



【図 1 1 - 1 5】



10

20

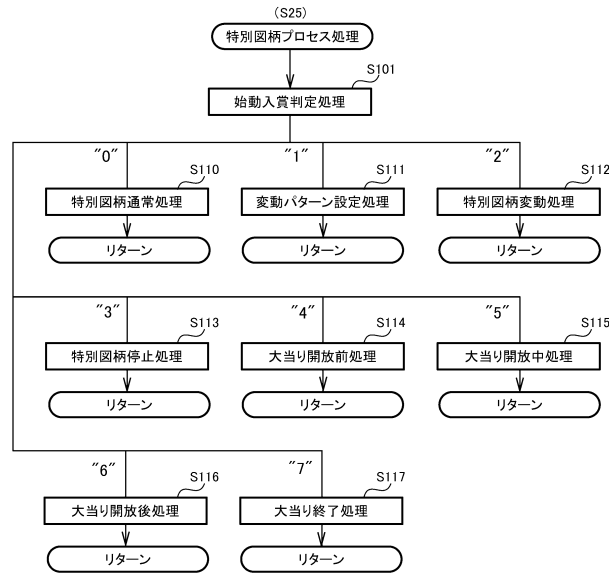
30

40

50

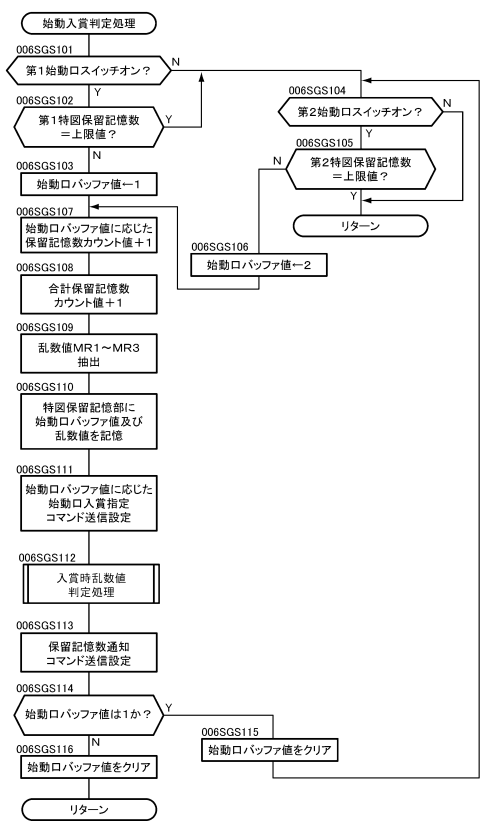
【図 1 1 - 1 6】

【図11-16】



【図 1 1 - 1 7】

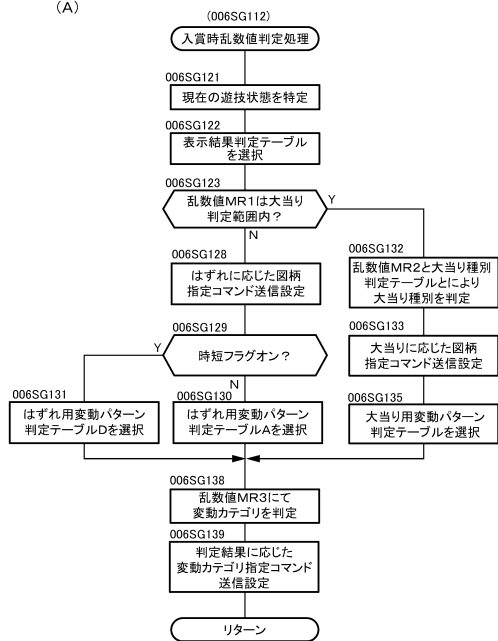
【図11-17】



【図 1 1 - 1 8】

【図11-18】

(A)

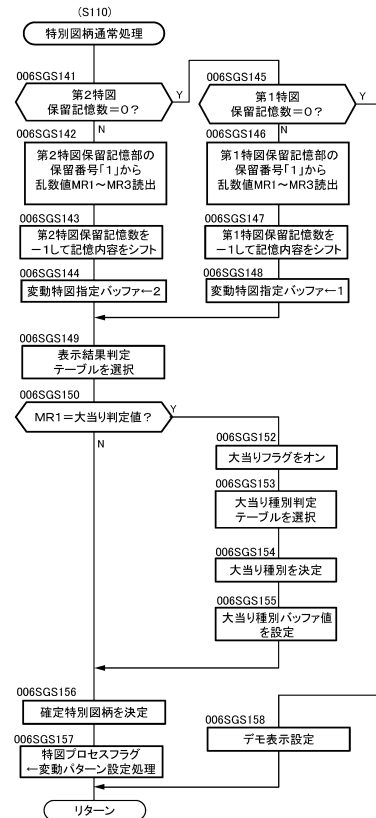


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 1 1 - 1 9】

【図11-19】



10

20

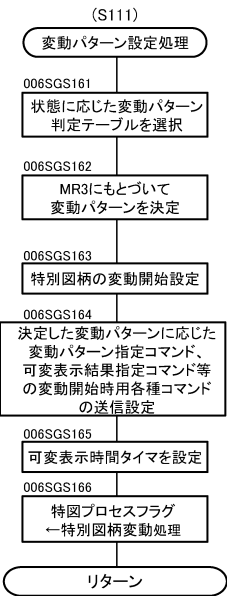
30

40

50

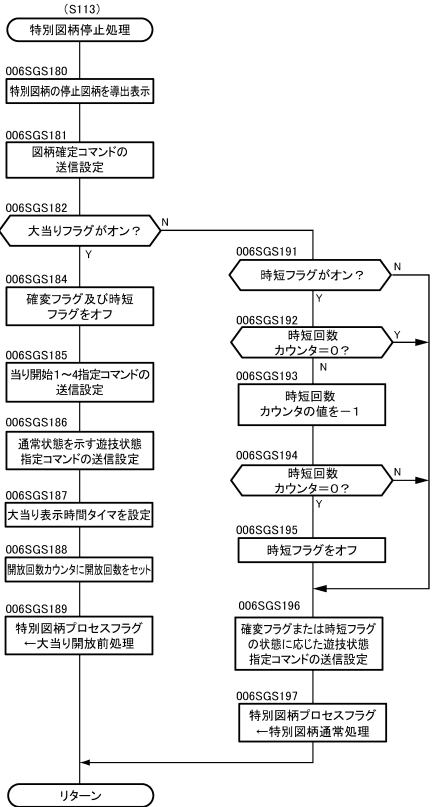
【 図 1 1 - 2 0 】

【図11-20】



【 図 1 1 - 2 1 】

【図11-21】

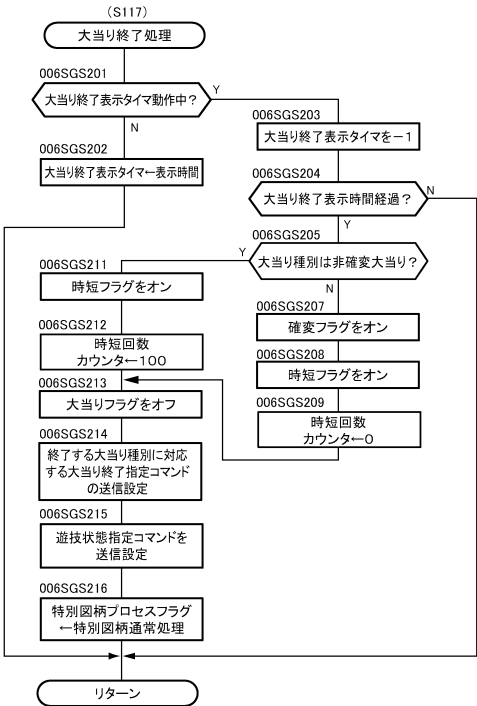


10

20

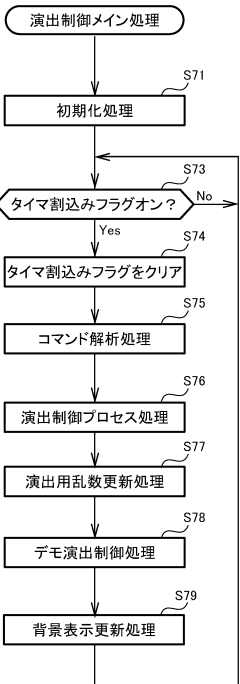
【 図 1 1 - 2 2 】

【図11-22】



【 図 1 1 - 2 3 】

【図11-23】



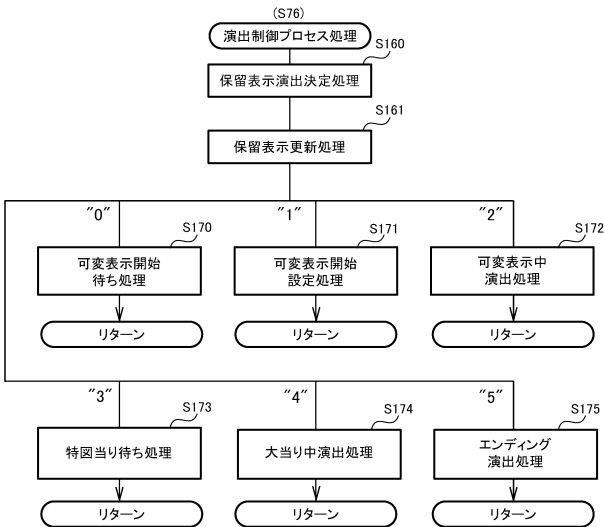
30

40

50

【 図 1 1 - 2 4 】

【図11-24】



【 図 1 1 - 2 5 】

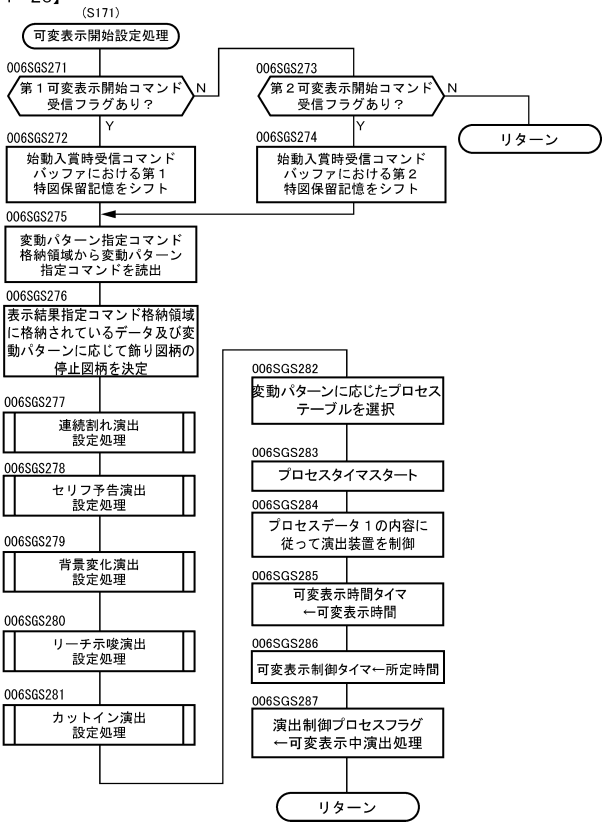
【図11-25】

可変表示 結果	保留表示 演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンA	演出パターンB
大当たり	5%	25%	70%
非リーチ (はずれ)	95%	5%	0%
Nリーチ (はずれ)	75%	20%	5%
Sリーチ (はずれ)	65%	25%	10%

10

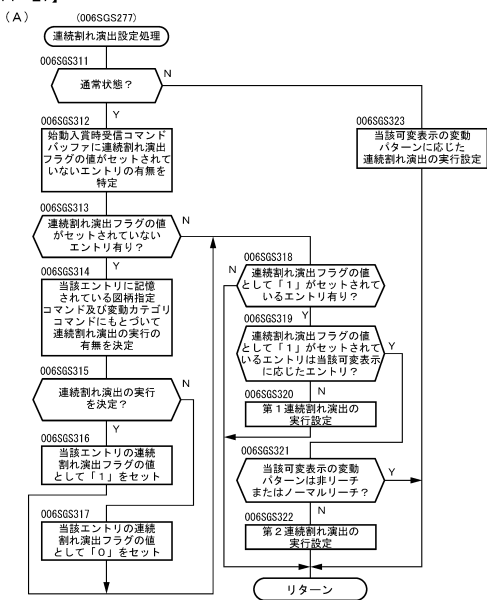
【 図 1 1 - 2 6 】

【図11-26】



【 図 1 1 - 2 7 】

【図11-27】



(B) 通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示 結果	連続割れ演出 非実行	連続割れ演出 実行
大当たり	20%	80%
非リーチ (はずれ)	80%	20%
Nリーチ (はずれ)	60%	40%
Sリーチ (はずれ)	50%	50%

20

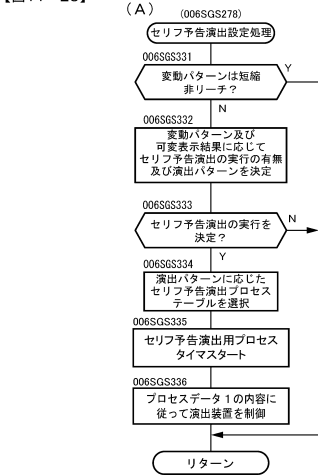
30

40

50

【図 1 1 - 2 8】

【図11-28】



(B) セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン 及び可変表示	セリフ予告演出			
	非実行	演出パターンA	演出パターンB	演出パターンC
非リーチ (はずれ)	7 0 %	3 0 %	0 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	6 0 %	3 5 %	5 %	0 %
Sリーチ (はずれ)	4 0 %	1 0 %	2 0 %	3 0 %
大当り	1 0 %	5 %	1 0 %	7 5 %

(C)

演出パターン	演出内容
演出パターンA	割れ演出で生成された領域にて「チャンス!？」表示
演出パターンB	割れ演出で生成された領域にて「熱い!」表示
演出パターンC	割れ演出で生成された領域にて「激アツ!」表示

【図 1 1 - 3 0】

【図11-30】

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン		
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲 その他
第1連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の認識性を異ならせる	無し	有り	一部 ・先端が対象よりも削の可変表示で実行
第2連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の認識性を異ならせる	無し	有り	一部 ・先端が対象の可変表示で実行
セリフ 予告 演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待感示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の認識性を異ならせる	無し	有り	一部
背景変化 演出A	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体 ・失敗 (キャラクタ出現失敗) パターン有り
背景変化 演出B	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体 ・1段階目〜2段階目と段階的に割れる演出 ・失敗 (3段階目は割れない) パターン有り
疑似連 演出	・振り図柄が特定の組み合わせで区別して一割れ演出 ・1回目と2回目とで割れるガラス板の色を異ならせること によって期待感示唆	可動体	有り	全体
リーチ示唆 演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆 (割れたらリーチ成立)	キャラクタ	有り	全体 ・失敗 (割れない) パターン有り

通常状態において実行可能な演出 1

【図 1 1 - 2 9】

【図11-29】

(A) 背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行 (失敗パターン)	背景変化演出実行 (成功パターン)
無し	6 0 %	3 0 %	1 0 %
有り	3 0 %	0 %	7 0 %

(B) リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行 (失敗パターン)	リーチ示唆演出実行 (成功パターン)
非リーチ	8 0 %	2 0 %	0 %
リーチ	3 0 %	0 %	7 0 %

(C) カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンX	演出パターンY
はずれ	6 5 %	3 0 %	5 %
大当り	1 0 %	2 0 %	7 0 %

【図 1 1 - 3 1】

【図11-31】

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
図発展 演出	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
図発展 演出A	Sリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
図発展 演出B	Sリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン 演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待感示唆	無し	無し	全体	
結果報知 演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のがた動かしヒビ発生一割れ発生 ・失敗 (可動体非動作) パターン有り

通常状態において実行可能な演出 2

10

20

30

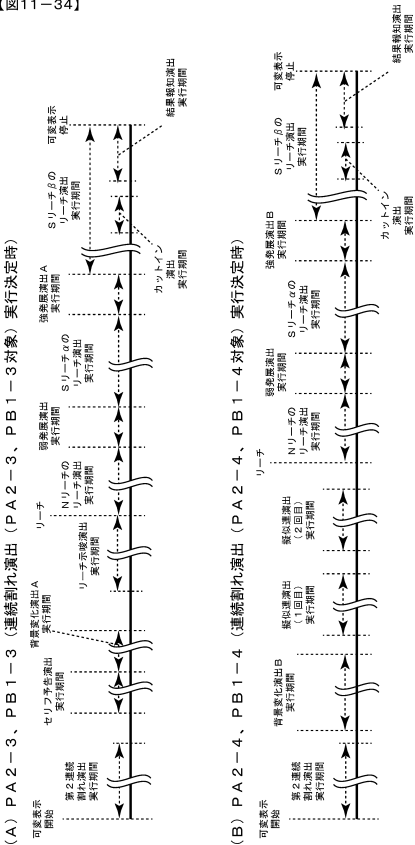
40

50

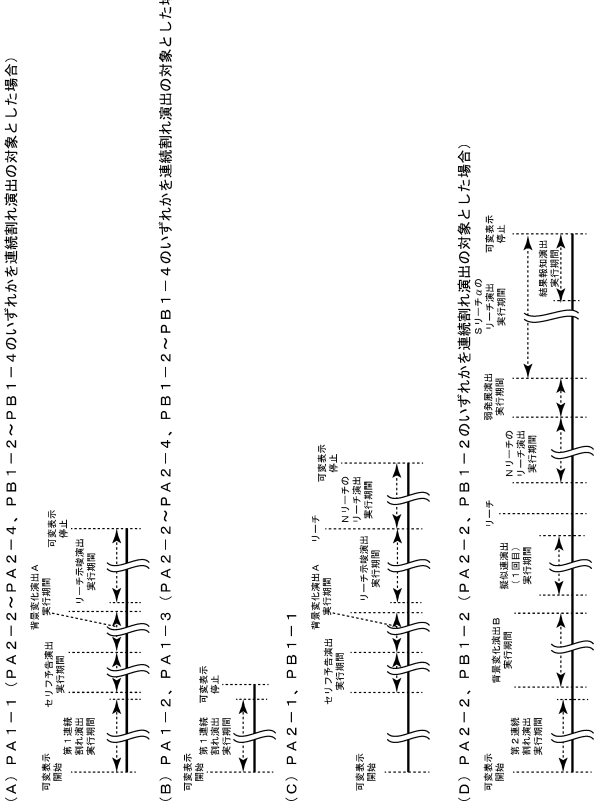
【図 11-32】

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン		
		作用主体	ヒビの発生	その他
第1連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の連続性を要ならせる	無し	有り	一部
第2連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の連続性を要ならせる	無し	有り	一部
背景変化 演出A	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体 ・失敗（キャラクタ出現失敗） パターン有り
強発展 演出	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチの リーチ演出への移行を告知	キャラクタ	無し	全体
強発展 演出A	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチδの リーチ演出への移行を告知	可動体	無し	全体
カットイン 演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待値を調整	無し	無し	全体
結果告知 演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を告知	可動体	有り	全体 ・失敗（可動体非動作）パターン 有り

【図 11-34】



【図 11-33】



10

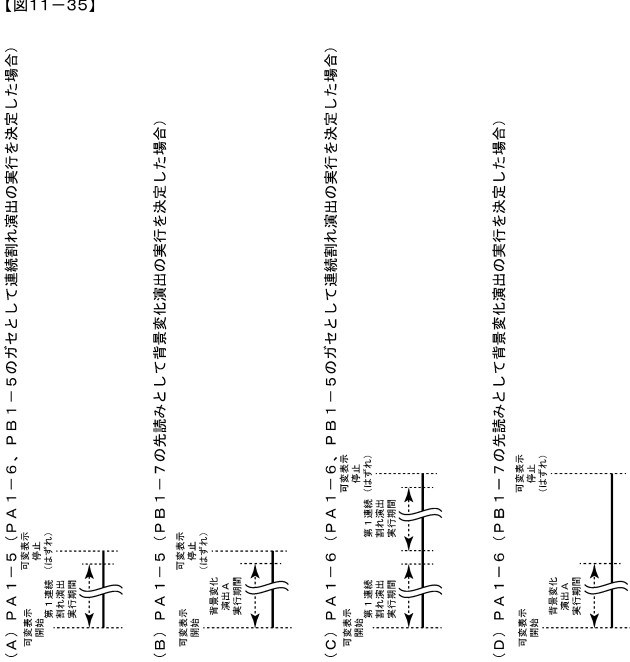
20

30

40

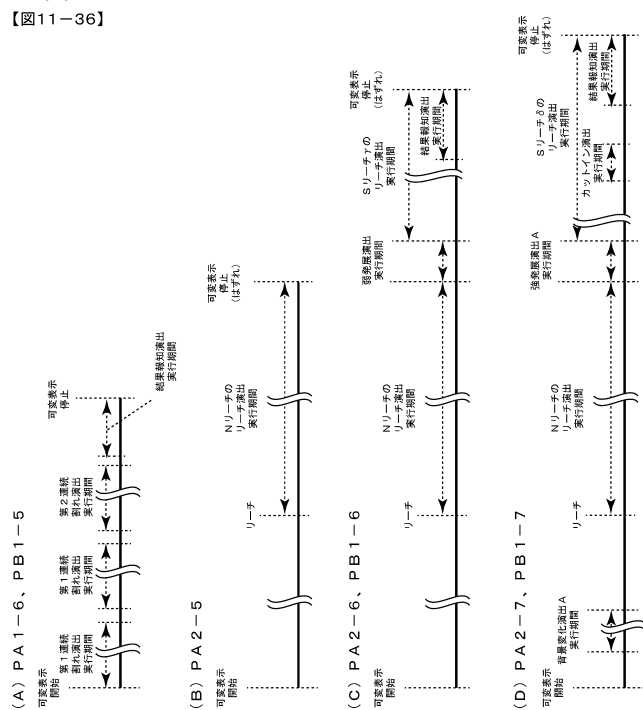
50

【図 11-35】



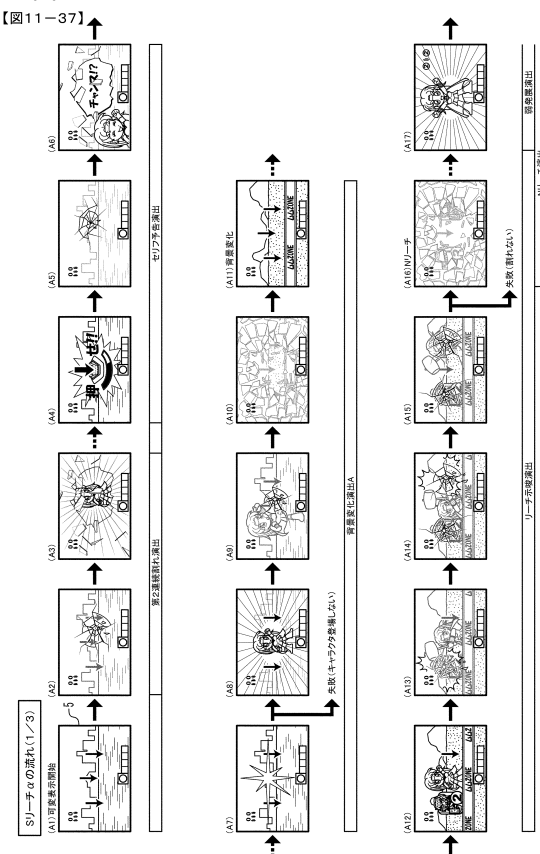
【 図 1 1 - 3 6 】

【图11-36】



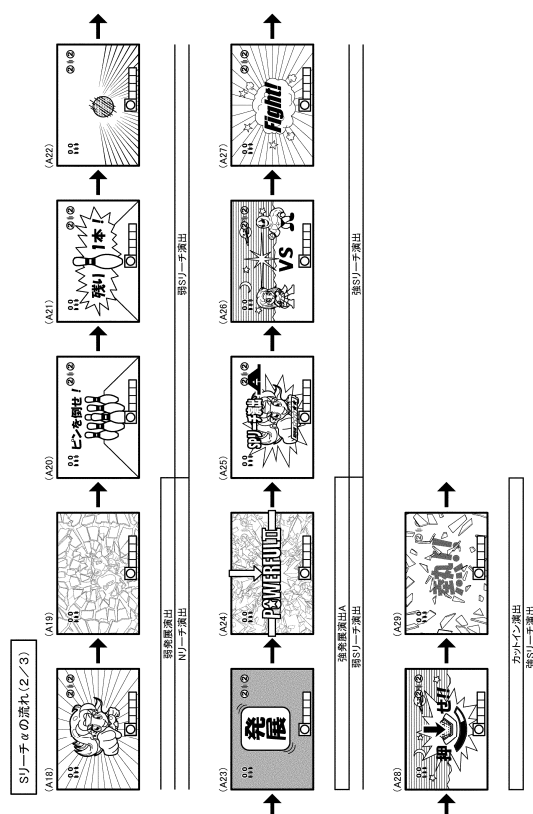
【 図 1 1 - 3 7 】

【图11-37】



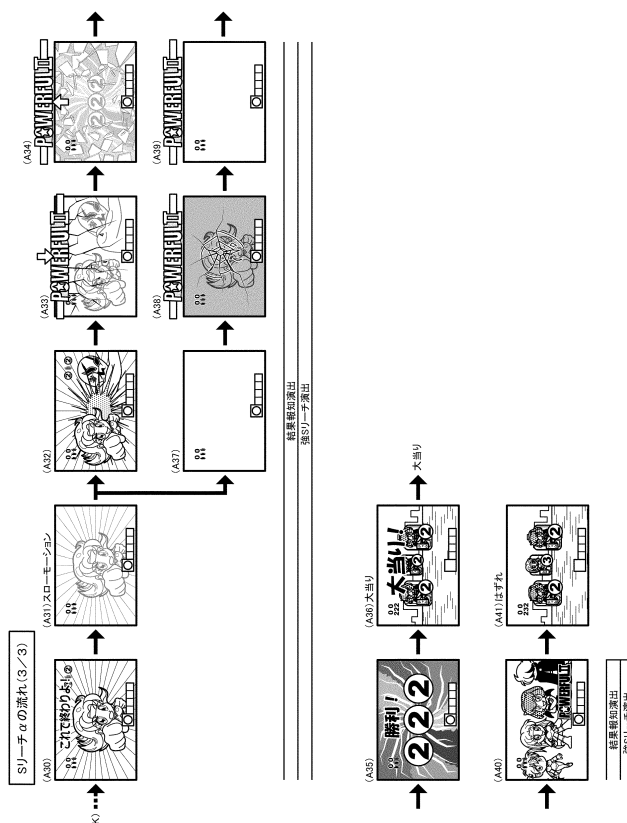
【 図 1 1 - 3 8 】

【图 11-38】



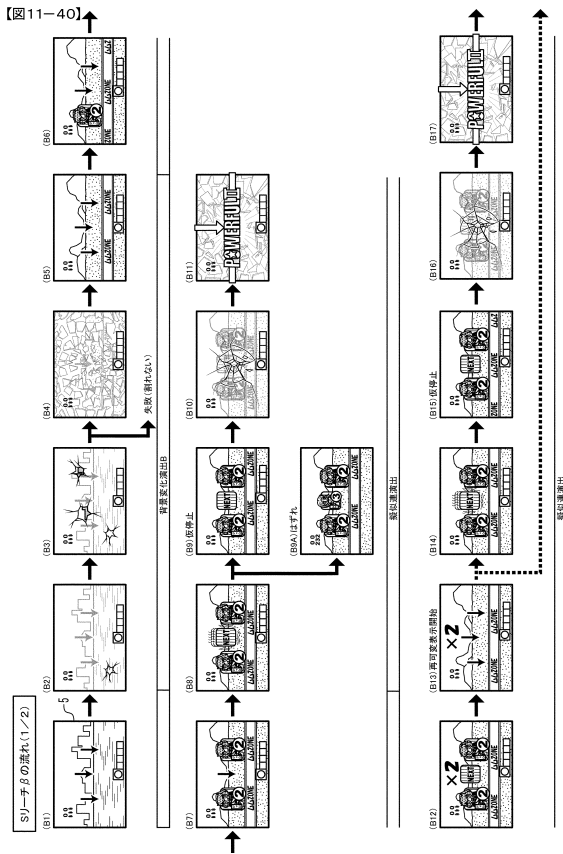
【 図 1 1 - 3 9 】

【图11-39】

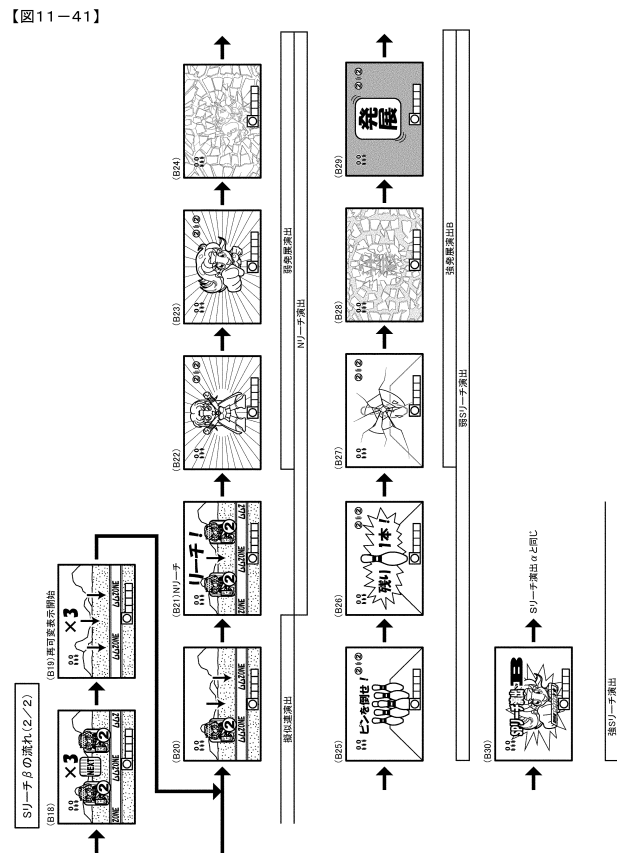




【図 11-40】



【図 11-41】



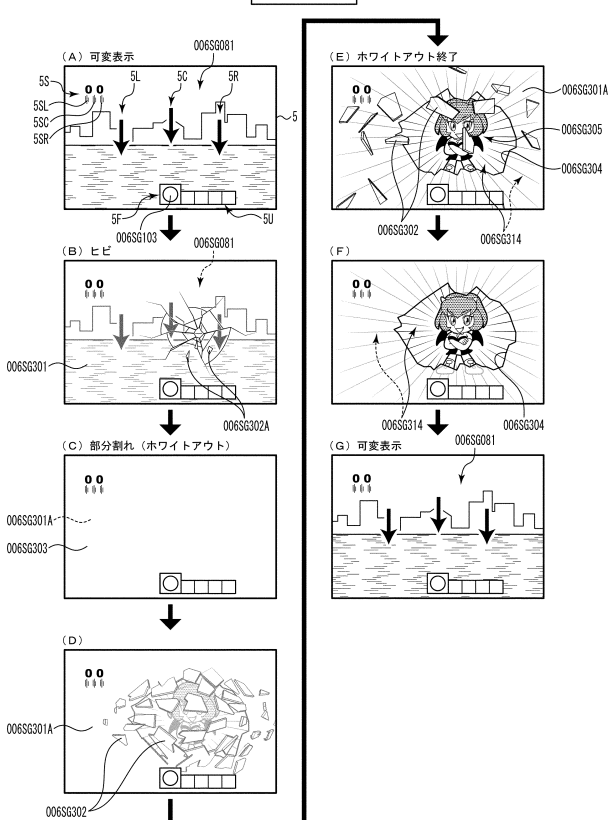
10

20

【図 11-42】

【図 11-42】

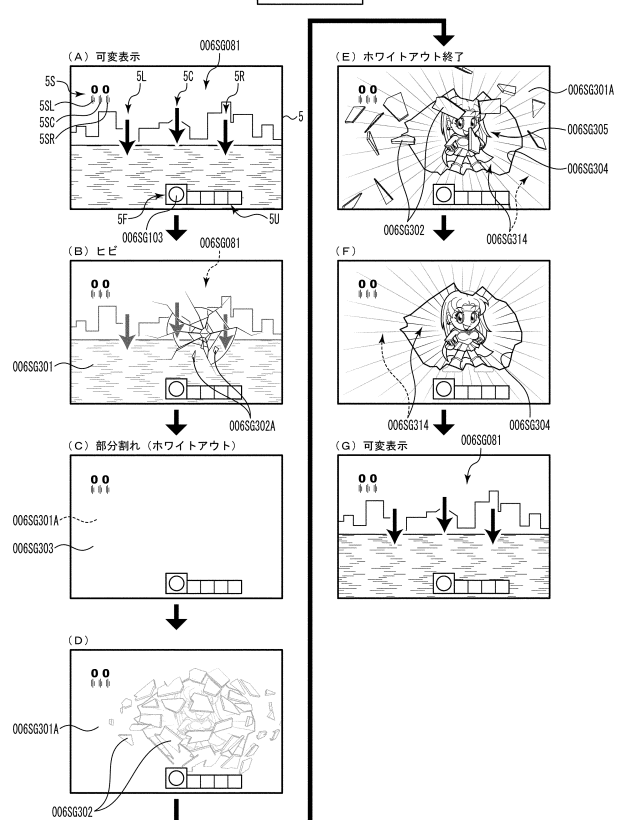
第1連続割れ演出



【図 11-43】

【図 11-43】

第2連続割れ演出



30

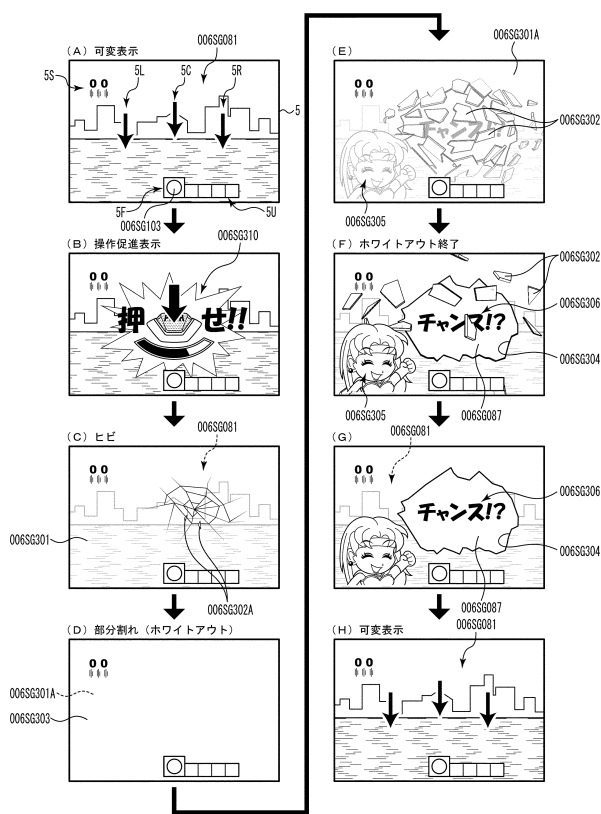
40

50

## 【図 11 - 44】

【図11-44】

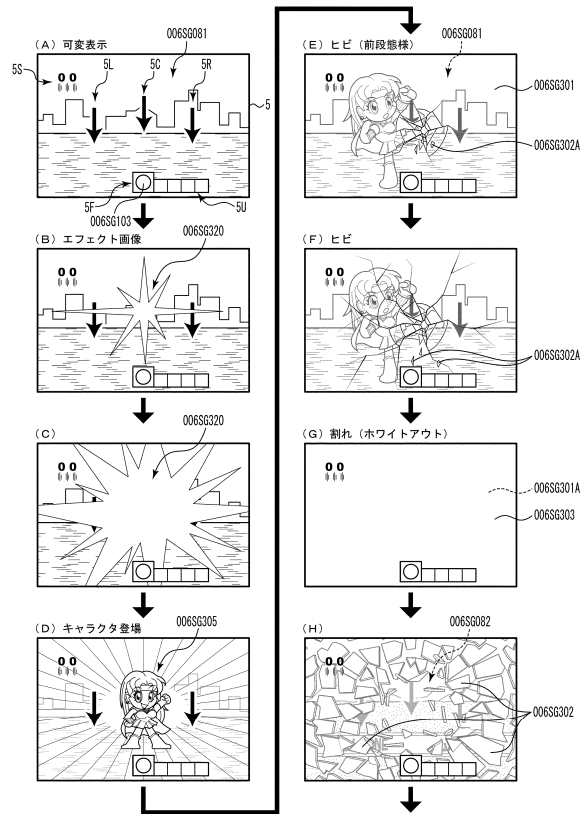
セリフ予告演出



## 【図 11 - 45】

【図11-45】

背景変化演出A(1/2)



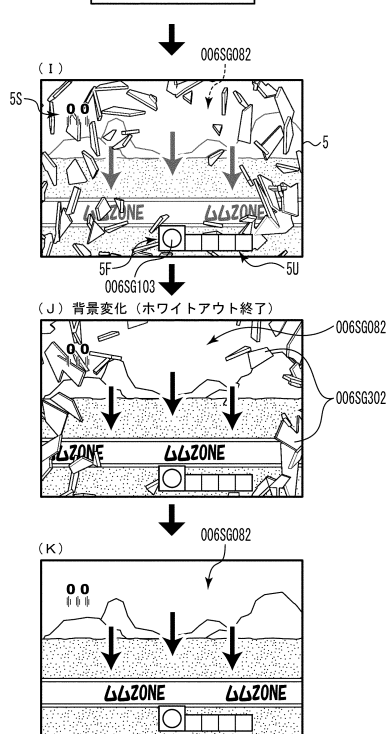
10

20

## 【図 11 - 46】

【図11-46】

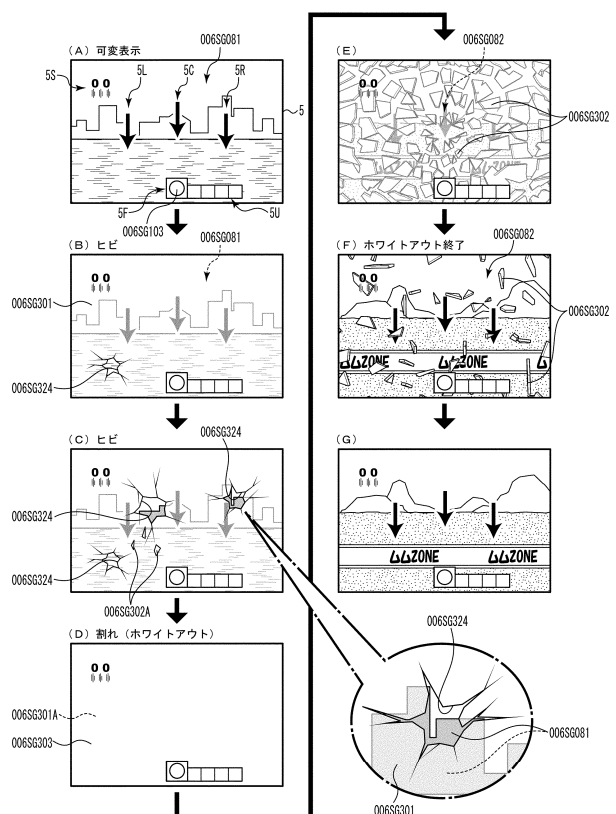
背景変化演出A(2/2)



## 【図 11 - 47】

【図11-47】

背景変化演出B



30

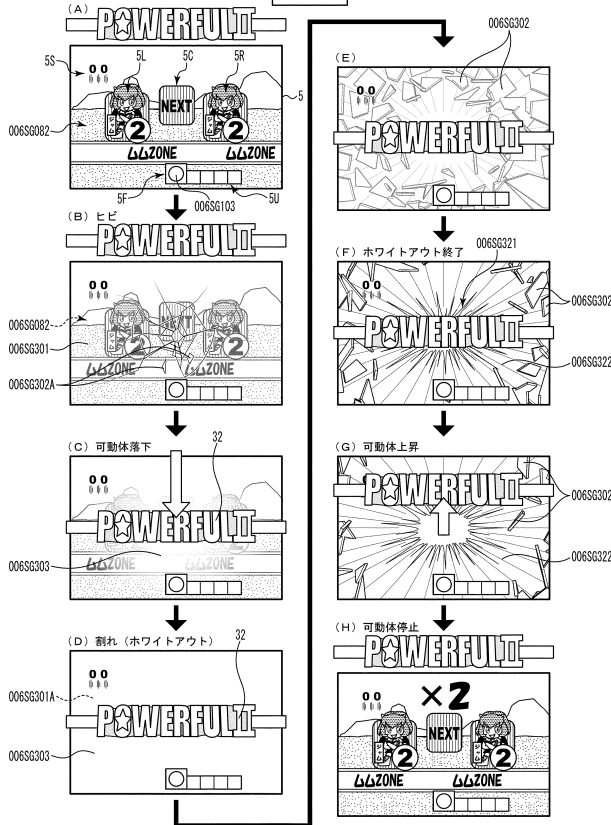
40

50

## 【図 11-48】

【図 11-48】

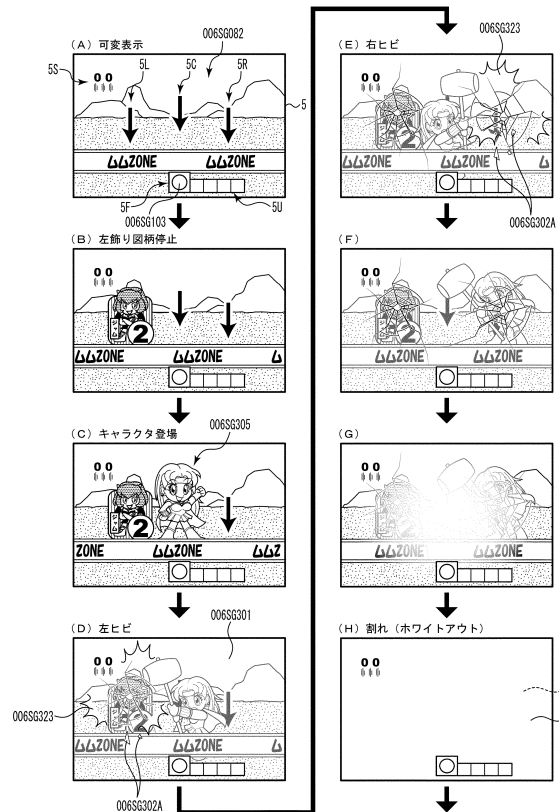
擬似連演出



## 【図 11-49】

【図 11-49】

リーチ示唆演出 1/2



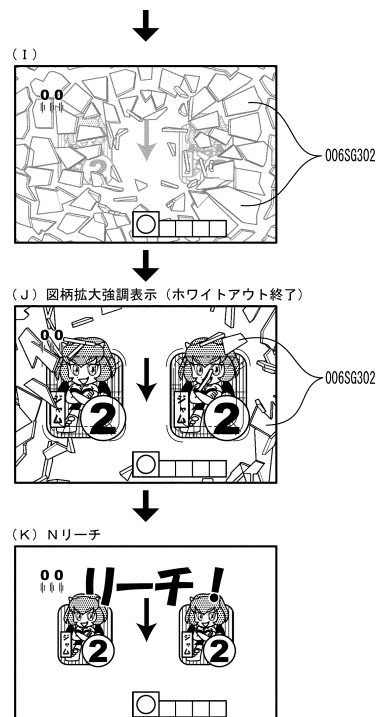
10

20

## 【図 11-50】

【図 11-50】

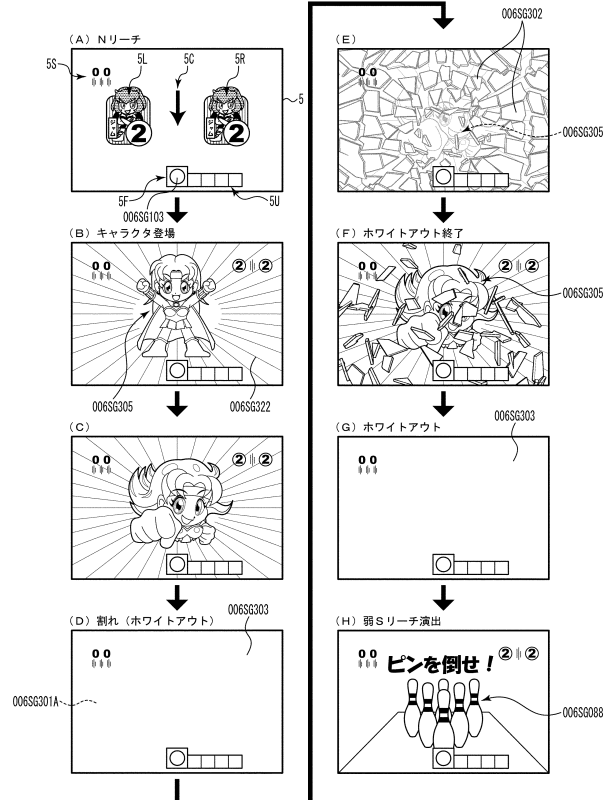
リーチ示唆演出 2/2



## 【図 11-51】

【図 11-51】

弱発展演出



30

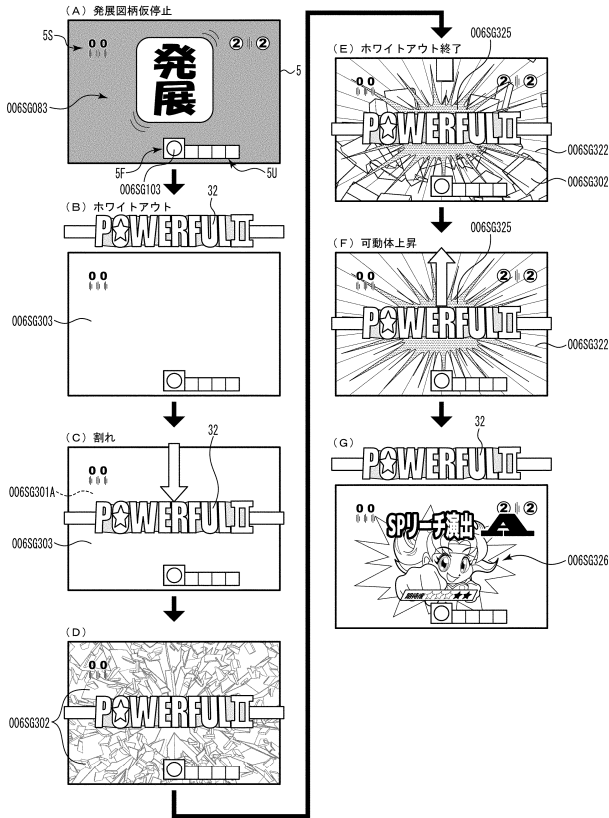
40

50

【図 11 - 52】

【図 11-52】

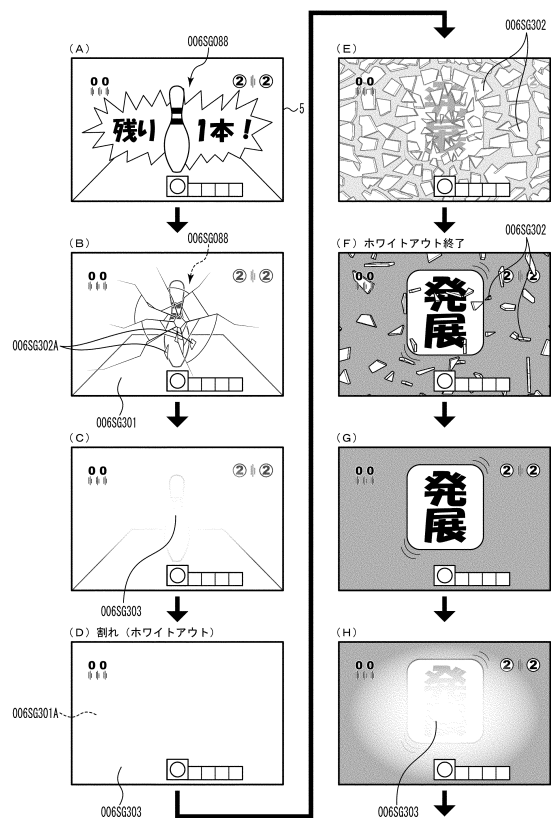
強発展演出A



【図 11 - 53】

【図 11-53】

強発展演出B1/2



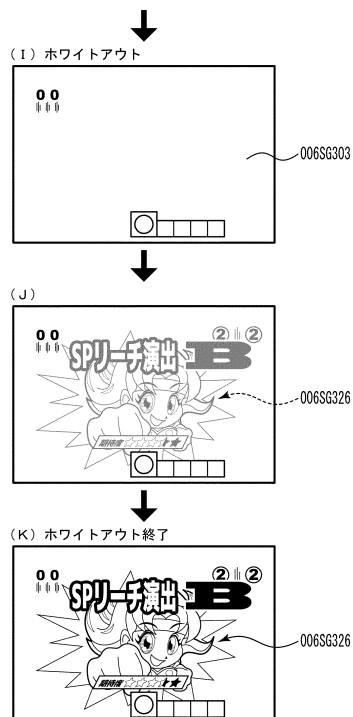
10

20

【図 11 - 54】

【図 11-54】

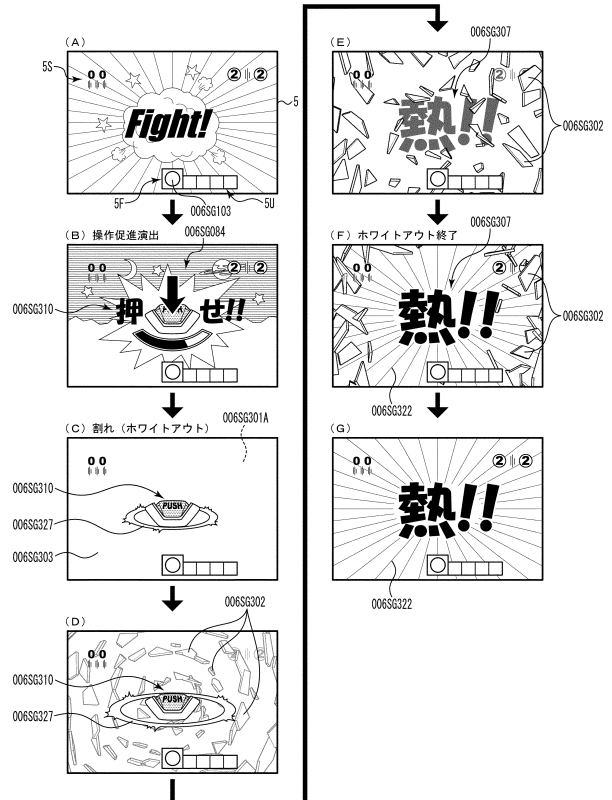
強発展演出B2/2



【図 11 - 55】

【図 11-55】

カットイン演出

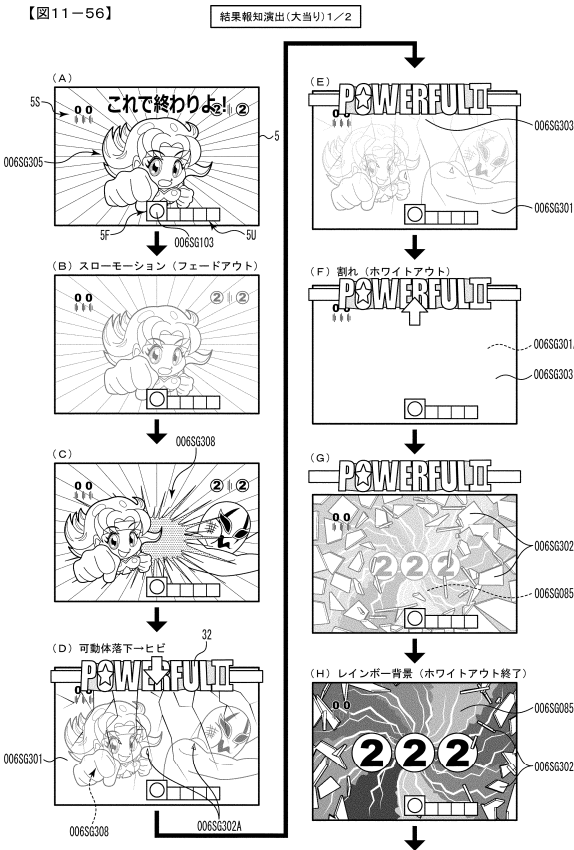


30

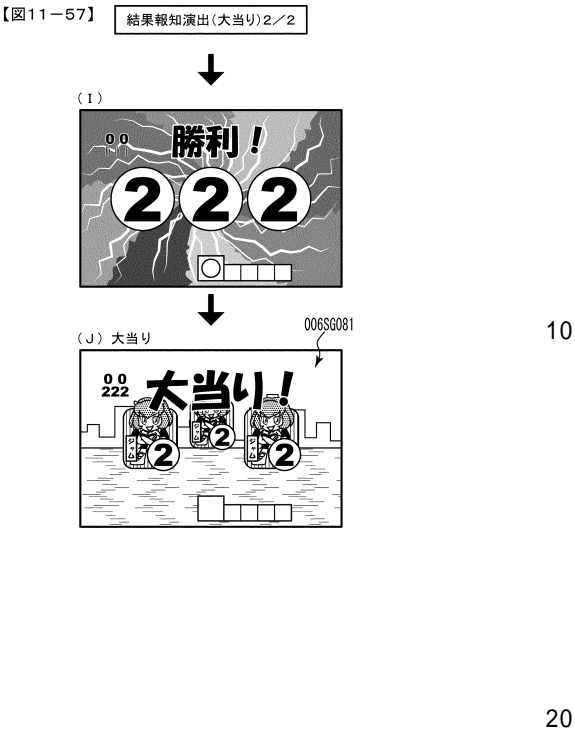
40

50

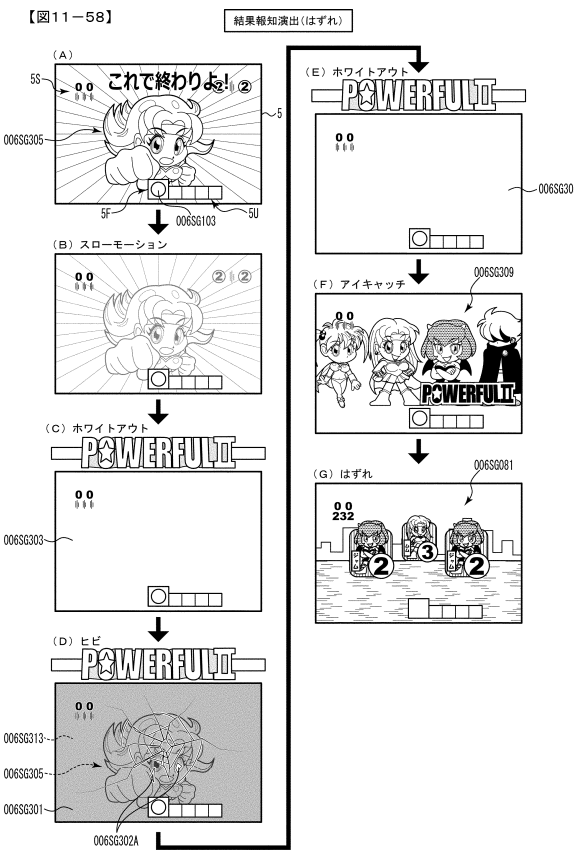
【図 11 - 56】



【図 11 - 57】



【図 11 - 58】



【図 11 - 59】

【図 11-59】

演出比較表 1

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	破片画像 表示前時間	破片画像 表示後時間	破片画像 表示後時間
第1連続 割れ演出	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 300ms	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 300ms	400ms	400ms	600ms	600ms	透過
第2連続 割れ演出	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 300ms	1 段階目 : 500ms 2 段階目 : 300ms	400ms	400ms	600ms	600ms	透過
セリフ予告 演出	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2000ms	2000ms	透過
特異変化 演出 A (成功パターン)	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	500ms	500ms	750ms	750ms	透過
特異変化 演出 B (成功パターン)	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	500ms	500ms	750ms	750ms	透過
特異変化 演出 C (失敗パターン 1)	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	500ms	500ms	750ms	750ms	透過
特異変化 演出 D (失敗パターン 2)	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	1 段階目 : 300ms 2 段階目 : 150ms	500ms	500ms	750ms	750ms	透過
特異変化 演出 E (可動体落下下期間)	1500ms	1500ms	500ms	500ms	500ms	500ms	非透過
リーチ予告 演出 (成功パターン)	1000ms	1000ms	500ms	500ms	1500ms	1500ms	透過
リーチ予告 演出 (失敗パターン)	1400ms	1400ms	500ms	500ms	1500ms	1500ms	透過

※ 1 : 右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※ 2 : 破片画像表示可能期間は、破片画像表示前時間からエフェクト表示前時間を含いた期間

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 6 0】

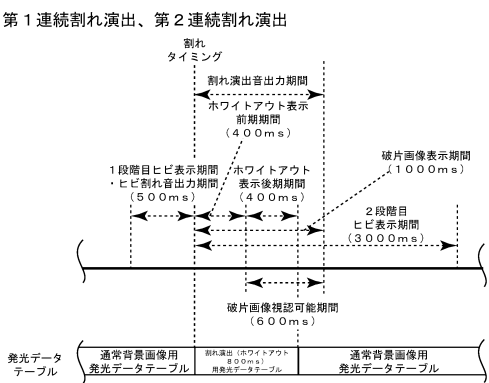
【図11-60】

演出比較表 2						
演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前期間	ホワイトアウト 表示後期間	破片画像 表示期間	破片画像 表示遅延
弱発展 演出	400ms	—	500ms	500ms	3500ms	非透過
強発展 演出 A	100ms (可動体落下期間)	—	500ms	1500ms	1500ms	透過
強発展 演出 B	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	透過
カットイン 演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	透過
結束告知 演出 (成功パターン)	500ms (可動体落下期間)	500ms	500ms	500ms	2000ms	透過
結束告知 演出 (失敗パターン)	—	5500ms	—	—	1000ms	透過

※ 1：右ヒビの表示期間は、400ms経過後に非リリーチの検知を行う 2000msの期間を含む  
※ 2：破片画像確認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図 1 1 - 6 1】

【図11-61】



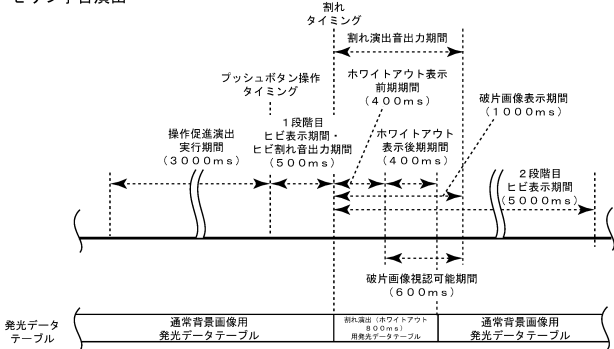
10

20

【図 1 1 - 6 2】

【図11-62】

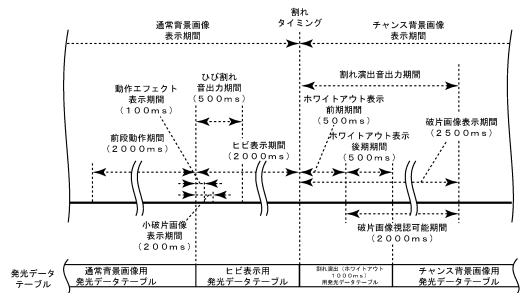
セリフ予告演出



【図 1 1 - 6 3】

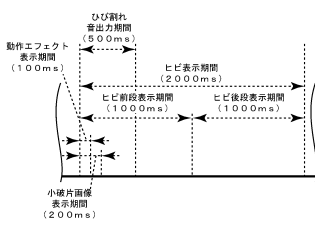
【図11-63】

(A) 背景変化演出 A (成功パターン)



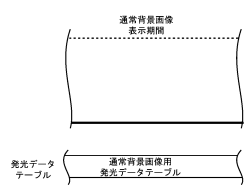
30

(B) 背景変化演出 A (成功パターン) におけるヒビ表示期間詳細



40

(C) 背景変化演出 A (失敗パターン)

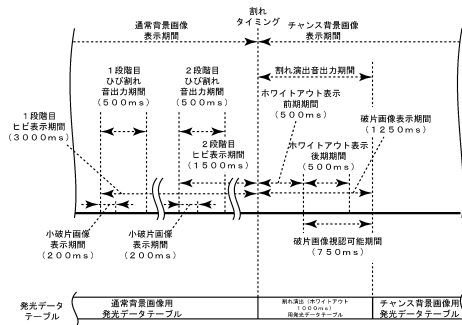


50

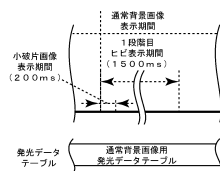
【 ㊦ 1 1 - 6 4 】

【图11-64】

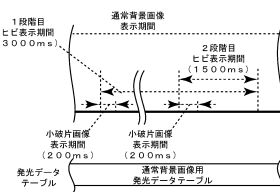
(A) 背景変化演出 B (成功パターン)



(B) 背景変化演出B (失敗パターン1)

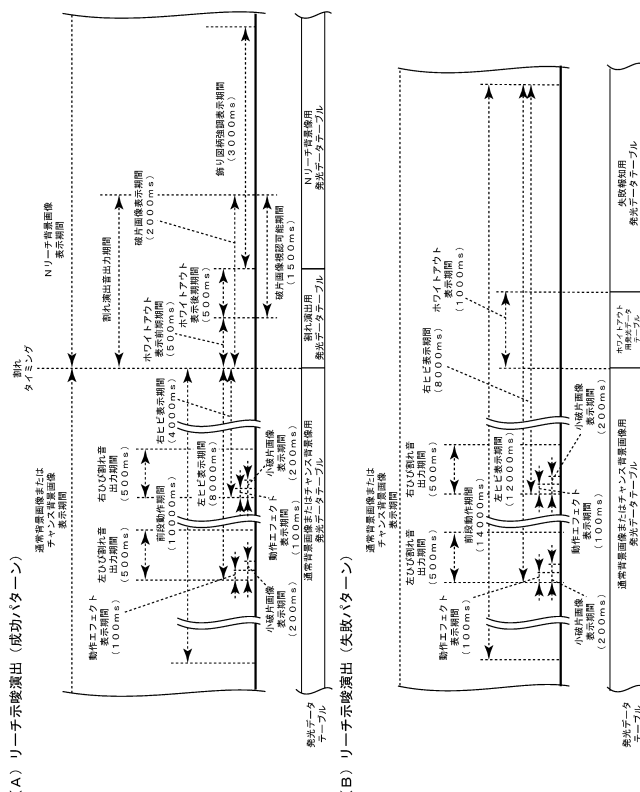


(C) 背景変化演出B (失敗パターン2)



【 図 1 1 - 6 6 】

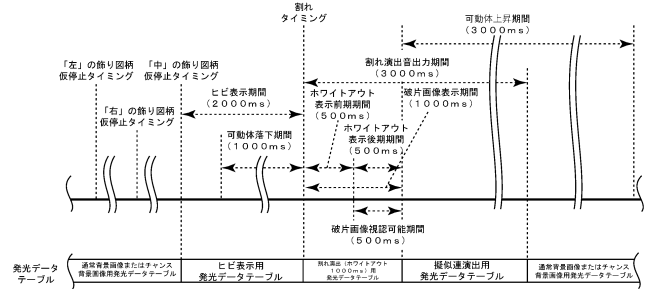
【图 11-66】



【 図 1 1 - 6 5 】

【图11-65】

擬似連演出



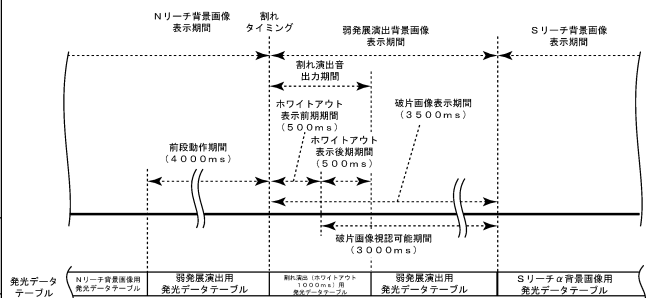
10

20

【 図 1 1 - 6 7 】

【图11-67】

## 弱発展演出



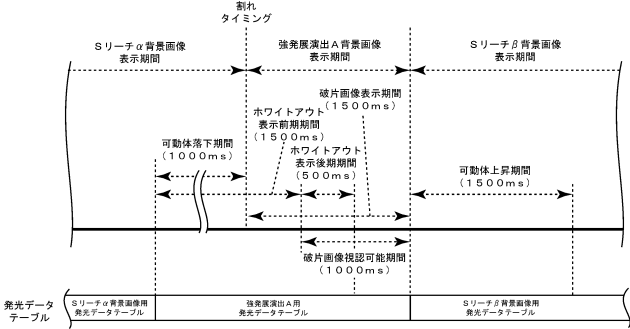
30

40

【図 11 - 68】

【図11-68】

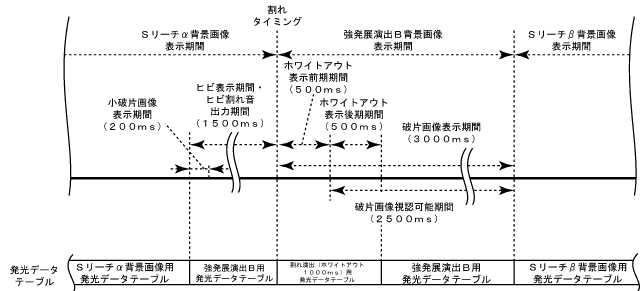
強発展演出A



【図 11 - 69】

【図11-69】

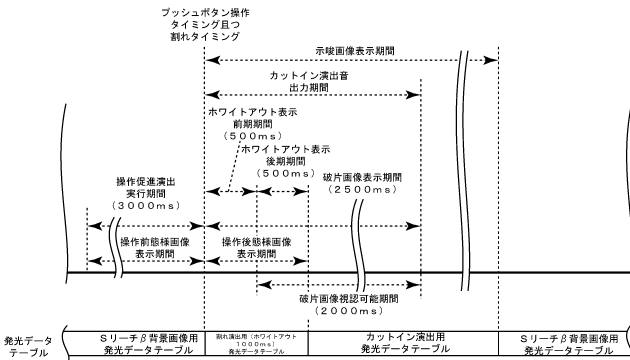
強発展演出B



【図 11 - 70】

【図11-70】

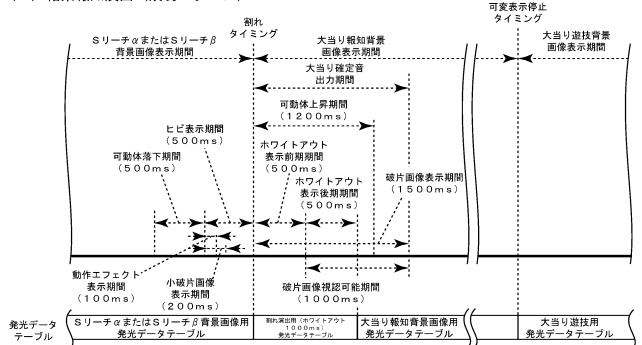
カットイン演出



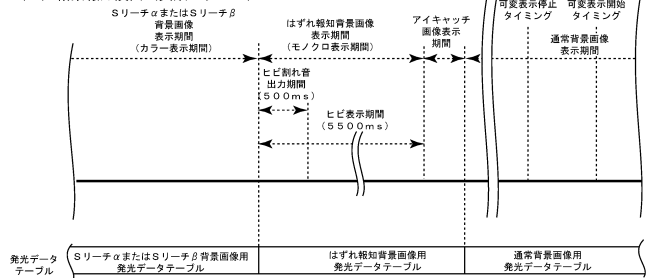
【図 11 - 71】

【図11-71】

(A) 結果報知演出 (成功パターン)



(B) 結果報知演出 (失敗パターン)



10

20

30

40

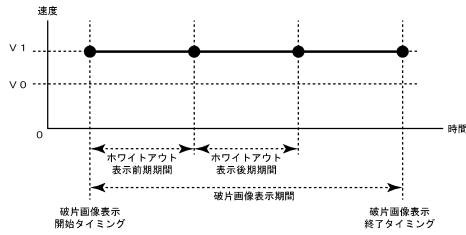
50



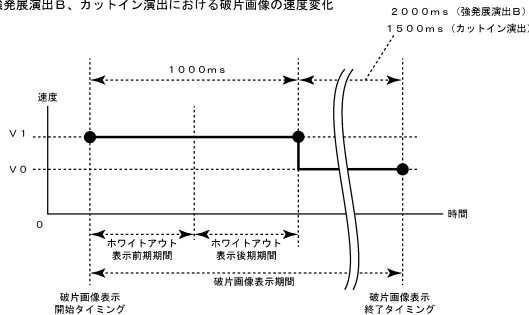
【 ㊦ 1 1 - 7 2 】

【图11-72】

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出における破片画像の速度変化



(B) 強発展演出B、カットイン演出における破片画像の速度変化



【 図 1 1 - 7 3 】

【图11-73】

製品名		作業主眼	ヒビ割れ様	新れ範囲	露出部態	パラメータ					剥離	粘性
形状バターン	用途名	作業主眼	ヒビ割れ様	新れ範囲	露出部態	重力	重力方向	重力応記	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れバターン-A	作業委託 新れバターン-A	キヤラクタ		全体	共通	0	180°	10	5	30%	13	0.1
	作業委託 新れバターン-A	キヤラクタ		全体	共通							
	作業委託 新れバターン-A	キヤラクタ		全体	共通							
	作業委託 新れバターン-A	キヤラクタ		全体	共通							
割れバターン-B	作業委託 新れバターン-B	無し		全体	共通	0	0°	90	3	0%	15	0.1
	作業委託 新れバターン-B	無し		全体	共通							
	作業委託 新れバターン-B	無し		全体	共通							
	作業委託 新れバターン-B	無し		全体	共通							
割れバターン-C	作業委託 新れバターン-C	可動体		全体	共通	0	180°	60	7	30%	10	0.1
	作業委託 新れバターン-C	可動体		全体	共通							
	作業委託 新れバターン-C	可動体		全体	共通							
	作業委託 新れバターン-C	可動体		全体	共通							
割れバターン-D	作業委託 新れバターン-D	無し		一部	共通	3	180°	0	5	30%	17	0.1
	作業委託 新れバターン-D	無し		一部	共通							
	作業委託 新れバターン-D	無し		一部	共通							
	作業委託 新れバターン-D	無し		一部	共通							
割れバターン-E	作業委託 新れバターン-E	キヤラクタ	無し	全体	共通	5	180°	10	3	30%	15	0.4
	作業委託 新れバターン-E	キヤラクタ	無し	全体	共通							
	作業委託 新れバターン-E	キヤラクタ	無し	全体	共通							
	作業委託 新れバターン-E	キヤラクタ	無し	全体	共通							
割れバターン-F	作業委託 新れバターン-F	可動体	無し	全体	共通	5	180°	0	5	30%	30	0.4
	作業委託 新れバターン-F	可動体	無し	全体	共通							
	作業委託 新れバターン-F	可動体	無し	全体	共通							
	作業委託 新れバターン-F	可動体	無し	全体	共通							
割れバターン-G	作業委託 新れバターン-G	無し	無し	全体	共通	2	0°	90	5	0%	12	0.1
	作業委託 新れバターン-G	無し	無し	全体	共通							
	作業委託 新れバターン-G	無し	無し	全体	共通							
	作業委託 新れバターン-G	無し	無し	全体	共通							

重力・・・重力の設定。飛び散った破片が徐々に落下していく加速速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方へ徐々に速くなる。

重力方向・・・重力がかかる方向を指定。  
重力方向・・・重力がかかる方向を指定。このパラメータで指定した数値は『重力の方向』と一致される。前後、上下左右の空間の方向すべてを可能。  
重力加配・・・重力を2軸方向で密りに調整。このパラメータで指定した数値は『重力の方向』と一致される。前後、上下左右の空間の方向すべてを可能。  
重力の配定を、重力の配定に等しい値に設定。重力の配定・・・重力がかかる方向を指定。  
重力の配定を、重力の配定に等しい値に設定。重力の配定・・・重力がかかる方向を指定。

※-90、90の値では、Z軸方向になるので実質的に『重力の方向』は無効扱い。

[illegible]

繰り返し・・・割れる破片の大きさを調整。値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。

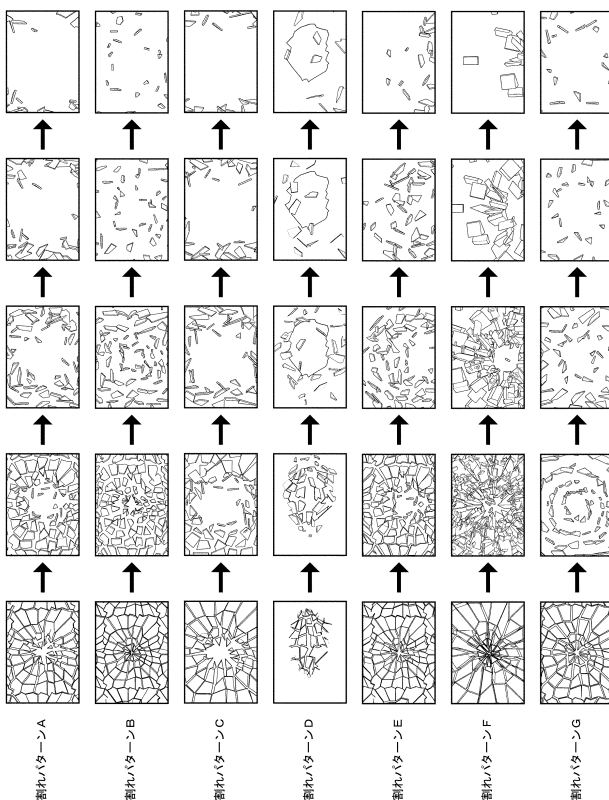
粘性・・・破片の動きに対する抵抗。値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。

10

20

【 図 1 1 - 7 4 】

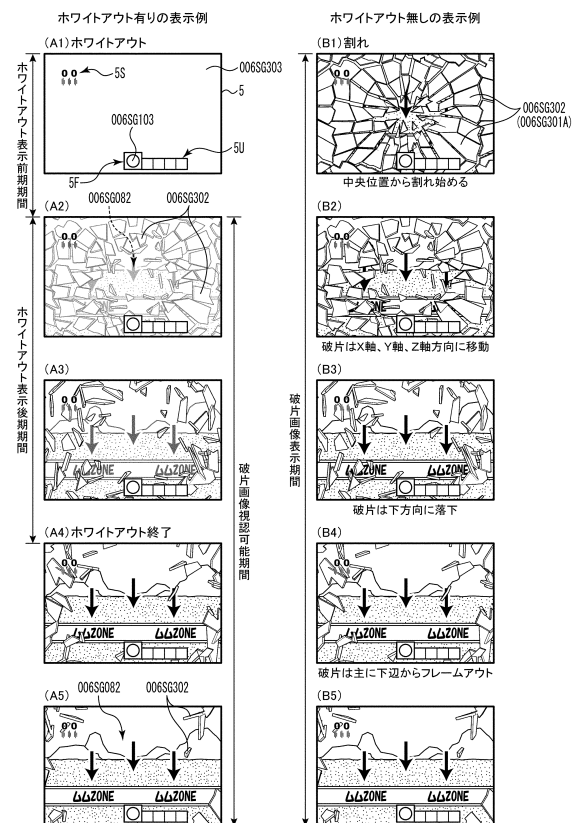
【图 11-74】



【 図 1 1 - 7 5 】

【图11-75】

割れパターンA[背景変化演出A]



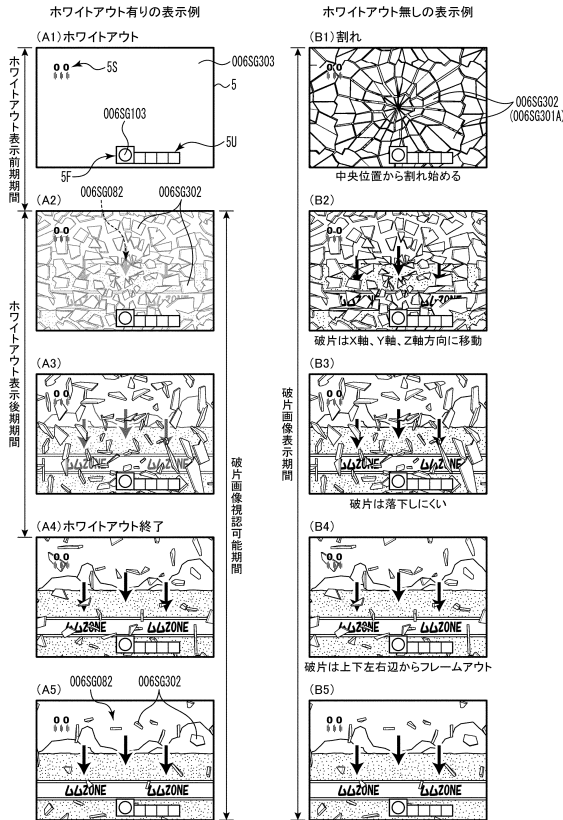
30

40

50

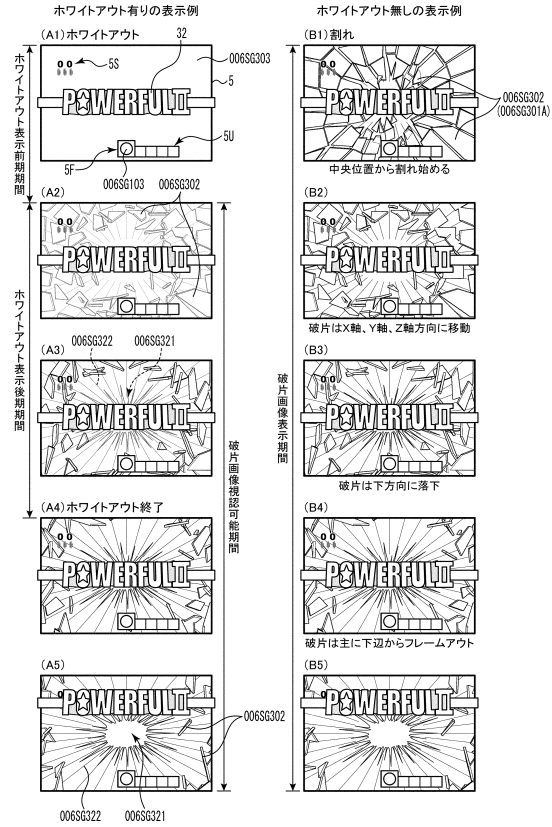
## 【図 11 - 76】

【図 11-76】 割れパターンB[背景変化演出B]



## 【図 11 - 77】

【図 11-77】 割れパターンC[擬似連演出]

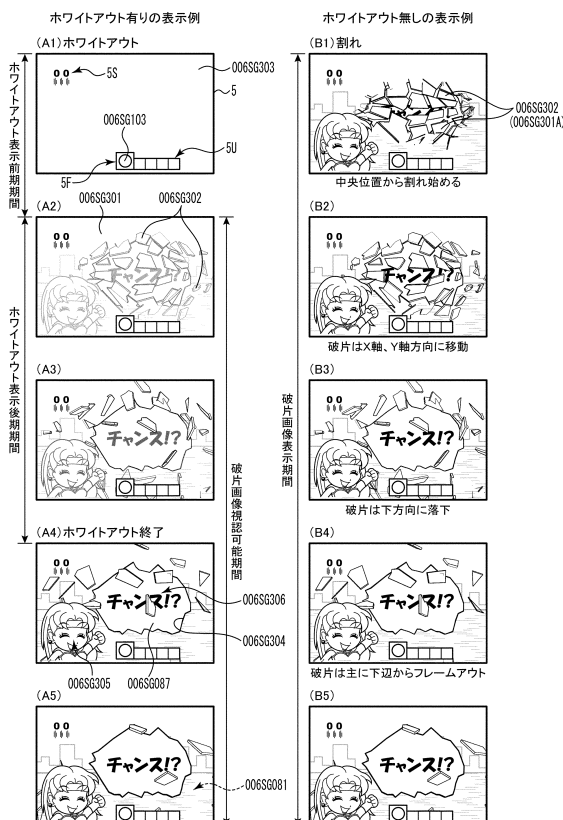


10

20

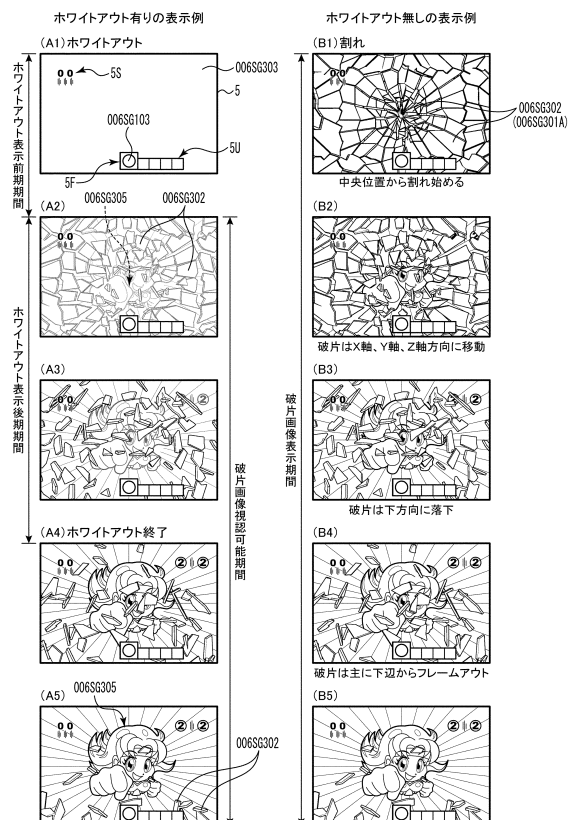
## 【図 11 - 78】

【図 11-78】 割れパターンD[セリフ予告演出]



## 【図 11 - 79】

【図 11-79】 割れパターンE[弱発展演出]



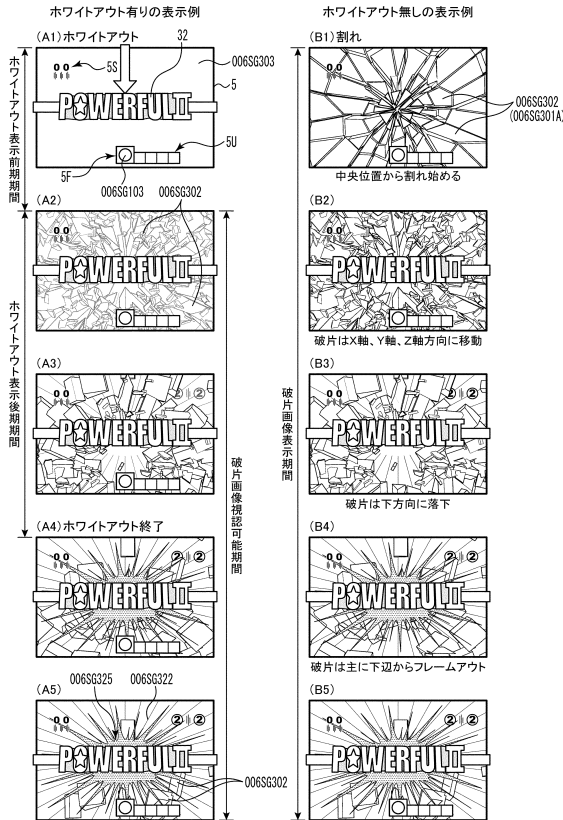
30

40

50

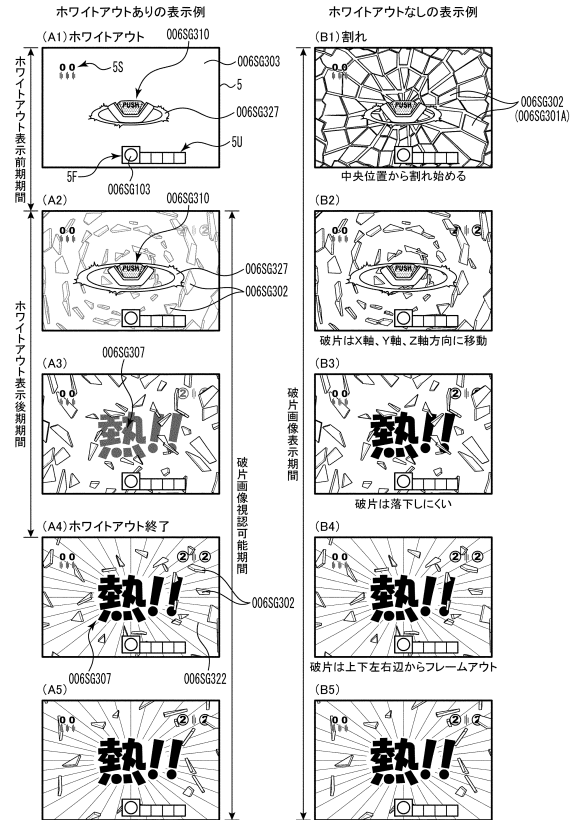
## 【図 11 - 80】

【図11-80】 割れパターンF[強発展演出A]



## 【図 11 - 81】

【図11-81】 割れパターンG[カットイン演出]

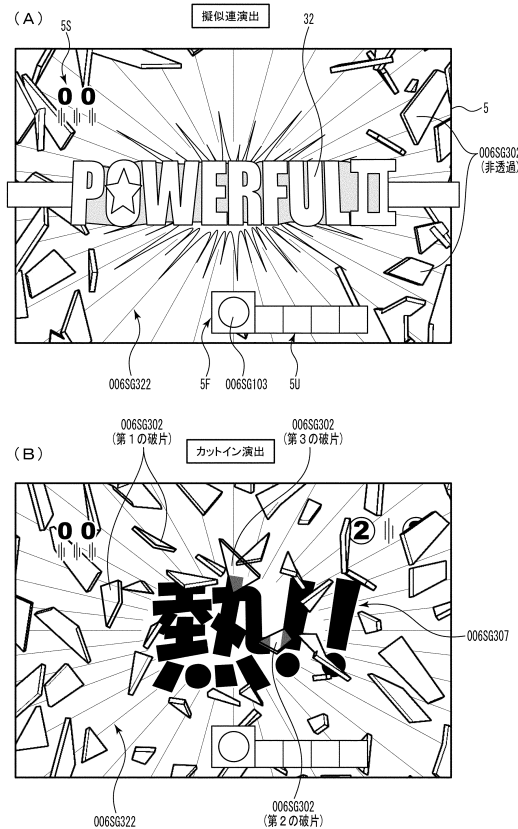


10

20

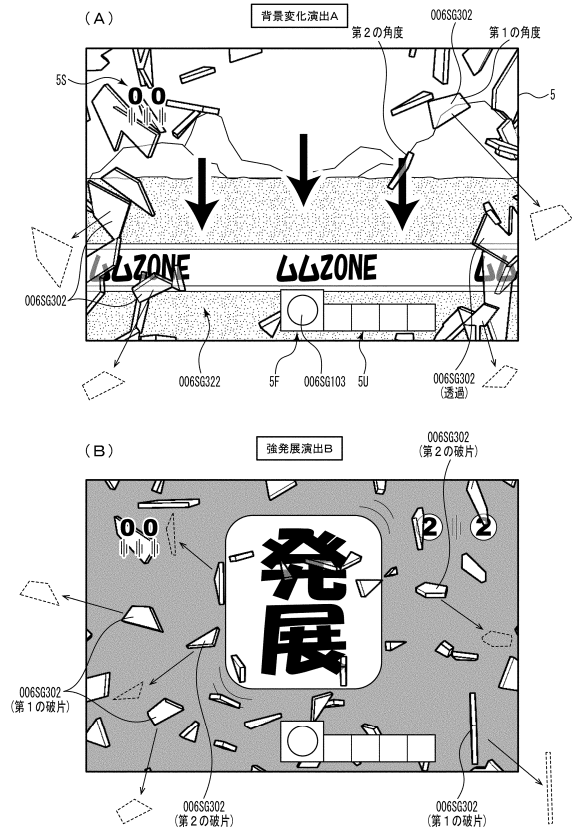
## 【図 11 - 82】

【図11-82】



## 【図 11 - 83】

【図11-83】



30

40

50

【図 1 1 - 8 4】

【図11-84】変形例1

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	X軸（左右）方向 進行速度	Y軸（上下）方向 進行速度	Z軸（手前）方向 進行速度
破片画像A	$V \times 1$	0	0
破片画像B	0	$V \times 1$	0
破片画像C	0	0	$V \times 1$
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	$V \times 4$	$V \times 5$	$V \times 6$
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(B) 強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出における各破片画像の速度

	X軸（左右）方向 進行速度	Y軸（上下）方向 進行速度	Z軸（手前）方向 進行速度
破片画像A	$V \times 2$	0	0
破片画像B	0	$V \times 2$	0
破片画像C	0	0	$V \times 2$
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Z	$V \times 7$	$V \times 8$	$V \times 9$
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(C) 各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了 までの期間	破片画像C>破片画像A 破片画像C>破片画像B
---------------------	----------------------------

(D) 破片画像Cの表示期間についての比較

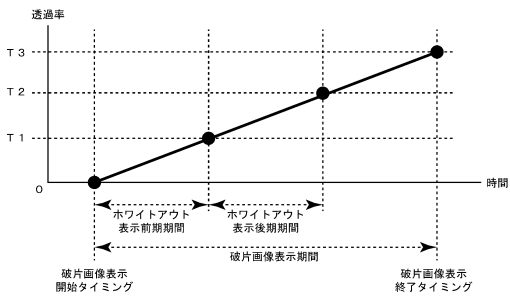
演出群X	第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Y	強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出

表示開始から表示終了 までの期間	演出群Y>演出群X
---------------------	-----------

【図 1 1 - 8 6】

【図11-86】変形例3

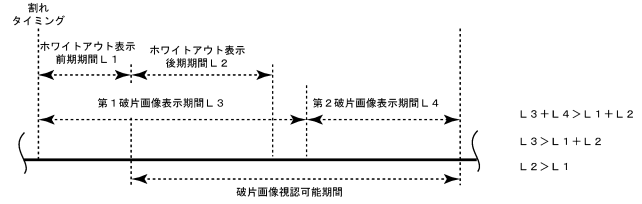
各演出において表示される破片の透過率



【図 1 1 - 8 5】

【図11-85】変形例2

(A) 各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



(B) 各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第1破片画像表示期間	少
第2破片画像表示期間	多

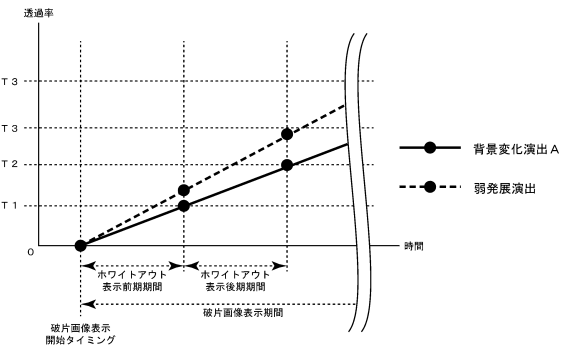
10

20

【図 1 1 - 8 7】

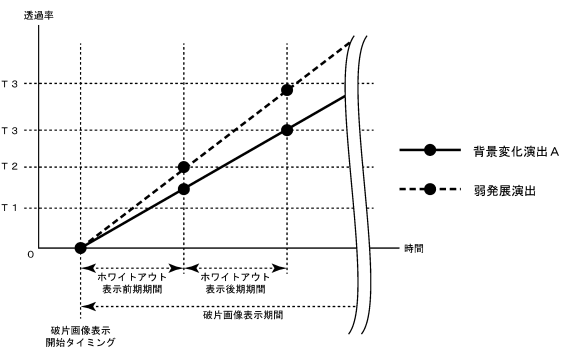
【図11-87】変形例4

(A) 低ベース状態において表示される破片の透過率



30

(B) 高ベース状態において表示される破片の透過率

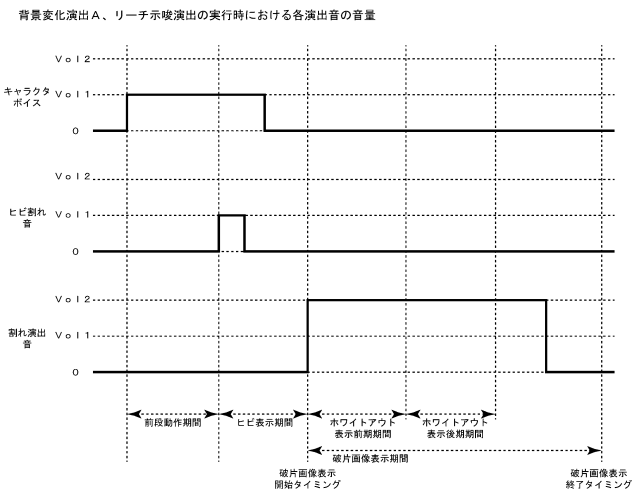


40

50

【 図 1 1 - 8 8 】

【図11-88】変形例5



【 図 1 1 - 8 9 】

【図11-89】変形例6

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

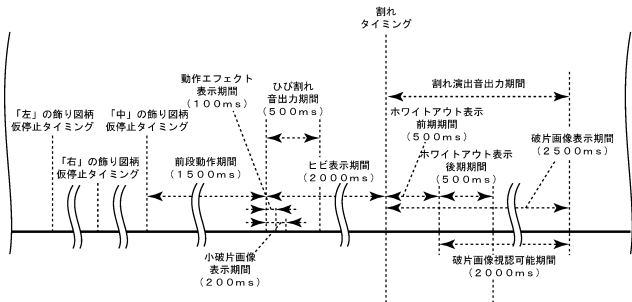
演出名	回転数
第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出	R 3
背景変化演出A（成功パターン）、背景変化演出B（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出A	R 2
強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	R 1

※：R 3>R 2>R 1

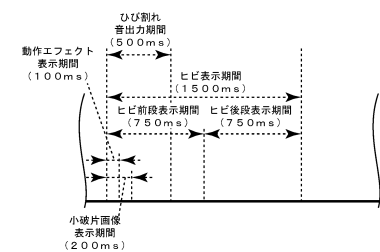
【 図 1 1 - 9 0 】

【図11-90】変形例7

(A) 擬似連演出



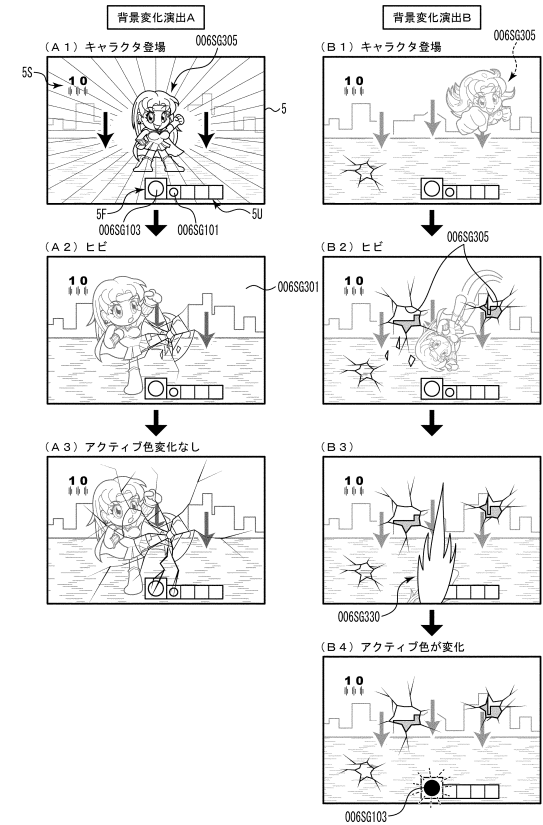
(B) 擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



【 図 1 1 - 9 1 】

【図11-91】

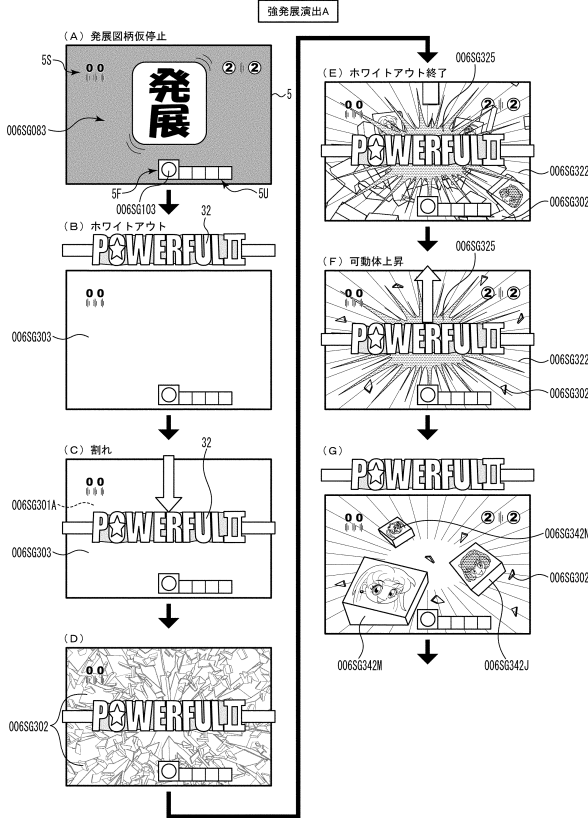
変形例 8



【図 11 - 92】

【図11-92】

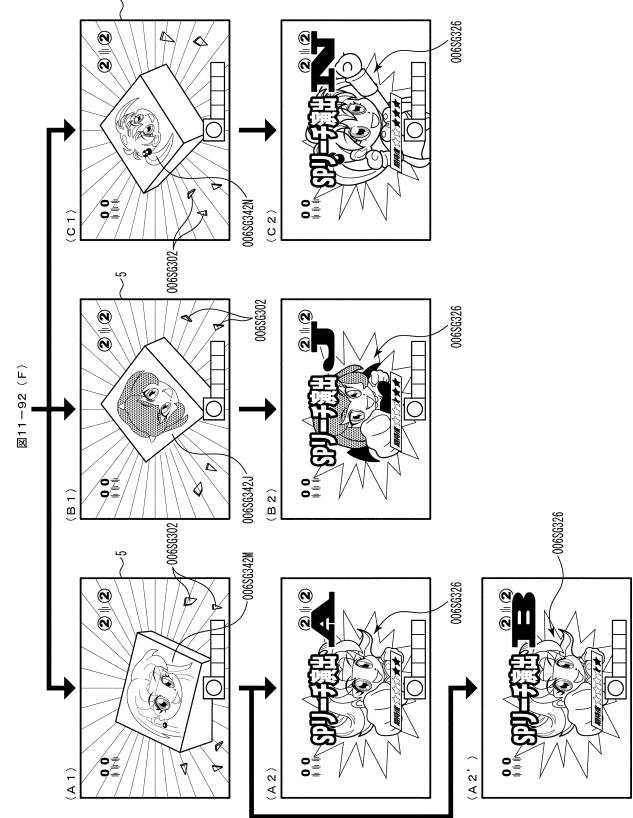
変形例 9



【図 11 - 93】

【図11-93】

変形例 9



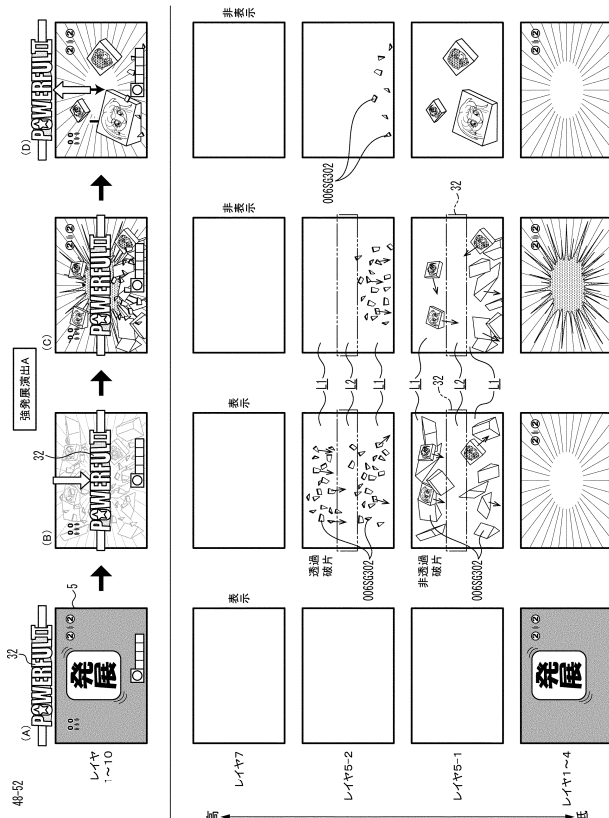
10

20

【図 11 - 94】

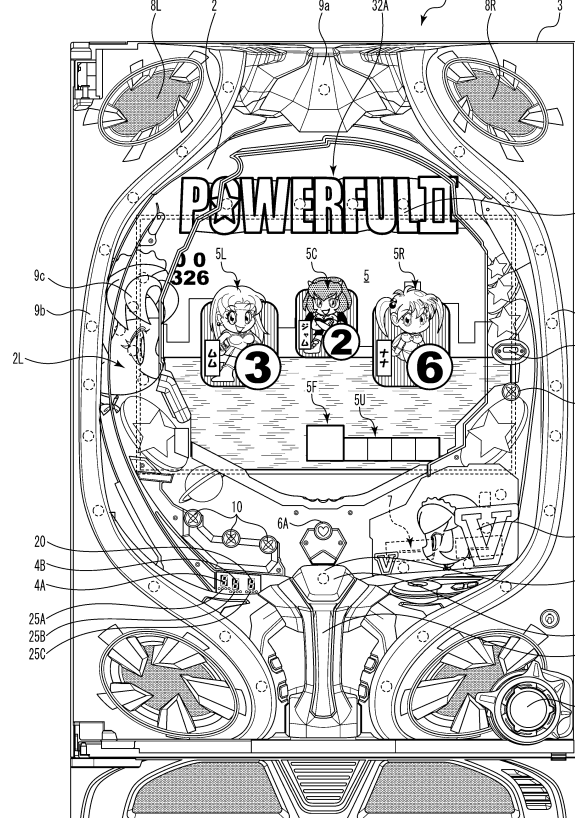
【図11-94】

変形例 10



【図 12 - 1】

【図12-1】



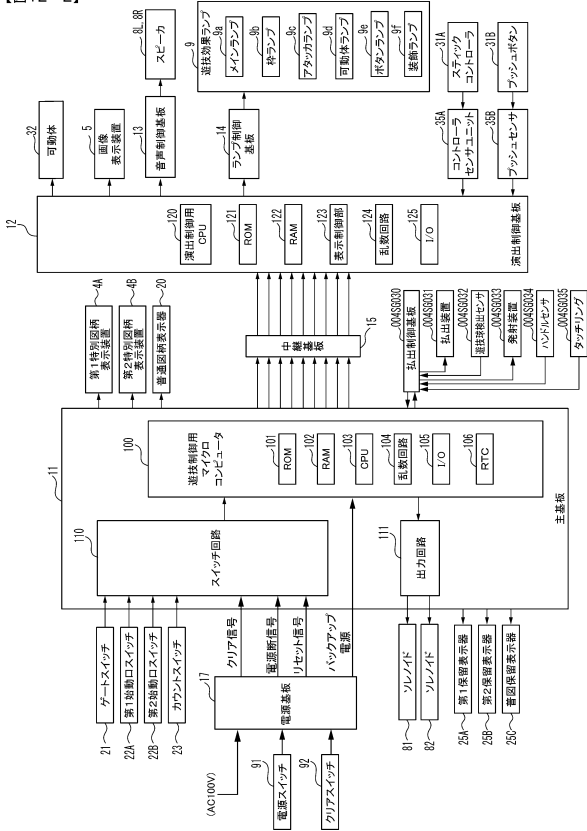
30

40

50

【図 12 - 2】

【図12-2】



【図 12 - 4】

【図12-4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図 12 - 3】

【図12-3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入力ポートの状態を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 12 - 5】

【図12-5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 1 2 - 6】

【図12-6】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1〜50	非確変
	51〜80	確変A
	81〜95	確変B
	96〜100	確変C
第2特図	1〜50	非確変
	51〜100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当たり当選まで	大当たり当選まで	10
確変B	大当たり当選まで	大当たり当選まで	5
確変C	大当たり当選まで	大当たり当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図 1 2 - 7】

【図12-7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当たり)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当たり)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当たり)

10

【図 1 2 - 8】

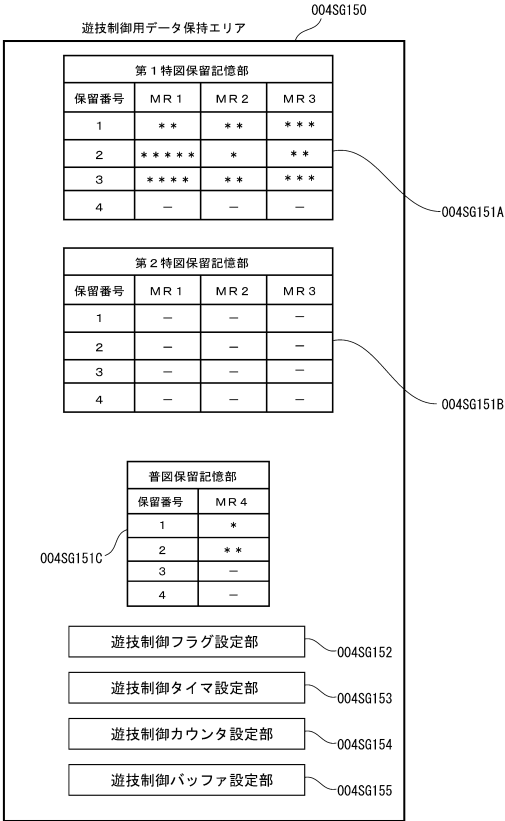
【図12-8】

可変表示結果	非確変 大当たり	確変 大当たり	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当たり用変動P 判定テーブルA	大当たり用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	—	—	—	—	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	—	—	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	—	—	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	—	—	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	—	—	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当たり)	5	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当たり)	20	10	—	—	—	—
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当たり)	35	20	—	—	—	—
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当たり)	40	70	—	—	—	—

(数値は%)

【図 1 2 - 9】

【図12-9】



20

30

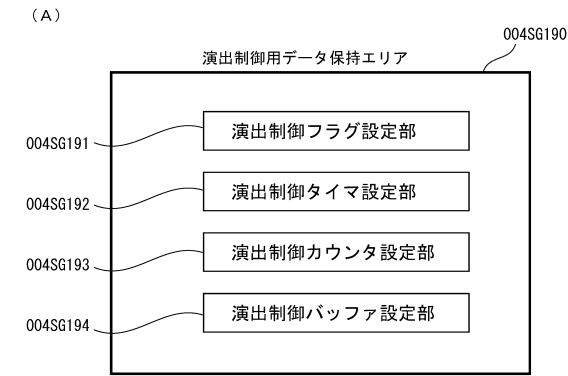
40

50



【図 1 2 - 1 0】

【図12-10】



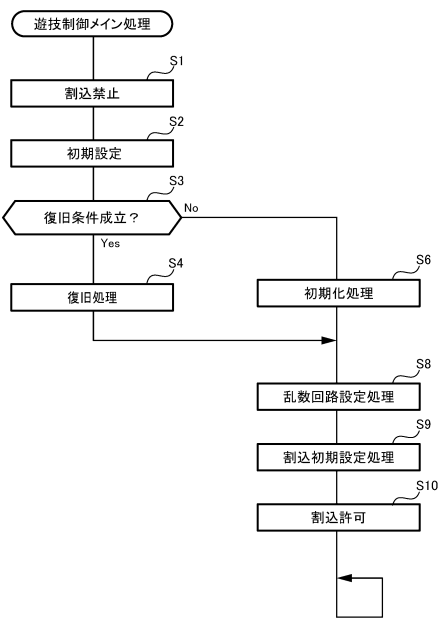
(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

【図 1 2 - 1 1】

【図12-11】

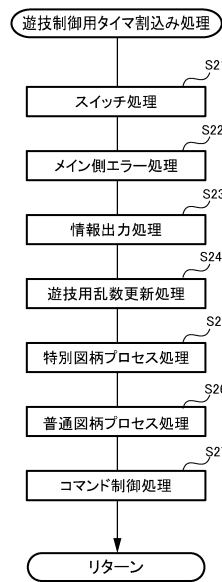


10

20

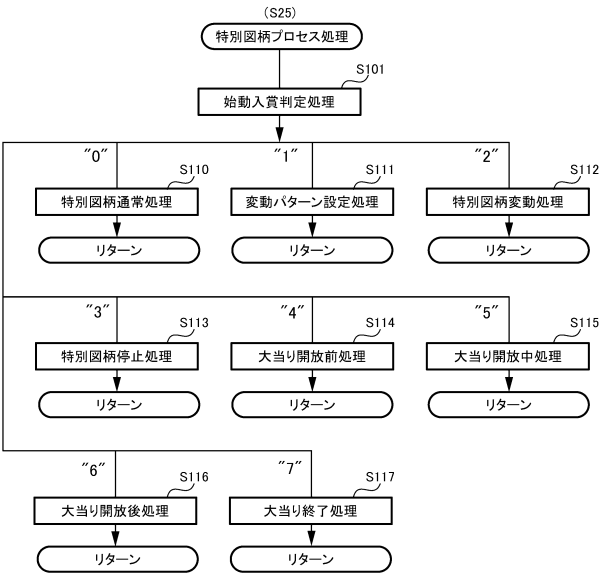
【図 1 2 - 1 2】

【図12-12】



【図 1 2 - 1 3】

【図12-13】



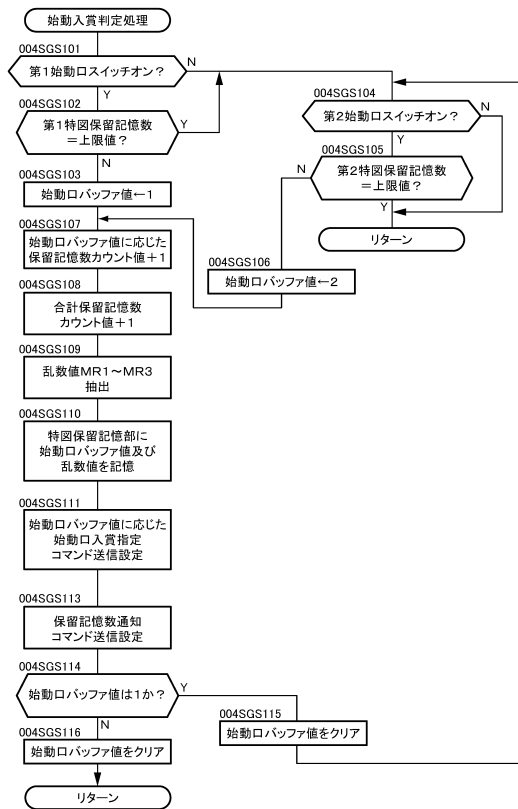
30

40

50

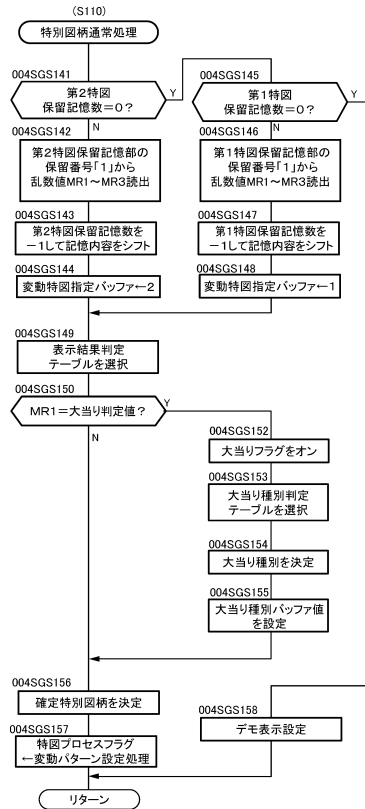
【図 12 - 14】

【図12-14】



【図 12 - 15】

【図12-15】

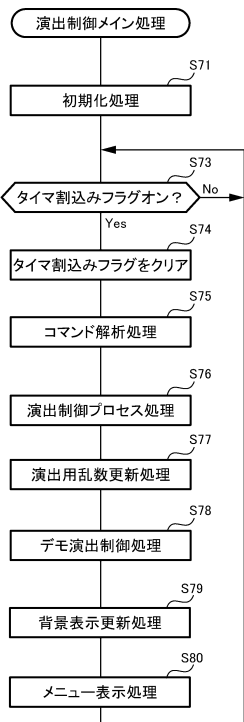


10

20

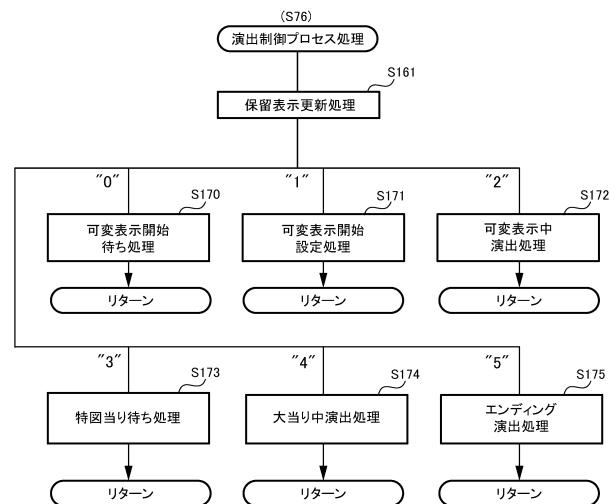
【図 12 - 16】

【図12-16】



【図 12 - 17】

【図12-17】



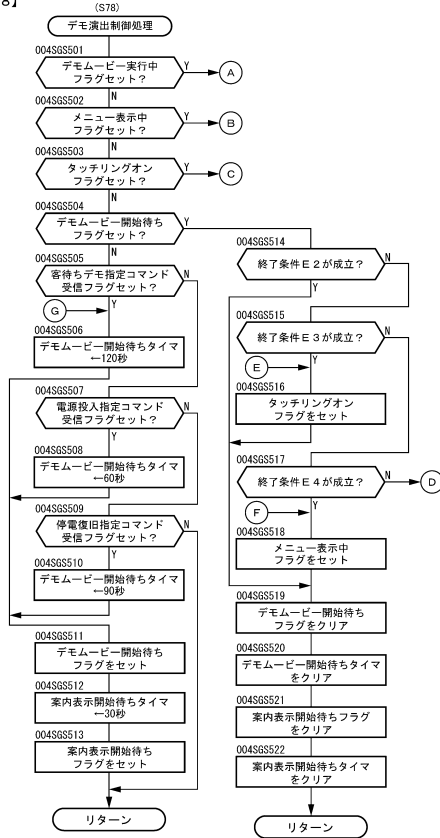
30

40

50

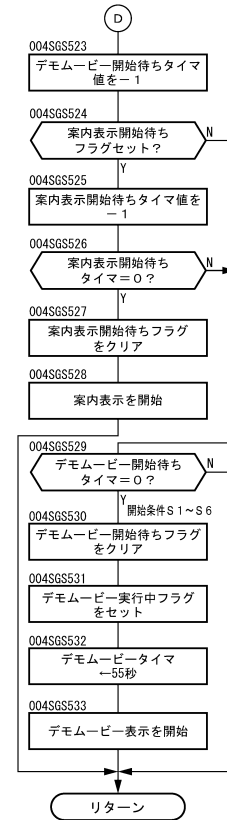
【図 12 - 18】

【図12-18】



【図 12 - 19】

【図12-19】

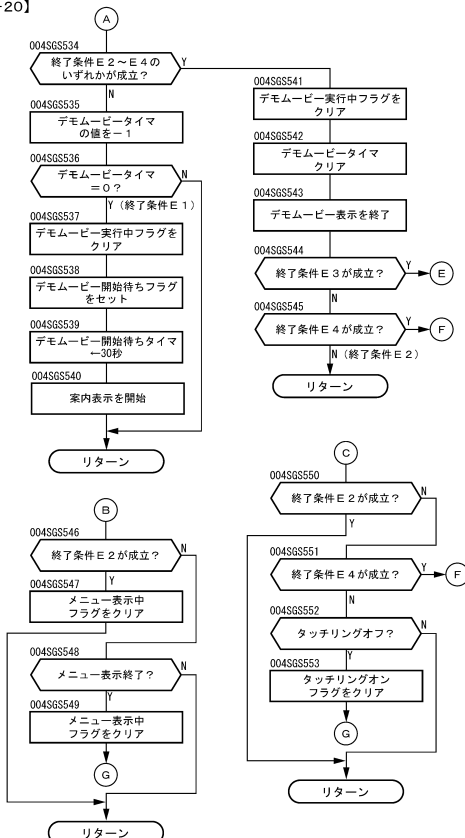


10

20

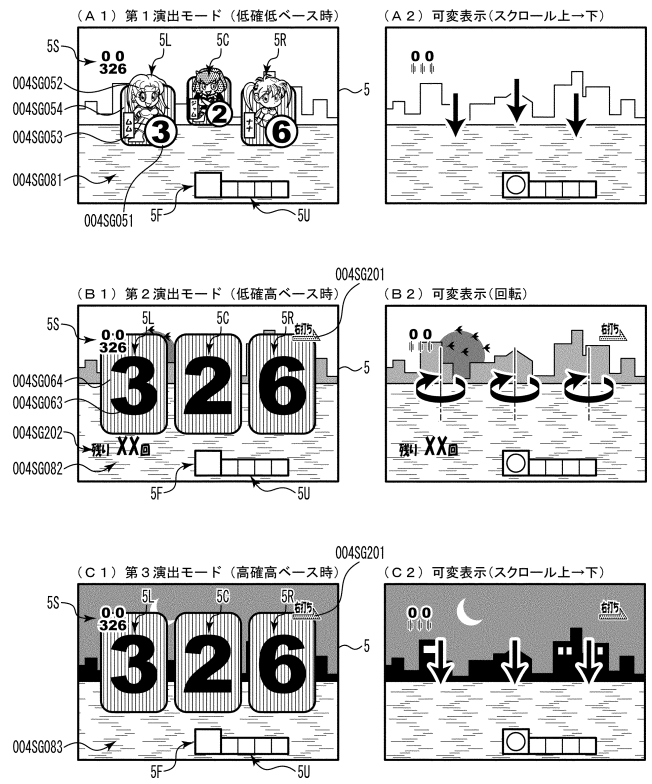
【図 12 - 20】

【図12-20】



【図 12 - 21】

【図12-21】

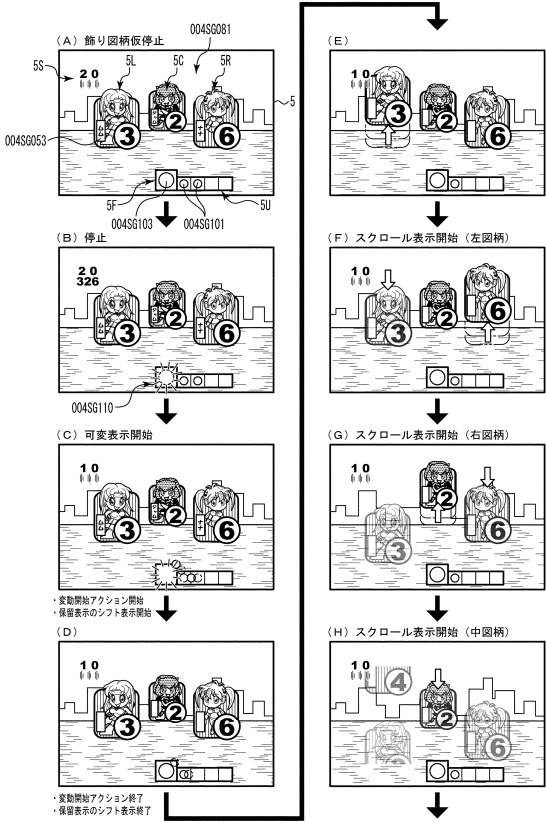


30

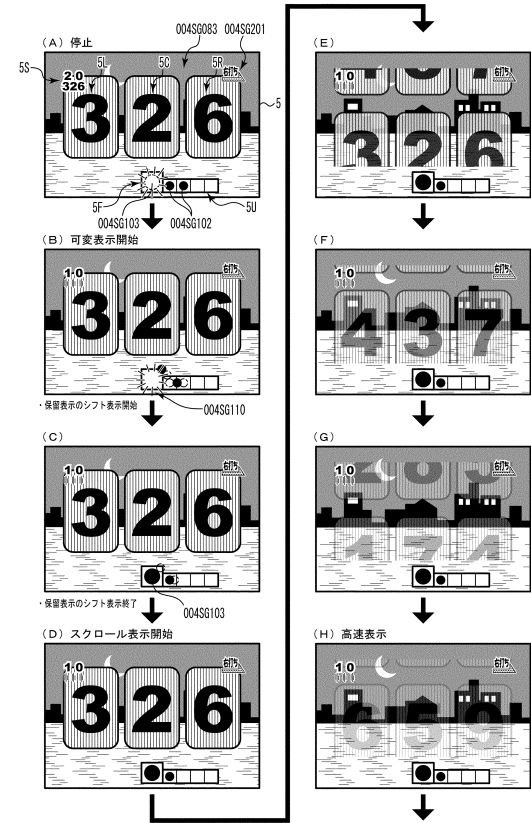
40

50

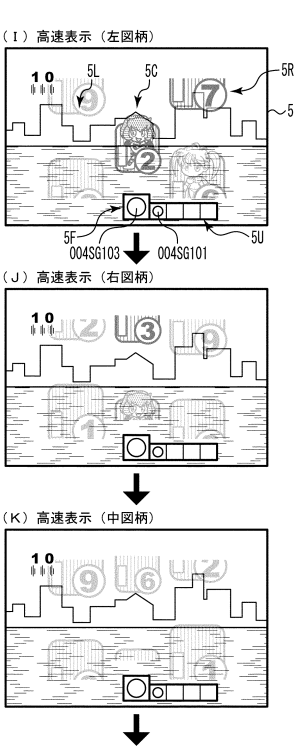
【図 12-22】 可変表示開始 [第 1 演出モード]



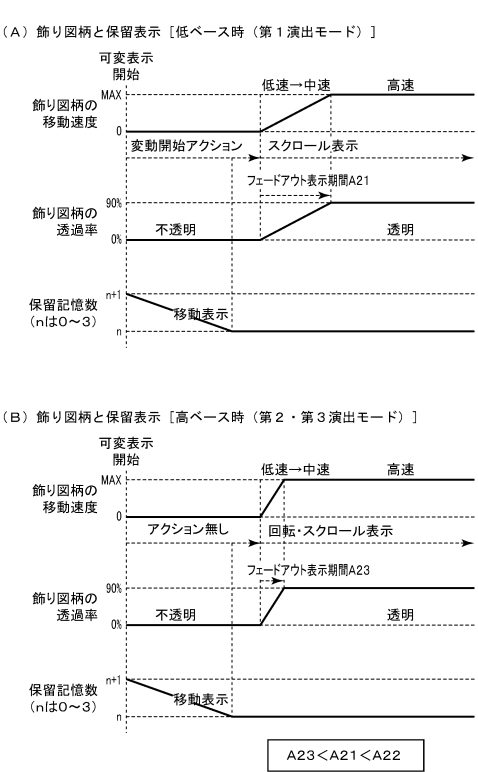
【図 12-24】 可変表示開始 [第 3 演出モード]



【図 12-23】



【図 12-25】



10

20

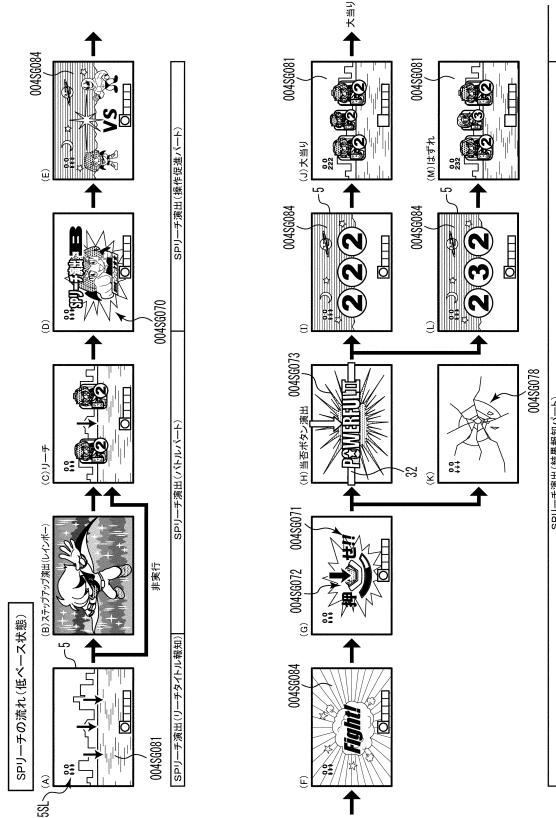
30

40

50

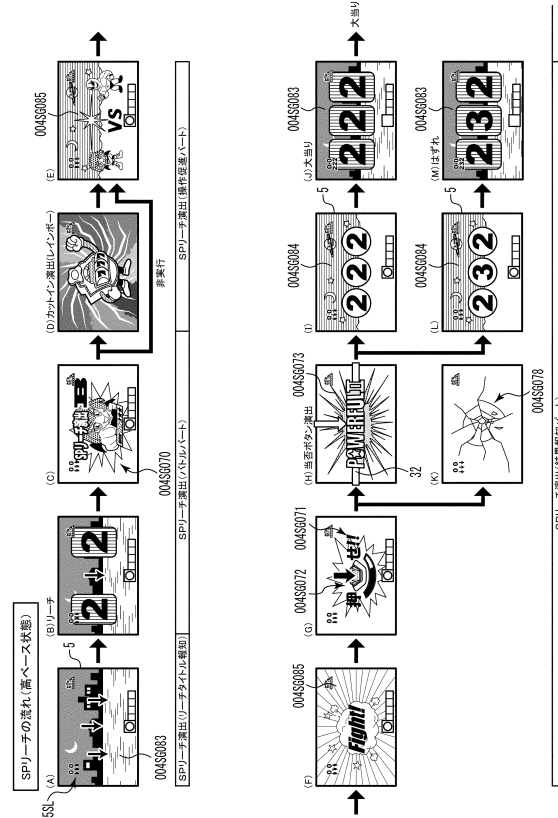
【 図 1 2 - 2 6 】

【图12-26】



【 図 1 2 - 2 7 】

【图12-27】



【 図 1 2 - 2 8 】

【图12-28】

A) デュームニーの開始、終了条件	
開始条件	S1. 客席でデモ開始ボタンが押されたら、第1時間(120分)が経過 S2. 電報投入時限コマンドが実行されたら第2時間(60分)が経過 S3. 電報投入時限コマンドが実行されたら第3時間(90分)が経過 S4. 客席開始ボタンが押されたら第4時間(120分)が経過 S5. タッチセンサがオフ状態になったら第5時間(120分)が経過 S6. ニュー一面表示が終了してから第5時間(120分)が経過 S7. S1~S5の条件を総当たりして終了したあと、第6時間(30分)が経過 S8. S1~S5の条件を総当たりして終了したあと、第6時間(30分)が経過 (原則目録以降はこの開始条件でS6とS8は、終了したあとに第6時間(30分)が経過される)
終了条件	E1. デュームニーを開始してから終了時間(55分)が経過 E2. 始動入賞の発生 E3. タッチセンサのオン状態 E4. ニュー一面表示の開始操作

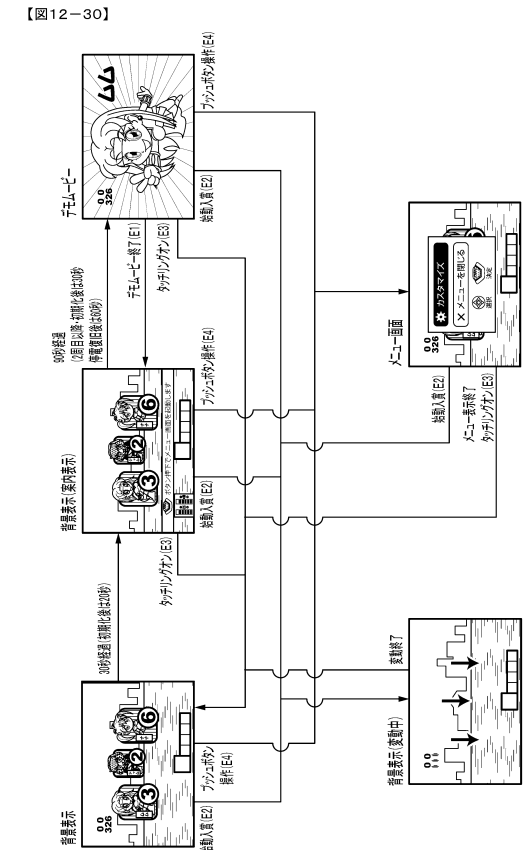
【 図 1 2 - 2 9 】

【图12-29】

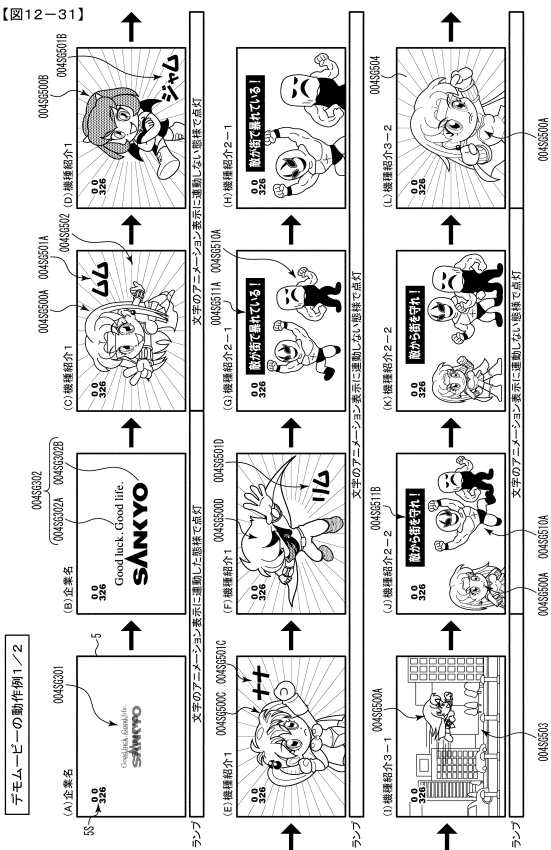
[illegible]

※「企業」、「紹介1~3」、「メインタイトル」、「サブタイトル1、2」、「注意」、「白点灯」は孫テーブルのデータ名  
※「紹介1~3」は、特ランブのメインランブ9aは用いないようになっている。

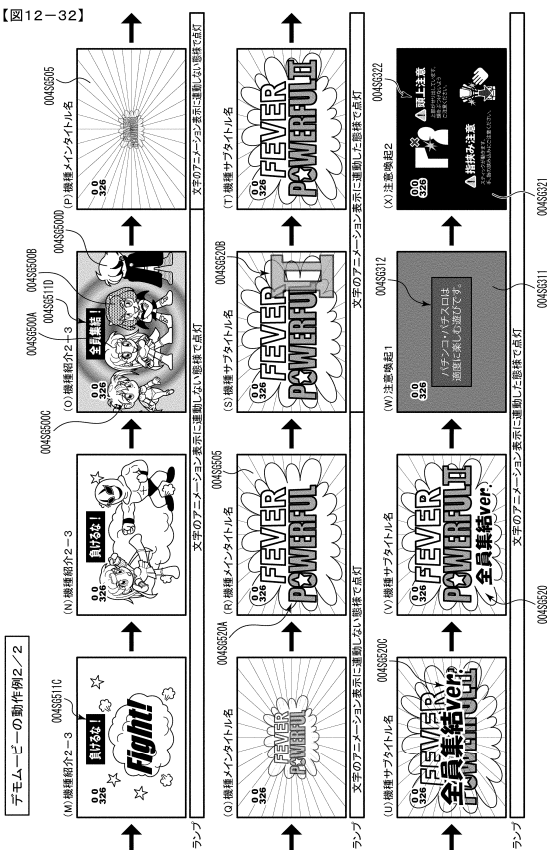
【図 12 - 30】



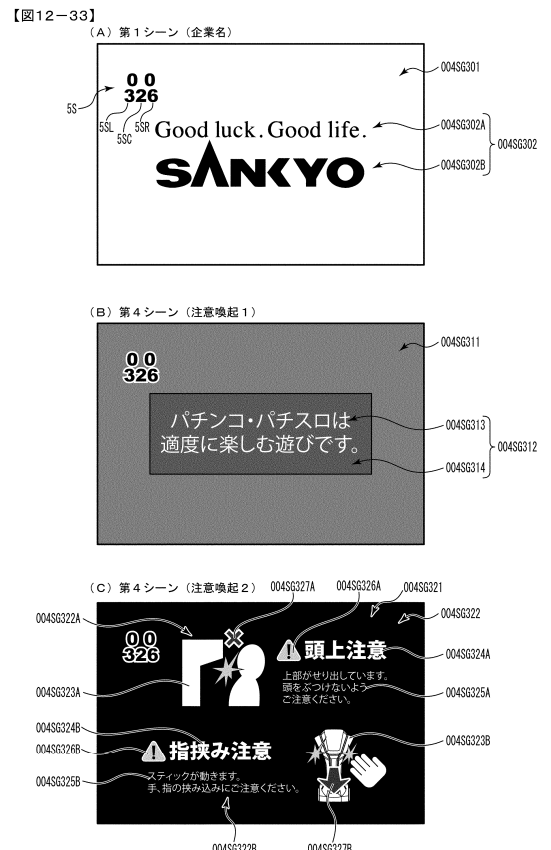
【図 12 - 31】



【図 12 - 32】



【図 12 - 33】



【図 1 2 - 3 4】

【図12-34】

種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色(青)	多	高
	ロゴ	大	有彩色(青)		
	背景	－	無彩色(白)	少	高
注意喚起1 (のめり込み)	見出し	中	無彩色(白)	少	中
	見出し枠	－	無彩色(黒)		
	見出し枠背景	－	有彩色(濃青)	少	中
	背景	－	有彩色(薄青)		
注意喚起2 (物理的な事故)	イラスト	中	無彩色(白)	少	高
	見出し	中	無彩色(白)		
	注意詳細	小	無彩色(白)	中	高
	注意マーク	中	有彩色(黄)		
	注目マーク	小	有彩色(赤)		
	背景	－	無彩色(黒)	少	低
保留記憶数		小	無彩色(黒)	少	低
小図柄		小	無彩色(黒)		

【図 1 2 - 3 5】

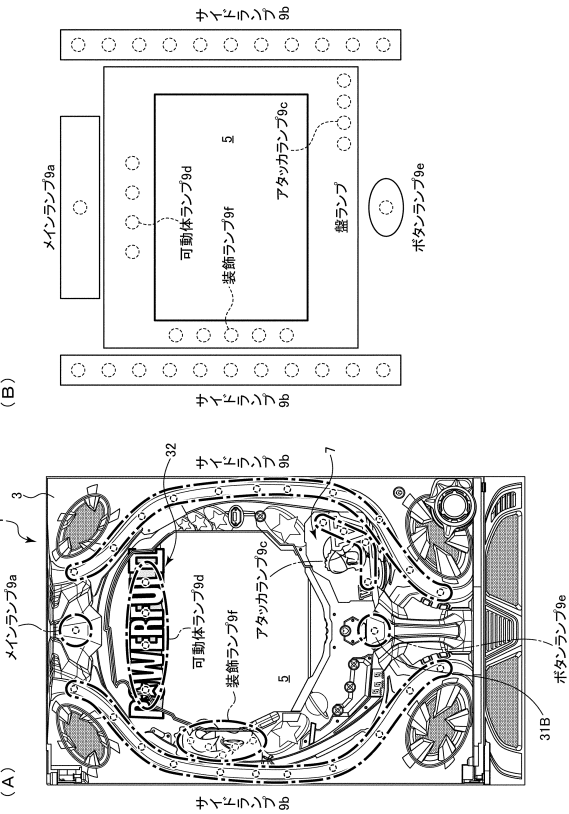
【図12-35】

各状態におけるランプの発光態様				
実行時期	初期化・告知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出
演出データ	初期化・告知	通常背景 (図柄停止・可変表示)	高台背景(時短背景) 高台背景(確変背景)	デモ演出
主な点灯態様	点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯
	赤(点滅)	青	緑(時短) 紫(確変)	白
	赤(点滅)	青	緑(時短) 紫(確変)	白
	赤(点滅)	青	緑(時短) 紫(確変)	白
主要色	赤(点滅)	白	白	白

※主要色は、各種演出データにおいて発光時間の占有率が最も高い色であり、  
主要色以外の色で発光することもある。  
※ボタンランプについては、初期化・告知以外は白点灯用演出データを用いる。

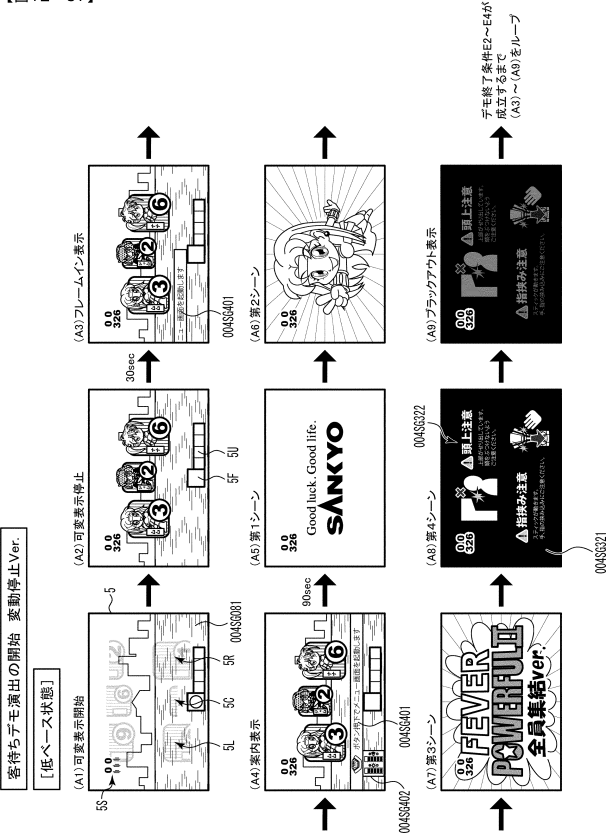
【図 1 2 - 3 6】

【図12-36】



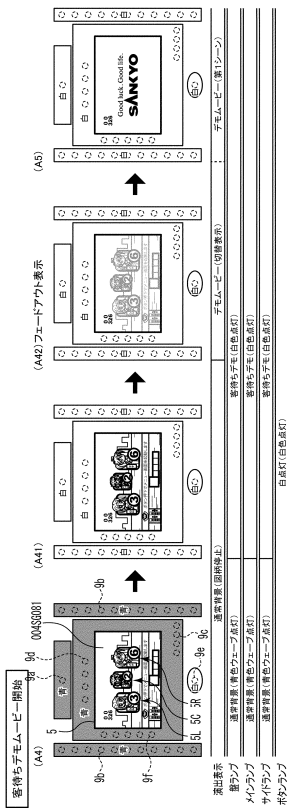
【図 1 2 - 3 7】

【図12-37】



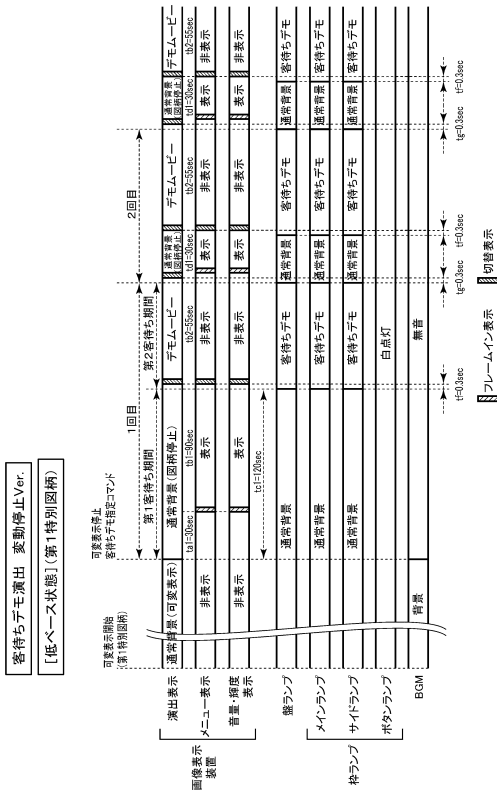
【 図 1 2 - 3 8 】

【 図 12-38 】



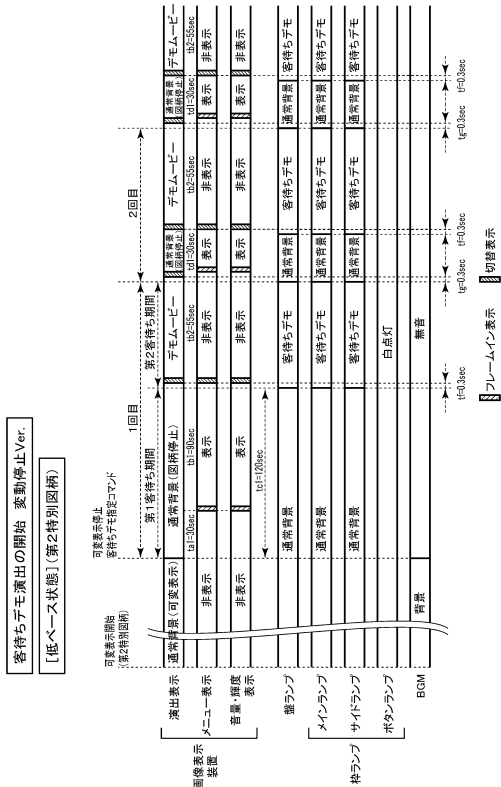
【 図 1 2 - 3 9 】

【 図 12-39 】



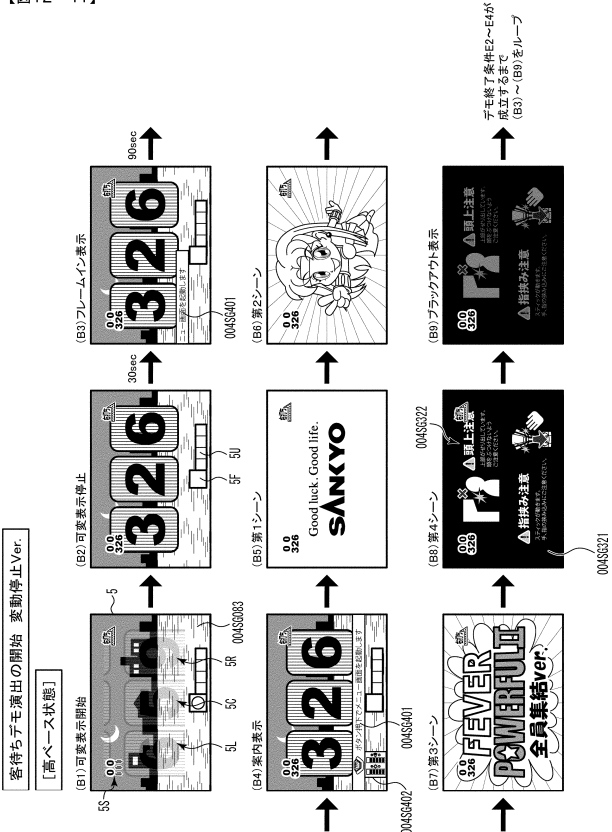
【 図 1 2 - 4 0 】

【 図 12-40 】



【 図 1 2 - 4 1 】

【 図 12-41 】

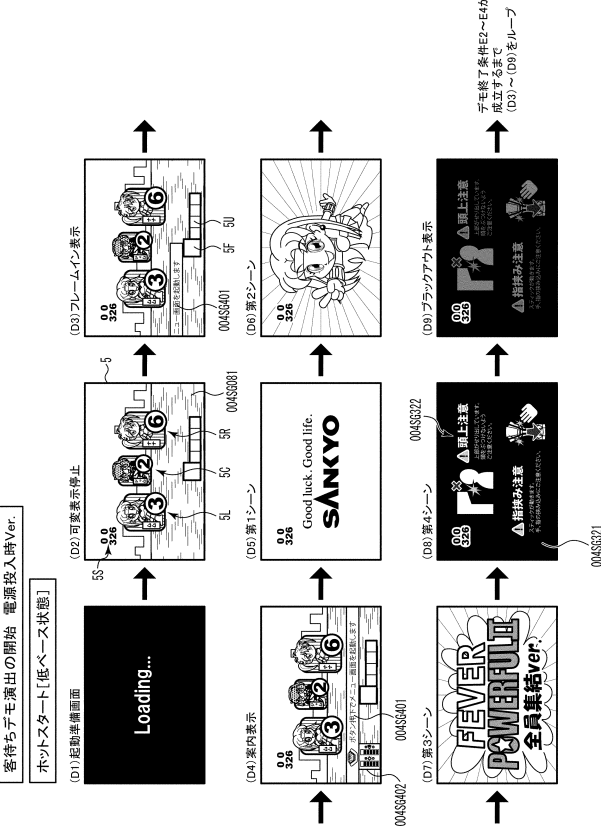






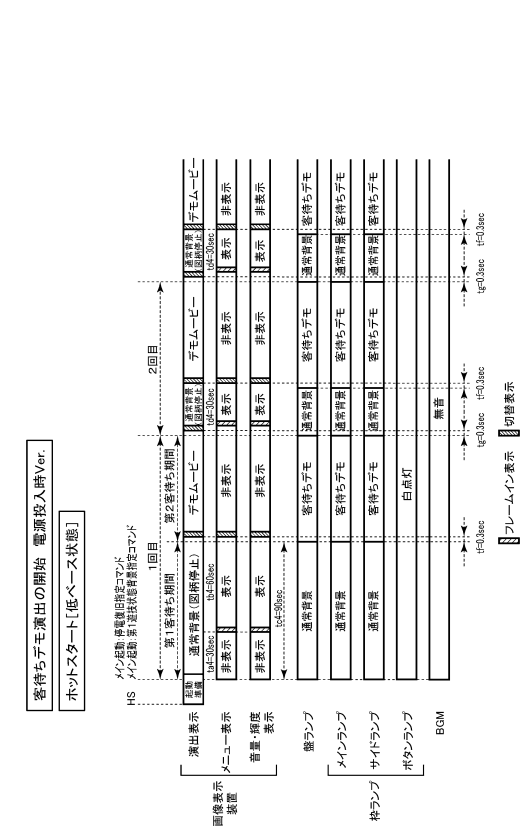
【図 12 - 46】

【図 12 - 46】



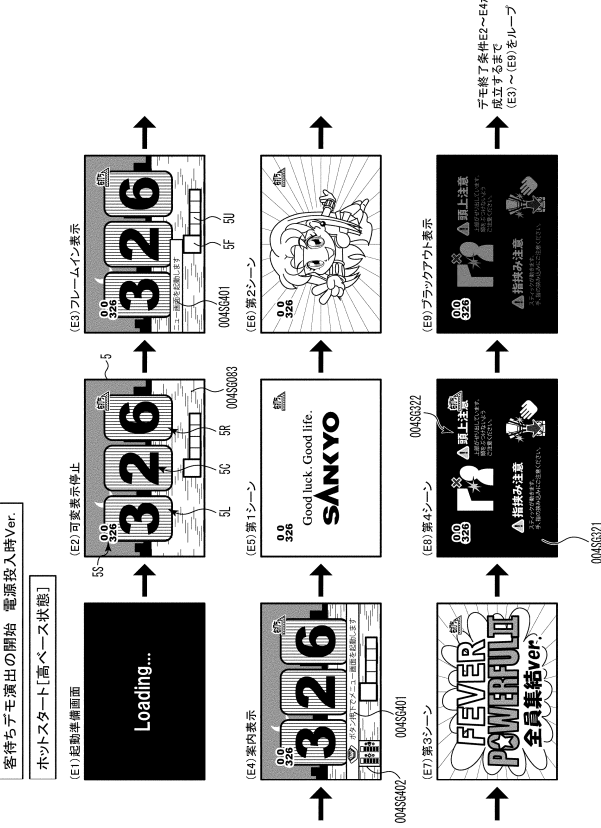
【図 12 - 47】

【図 12 - 47】



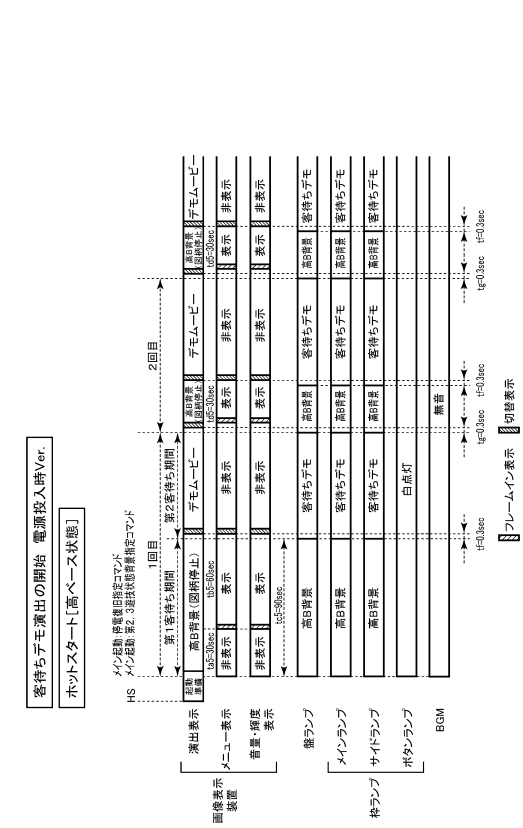
【図 12 - 48】

【図 12 - 48】



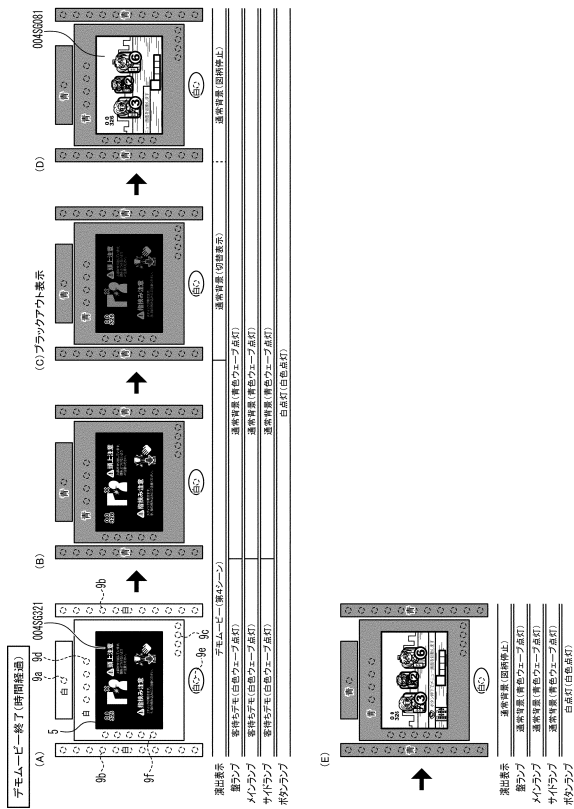
【図 12 - 49】

【図 12 - 49】



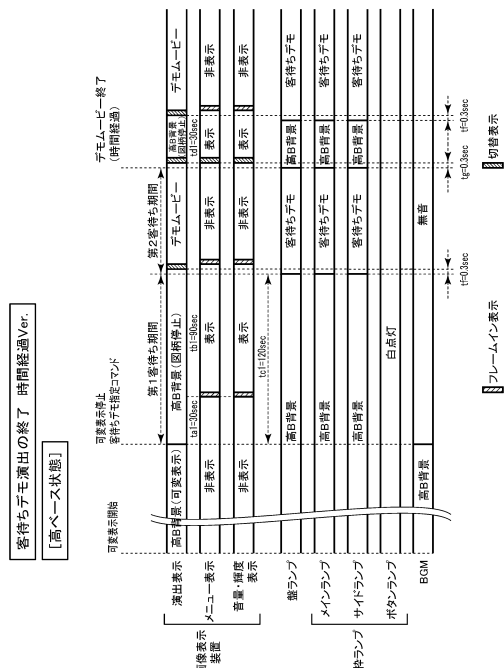
【 図 1 2 - 5 0 】

【图12-50】



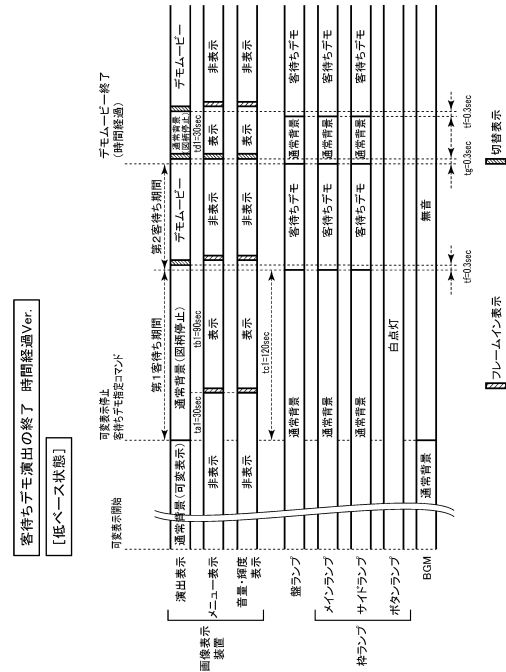
【 図 1 2 - 5 2 】

【图12-52】



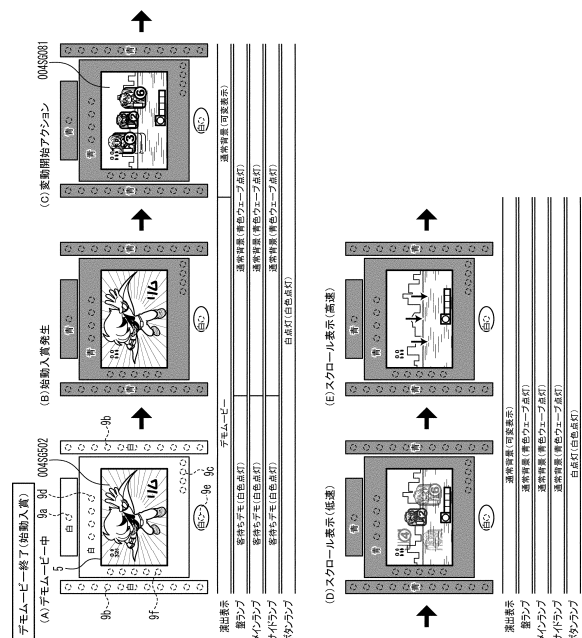
【 図 1 2 - 5 1 】

【图12-51】



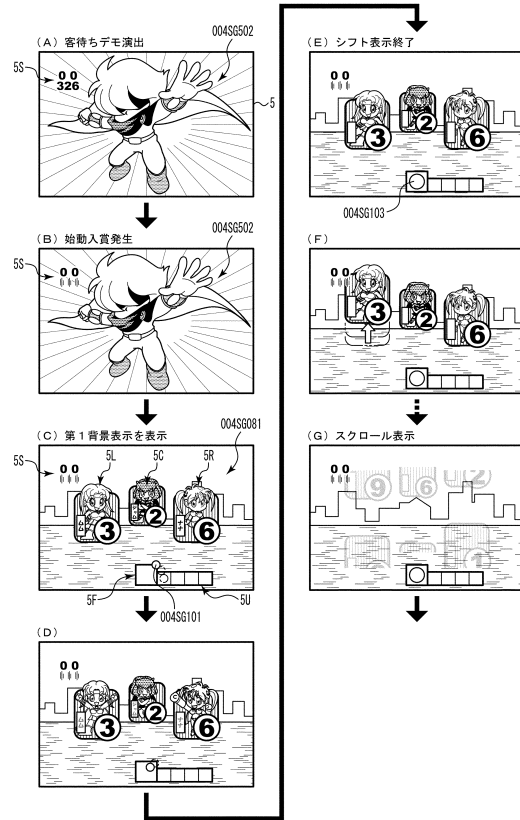
【 図 1 2 - 5 3 】

【图12-53】



【 図 1 2 - 5 4 】

【図12-54】 デモムービーが始動入賞で終了 [低ベース状態]

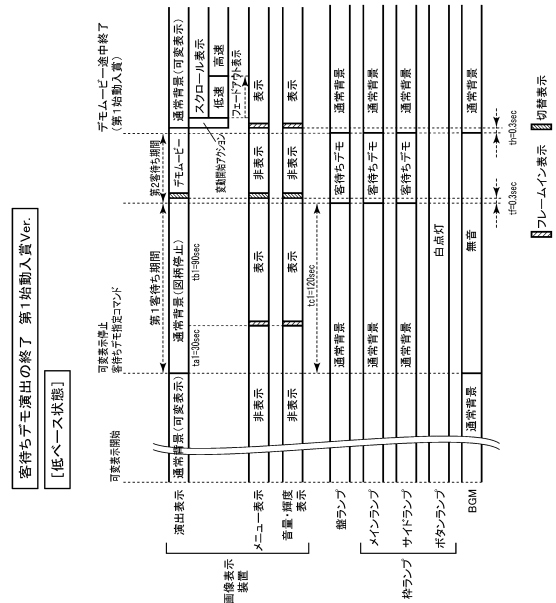


【 図 1 2 - 5 6 】

【图12-56】

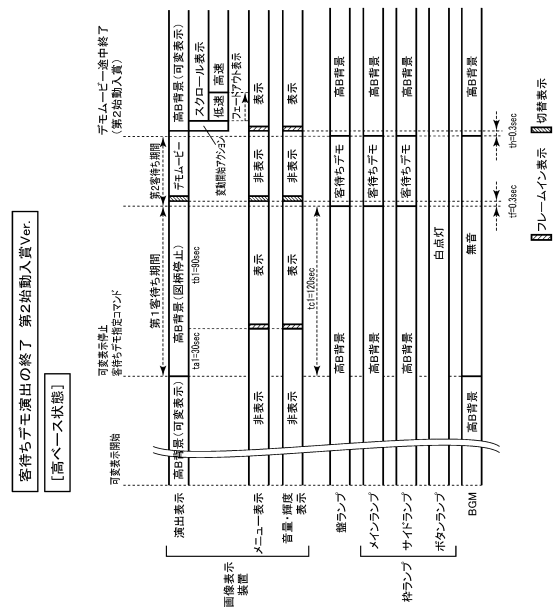
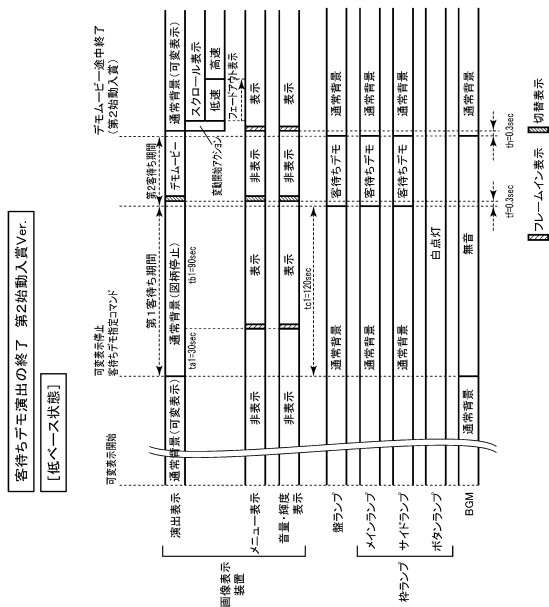
【 図 1 2 - 5 5 】

【图12-55】



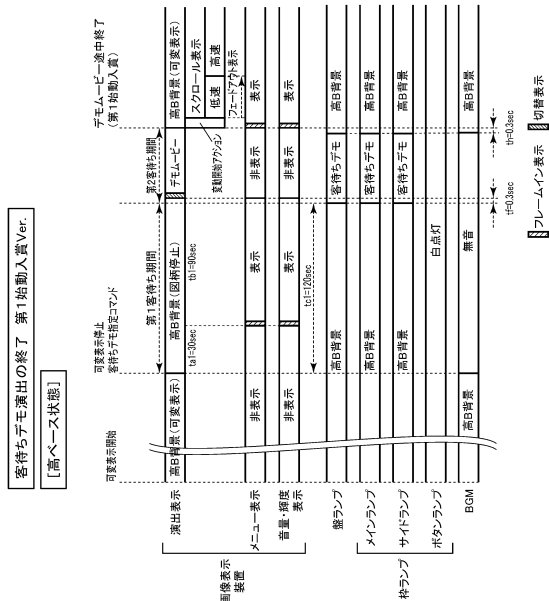
【 図 1 2 - 5 7 】

【图12-57】



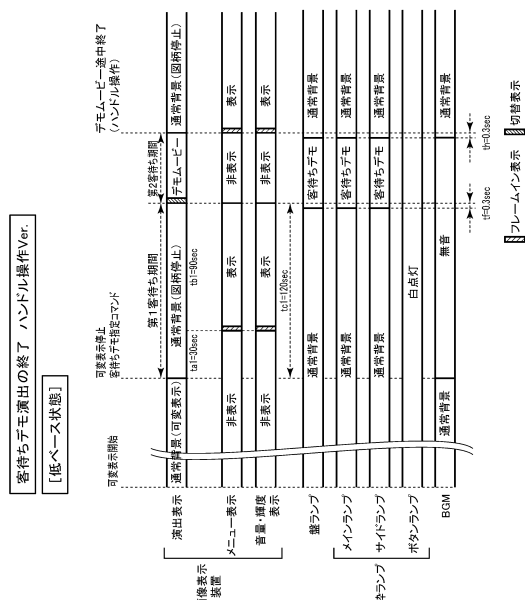
【 図 1 2 - 5 8 】

【图12-58】



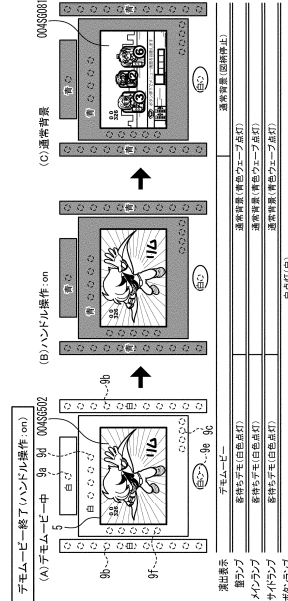
【 図 1 2 - 6 0 】

【图12-60】



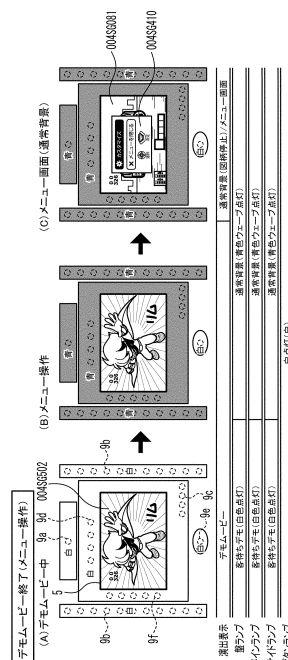
【 図 1 2 - 5 9 】

【图12-59】



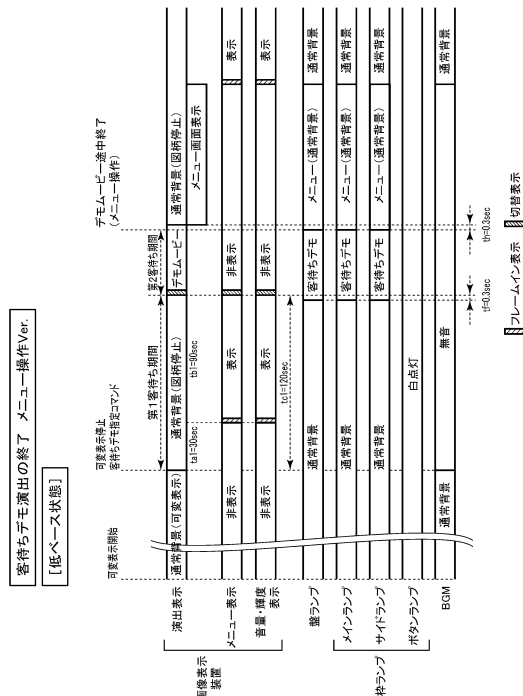
【 図 1 2 - 6 1 】

【图12-61】



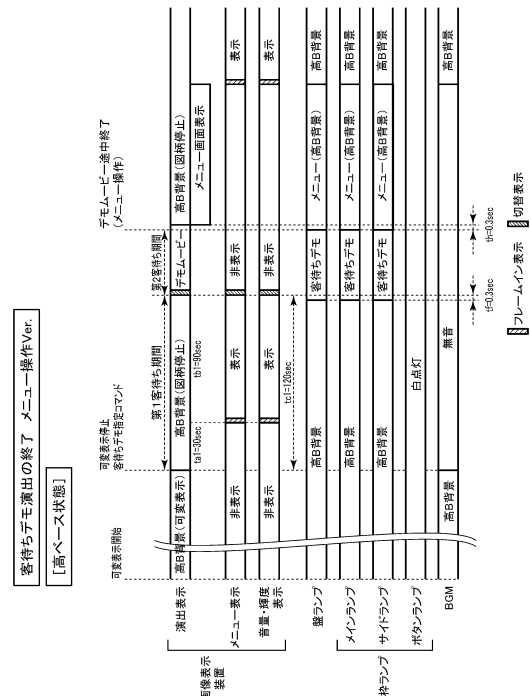
【 図 1 2 - 6 2 】

【图12-62】



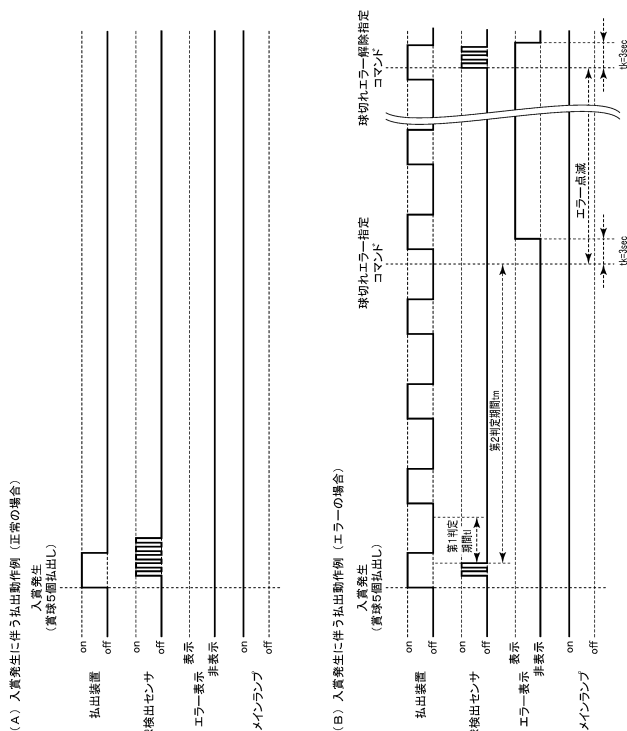
【 図 1 2 - 6 3 】

【图12-63】



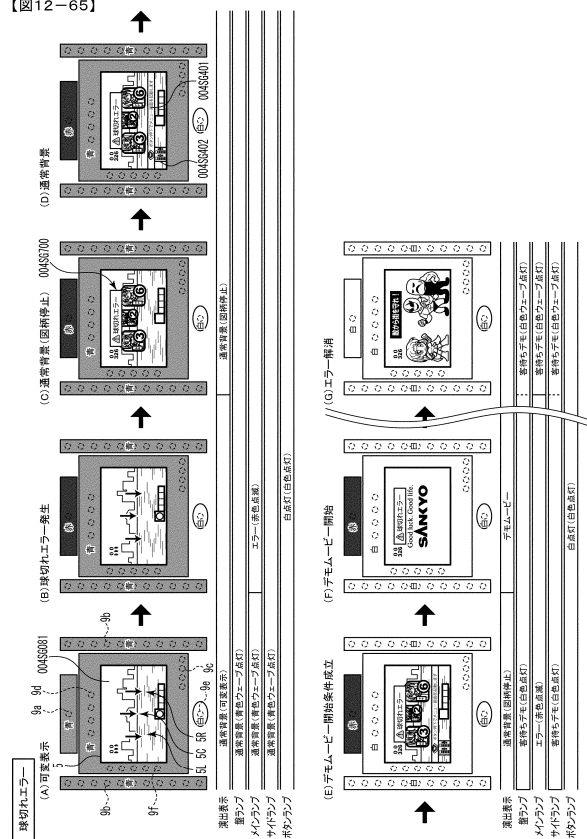
【 図 1 2 - 6 4 】

【图12-64】



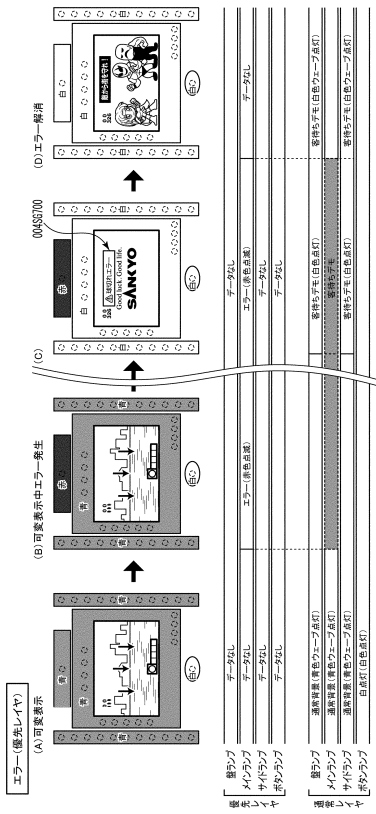
【 図 1 2 - 6 5 】

【图12-65】



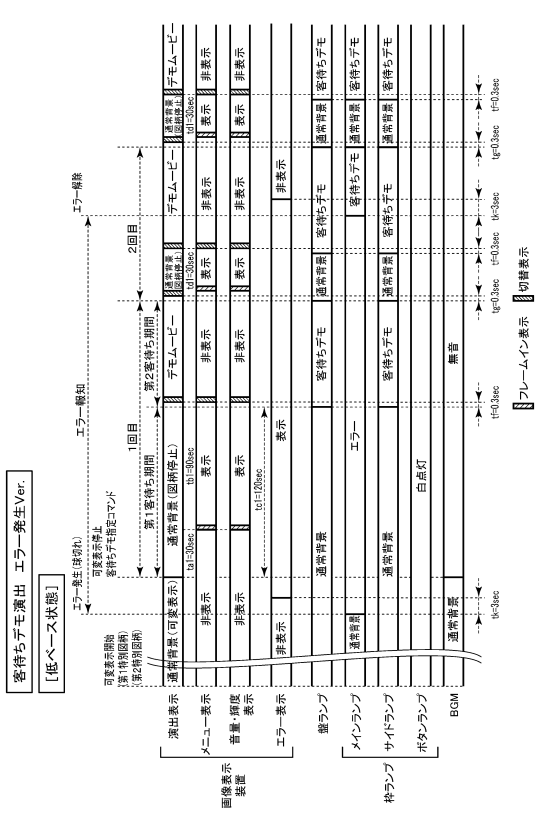
【図 12-66】

【図 12-66】



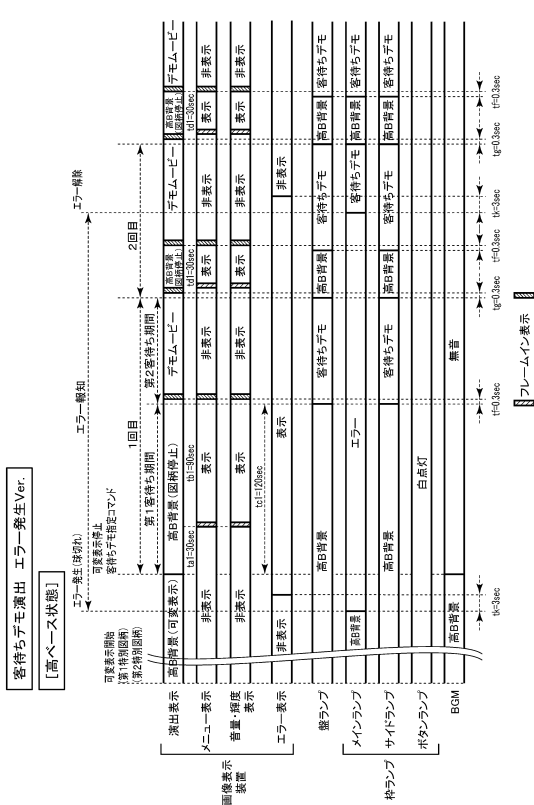
【図 12-67】

【図 12-67】



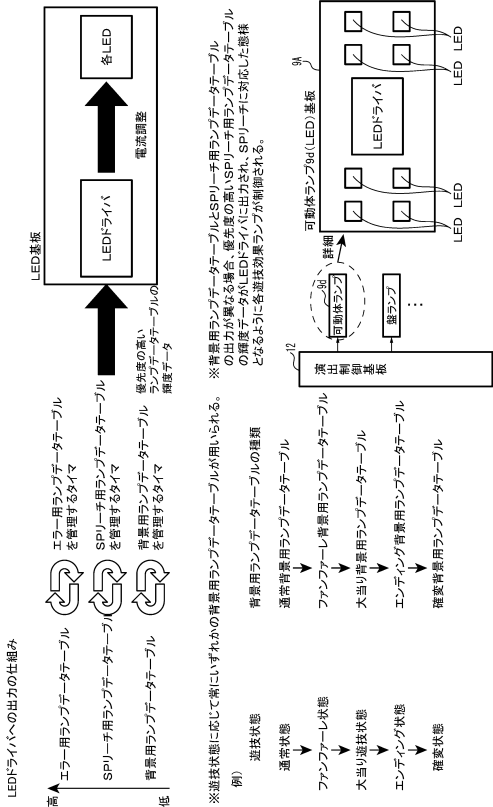
【図 12-68】

【図 12-68】



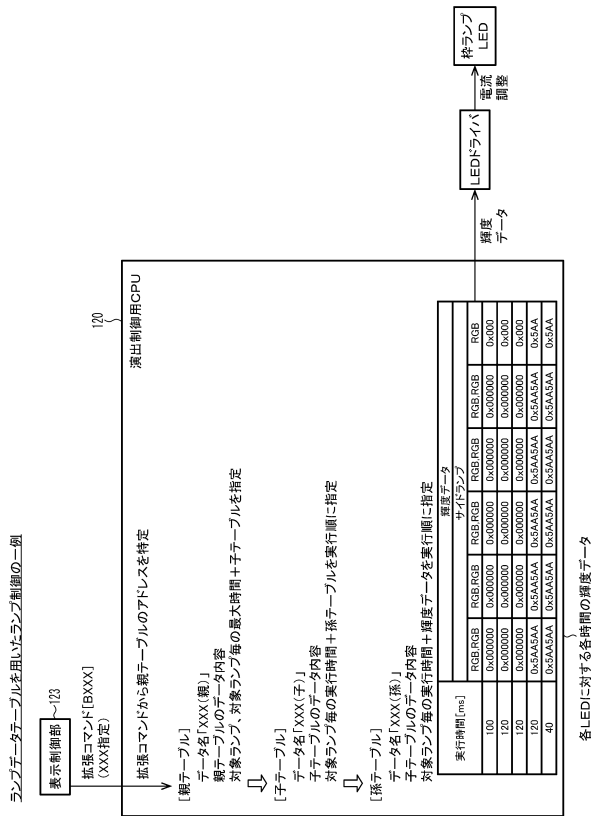
【図 12-69】

【図 12-69】



【 図 1 2 - 7 0 】

【图12-70】



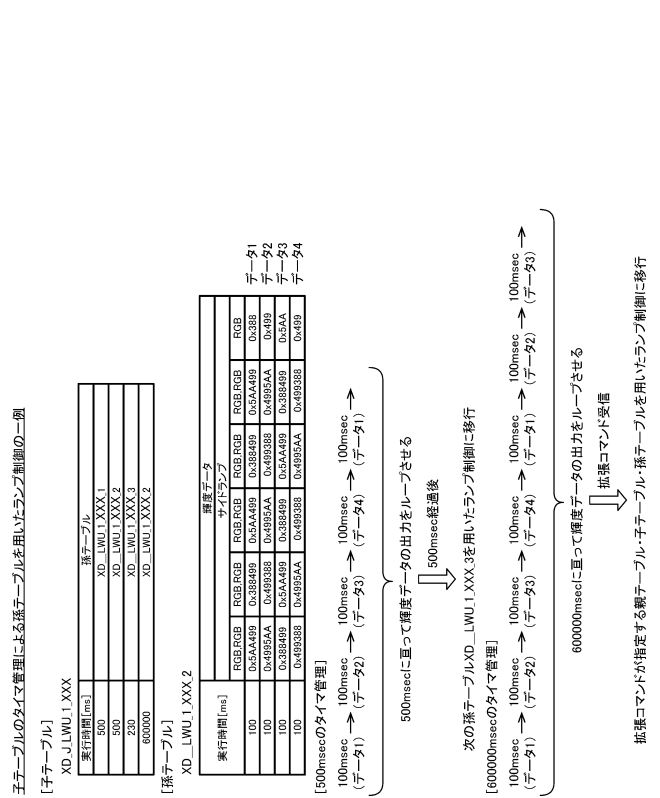
【 図 1 2 - 7 2 】

【圖12-72】 XXX (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_BXXX[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LWU_1_XXX[0]},
    {END_CODE}
};
```

【 図 1 2 - 7 1 】

【图12-71】



【 図 1 2 - 7 3 】

【图12-73】 XXX (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_XXX[] = {
    { 500/10,          &XD__LWU_1_XXX_1[0]}, . . . . (1)
    { 500/10,          &XD__LWU_1_XXX_2[0]}, . . . . (2)
    { 230/10,          &XD__LWU_1_XXX_3[0]}, . . . . (3)
    {600000/10,        &XD__LWU_1_XXX_2[0]}, . . . . (4)
    {END_CODE}
};
```



【図 12 - 7 4】

【図12-74】 XXX (孫) 1

```
const struct S_LAMP  XD__LWU_1_XXX_1[] = {
//      上から ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪
//      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGB
[ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 ],
[ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 ],
[ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 ],
[ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
[ 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
[END_CODE]
};
```

【図 12 - 7 5】

【図12-75】 XXX (孫) 2

```
const struct S_LAMP  XD__LWU_1_XXX_2[] = {
//      上から ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪
//      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGB
[ 100/10, F_ON + 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x388 ],
[ 100/10, F_ON + 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x499 ],
[ 100/10, F_ON + 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x388499, 0x5A4A99, 0x5AA ],
[ 100/10, F_ON + 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x495A5A, 0x499 ],
[END_CODE]
};
```

【図 12 - 7 6】

【図12-76】 XXX (孫) 3

```
const struct S_LAMP  XD__LWU_1_XXX_3[] = {
//      上から ① ②      ③ ④      ⑤ ⑥      ⑦ ⑧      ⑨ ⑩      ⑪
//      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGB
[ 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
[ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
[ 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A4A00, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA ],
[ 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x001122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA ],
[ 30/10, F_OF + 0x5A4A00, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x001122, 0x000 ],
[ 20/10, F_OF + 0x001122, 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A4A00, 0x1122 ],
[ 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000 ],
[ 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
[ 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
[END_CODE]
};
```

【図 12 - 7 7】

【図12-77】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化報知	BFFF
エラー	BFF1

10

【図 12 - 7 8】

【図12-78】 背景通常 (親)

```
const struct S_LAMP_A  XD_A_LMAIN_B10E[] = {
[600000/10,      XD__LMAIN_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[0]],
[JUMP_CODE,      XD_A_LMAIN_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A  XD_A_LWU_1_B10E[] = {
[600000/10,      XD__LWU_1_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[0]],
[JUMP_CODE,      XD_A_LWU_1_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A  XD_A_LLOG0_B10E[] = {
[600000/10,      XD__LLOG0_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[0]],
[JUMP_CODE,      XD_A_LLOG0_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A  XD_A_LSLMP_B10E[] = {
[600000/10,      XD__LSLMP_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[0]],
[JUMP_CODE,      XD_A_LSLMP_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A  XD_A_LATAK_B10E[] = {
[600000/10,      XD__LATAK_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[0]],
[JUMP_CODE,      XD_A_LATAK_B10E[1]],
};
```

【図 12 - 7 9】

【図12-79】 背景通常 (子)

```
const struct S_LAMP_J  XD__LMAIN_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[] = {
[600000/10,      XD__LMAIN_TSUJUHEND0_TSUJ0[0]],
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J  XD__LWU_1_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[] = {
[600000/10,      XD__LWU_1_TSUJUHEND0_TSUJ0[0]],
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J  XD__LLOG0_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[] = {
[600000/10,      XD__LLOG0_TSUJUHEND0_TSUJ0[0]],
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J  XD__LSLMP_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[] = {
[600000/10,      XD__LSLMP_TSUJUHEND0_TSUJ0[0]],
[END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J  XD__LATAK_TSUJUHEND0_TSUJ0_LOOP[] = {
[600000/10,      XD__LATAK_TSUJUHEND0_TSUJ0[0]],
[END_CODE]
};
```

30

40

50

【 図 1 2 - 8 0 】

【图12-80】背景通常（孫） 1

[illegible]

【 図 1 2 - 8 2 】

【図12-82】背景時短（親）

```

const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LMAIN_B1D1[1]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_L1B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_L1B1D1[1]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGD1B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LLOGD1B1D1[1]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LSLMP_B1D1[1]),
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATATK_B1D1[] = {
    (000000/10,
    JUMP_CODE,
    XD_A_LATATK_B1D1[1]),
};

```

【 ㊦ 1 2 - 8 1 】

【図12-81】背景通常（孫）2

[illegible]

10

20

## 30

## 40

## 50

【 ㊦ 1 2 - 8 5 】

【圖12-85】背景時短（孫）2

[illegible]

【 図 1 2 - 8 7 】

【图12-87】背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J {  
    XD_J_LMAIN_TSSUICHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {  
        XD_J_LMAIN_TSSUICHINGO_KAKIHEN[0]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_J {  
    XD_J_LWU_I_TSSUICHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {  
        XD_J_LWU_I_TSSUICHINGO_KAKIHEN[0]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_J {  
    XD_J_LLGOO_TSSUICHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {  
        XD_J_LLGOO_TSSUICHINGO_KAKIHEN[0]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_J {  
    XD_J_LSIMP_TSSUICHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {  
        XD_J_LSIMP_TSSUICHINGO_KAKIHEN[0]  
    };  
  
};  
  
const struct S_LAMP_J {  
    XD_J_LATAT_TSSUICHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {  
        XD_J_LATAT_TSSUICHINGO_KAKIHEN[0]  
    };  
  
};
```

【 図 1 2 - 8 8 】

【图12-88】背景確変（孫） 1

[illegible]

【 図 1 2 - 9 0 】

【図12-90】 客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LMAIN_BFO1[] = {
        &XD_A_LMAIN_KYAKUMACHI[DEMO[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LWU1_BFO1[] = {
        &XD_A_LWU1_KYAKUMACHI[DEMO[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LLOGO_BFO1[] = {
        &XD_A_LLOGO_KYAKUMACHI[DEMO[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSUMP_BFO1[] = {
        &XD_A_LSUMP_KYAKUMACHI[DEMO[0]],
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_BFO1[] = {
        &XD_A_LATAK_KYAKUMACHI[DEMO[0]],
    };
};
```

【 図 1 2 - 8 9 】

【图12-89】背景確変（孫） 2

[illegible]

【 図 1 2 - 9 1 】

【図12-91】客待ちデモ（子）

[illegible]

【 図 1 2 - 9 2 】

【図12-92】 客待ちデモ（孫） 1

[illegible]

【 図 1 2 - 9 3 】

【図12-93】 客待ちデモ（孫） 2-1

[illegible]

## 0

## 20

【 図 1 2 - 9 4 】

【図12-94】 客待ちデモ（孫） 2-2

[illegible]

【 図 1 2 - 9 5 】

【図12-95】客待ちデモ（孫） 3

[illegible]

## 30

## 40

【 図 1 2 - 9 6 】

【図12-96】客待ちデモ（孫） 4

[illegible]

【 図 1 2 - 9 7 】

【図12-97】 客待ちデモ（孫） 5

[illegible]

10

20

【 図 1 2 - 9 8 】

【図12-98】客待ちデモ（孫） 6

```

const struct S_LAMP
{
    RGB
    [ 250 / 10 F, F = 0x4444 |
    150 / 10 F, F = 0x888 |
    100 / 10 F, F = 0x999 |
    250 / 10 F, F = 0x888 |
    150 / 10 F, F = 0x444 |
    1000 / 10 F, F = 0x888 |
    150 / 10 F, F = 0x888 |
    1000 / 10 F, F = 0x444 |
    END_CODE
};

const struct S_LAMP
{
    RGB
    [ 250 / 10 F, F = 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x4444 | 0x4444 | 0x4444 | 0x4444 | 0x4444 |
    150 / 10 F, F = 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 |
    1000 / 10 F, F = 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 | 0x999999 |
    250 / 10 F, F = 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 | 0x888888 |
    1000 / 10 F, F = 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x444444 | 0x4444 |
    END_CODE
};

const struct S_LAMP
{
    RGB
    [ 250 / 10 F, F = 0x444444 | 0x444444 |
    1500 / 10 F, F = 0x888888 | 0x888888 |
    1000 / 10 F, F = 0x999999 | 0x999999 |
    250 / 10 F, F = 0x888888 | 0x888888 |
    1500 / 10 F, F = 0x444444 | 0x444444 |
    1000 / 10 F, F = 0x888888 | 0x888888 |
    1500 / 10 F, F = 0x888888 | 0x888888 |
    1000 / 10 F, F = 0x444444 | 0x444444 |
    END_CODE
};

```

【 図 1 2 - 9 9 】

【図12-99】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_B001[] = {
    {600000/10,      &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,      &XD_A_LPUSH_B001[1]},
};
```

30

40

【図 1 2 - 1 0 0】

【図12-100】 ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 - 1 0 2】

【図12-102】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOOZ[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LPUSH_BOOZ[1]],
};
```

【図 1 2 - 1 0 4】

【図12-104】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP_XD_LPUSH_SHIRO_TENNETSU[] = {
    // RGB
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { 150/10, F_OF + 0x0000 },
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 - 1 0 6】

【図12-106】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 - 1 0 8】

【図12-108】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LMAIN_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_I_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LWU_I_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LWU_I_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LLOGO_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LSLMP_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LATAK_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LPUSH_BFFF[1]],
};
```

【図 1 2 - 1 0 1】

【図12-101】 ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP_XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
    // RGB
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    { 150/10, F_OF + 0x0FFF },
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 - 1 0 3】

【図12-103】 ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LPUSH_BOOZ[1]],
};
```

【図 1 2 - 1 0 5】

【図12-105】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOOZ[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[0]},
    [JUMP_CODE,         &XD_A_LPUSH_BOOZ[1]],
};
```

【図 1 2 - 1 0 7】

【図12-107】 ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP_XD_LPUSH_AKA_TENNETSU[] = {
    // RGB
    { 100/10, F_OF + 0x000 },
    { 100/10, F_OF + 0x000 },
    [END_CODE]
};
```

【図 1 2 - 1 0 9】

【図12-109】 初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LMAIN_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_I_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LWU_I_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LLOGO_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
```

10

20

30

40

50

【 ㊦ 1 2 - 1 1 0 】

【図12-110】 初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP {
//      RGB
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0 |,
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0 |,
//      [END_CODE]
};

/////////////////////////////////////////////////
const struct S_LAMP {
//      XD__LWL1_SHOKIKAI[] = {
//      上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
//      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB RGB
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 |,
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0, 0xF0F0F0 |,
//      [END_CODE]
};

/////////////////////////////////////////////////
const struct S_LAMP {
//      XD__LLOGO_SHOKIKAI[] = {
//      左から ① ② ③ ④
//      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0 |,
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0 |,
//      [END_CODE]
};

/////////////////////////////////////////////////
const struct S_LAMP {
//      XD__LSLMIP_SHOKIKAI[] = {
//      上から ① ② ③ ④ ⑤
//      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0 |,
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0 |,
//      [END_CODE]
};

/////////////////////////////////////////////////
const struct S_LAMP {
//      XD__LATAK_SHOKIKAI[] = {
//      左から ① ② ③ ④
//      RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0 |,
//      | 150/10, F_OF + 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0, 0xF0F0F0F0 |,
//      [END_CODE]
};
```

【 ㊦ 1 2 - 1 1 1 】

【図12-111】 エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFF1[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,          &XD_A_LMAIN_BFF1[1]},
};
```

10

【 図 1 2 - 1 1 2 】

【図12-112】 エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
    {600000/10,          &XD_J_LMAIN_ERROR[0]},
    {END_CODE}
};
```

【 図 1 2 - 1 1 3 】

【図12-113】 エラー（孫）

```
const struct S_LAMP XD_LMAIN_ERROR[] = {
//                                RGB
[ 100/10, F_OF + 0xF00 ],
[ 100/10, F_OF + 0x000 ],
[END_CODE]
};
```

20

30

40

50



【 図 1 2 - 1 1 5 】

【図12-115】 共通テーブル2

[illegible]

20

【 図 1 2 - 1 1 7 】

【図12-117】 共通テーブル3-2

[illegible]

40

【図 12 - 118】

【図12-118】 共通テーブル3-3

const struct S_LAMPID_LATK_RAINBOW_Q2[] = {	const struct S_LAMPID_LPUK_RAINBOW_Q2[] = {
// 左から ① ② ③ ④	// RGB
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //01	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //01
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //02	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //02
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //03	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //03
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //04	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //04
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //05	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //05
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //06	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //06
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //07	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //07
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //08	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //08
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //09	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //09
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //10	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //10
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //11	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //11
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //12	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //12
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //13	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //13
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //14	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //14
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //15	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //15
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //16	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //16
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //17	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //17
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //18	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //18
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //19	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //19
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //20	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //20
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //21	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //21
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //22	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //22
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //23	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //23
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //24	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //24
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //25	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //25
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //26	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //26
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //27	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //27
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //28	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //28
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //29	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //29
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //30	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //30
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //31	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //31
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //32	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //32
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //33	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //33
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //34	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //34
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //35	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //35
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //36	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //36
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //37	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //37
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //38	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //38
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //39	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //39
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //40	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //40
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //41	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //41
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //42	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //42
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //43	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //43
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //44	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //44
40/10, F.ON + 0x000000, 0x000000, //45	40/10, F.ON + 0x0000, 0x0000, //45
};	};

【図 12 - 119】

【図12-119】

デモムービー中の表示と発光

(A 1) 第1シーン (企業名)

	(A)	企業名	(B)	
文字表示	拡大F1	白ウエブ	規定位置	F0
ランプ	白F1	白点灯	白F0	

※文字アニメーション表示に連動して白フラッシュ

(A 2) 第2シーン (機種紹介)

	紹介1	紹介2-1	紹介2-2	紹介2-3	
文字表示	(C) : (D) : (E) : (F) : (G) : (H) : (I) : (J) : (K) : (L) : (M) : (N) : (O) :				
キャラクタ	MM	PM	PM	PM	PM
ランプ	緑白	緑白	緑白	緑白	緑白

※文字アニメーション表示に非連動

(A 3) 第3シーン (機種タイトル名)

	機種メインタイトル名	機種サブタイトル名	
文字表示	(P) : (Q) : (R) : (S) : (T) : (U) : (V) :		
ランプ	緑白	緑白	緑白

※文字アニメーション表示に連動して白フラッシュ

(A 4) 第4シーン (注意喚起)

	注意喚起1	注意喚起2	
文字表示	(W)	(X)	
ランプ	白ウエブ点灯		

※文字アニメーション表示に非連動

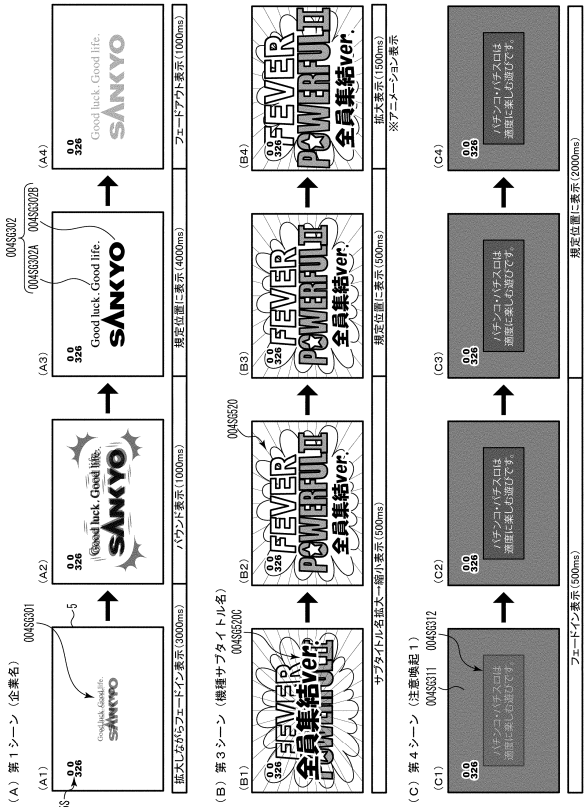
※(A)~(L)は図31(A)~(L)、(M)~(X)は図32(M)~(X)  
※F1J…フェードイン、F0J…フェードアウト、「拡」…拡大、「縮」…縮小、「規」…規定、「フラ」…フラッシュ  
※…白フラッシュ

10

20

【図 12 - 120】

【図12-120】



【図 12 - 121】

【図12-121】

文字アニメーション表示の比較表

実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン+拡大	パウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン+拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※「なし」は停止していること(変更なし)

強調喚起は、企業名と機種タイトル(メイン、サブ)の注意喚起となる  
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時には動きがないため、強調喚起が低い  
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所アニメーション表示を用いるため、強調喚起がより高い  
機種タイトル名(メイン、サブ)は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所アニメーション表示を用いるため、強調喚起がより高い

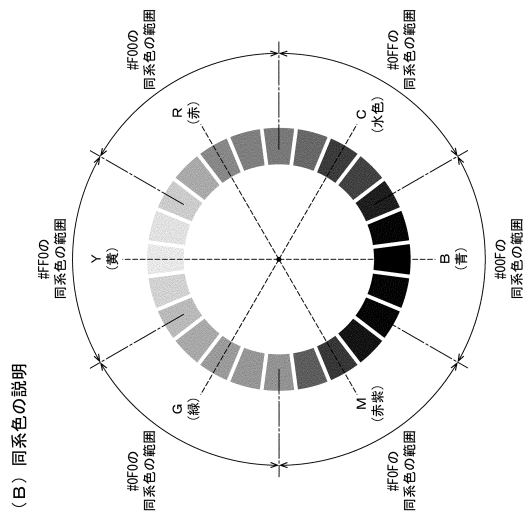
30

40

50

【 図 1 2 - 1 2 2 】

【图12-122】



(A)

カラーコード	色名
#000	赤
#F40	橙
#F80	
#F00	
#FF0	黄
#FF0	
#FF0	
#FF0	黄緑
#FF0	
#F00	緑
#0F4	
#0F8	緑青
#0FB	
#0FF	水色
#0BF	
#0BF	
#0BF	青緑
#04F	
#00F	青
#40F	
#00F	紫
#0BF	
#0FF	赤紫
#F0B	
#F0B	
#F0B	桃
#F44	

【 ㊦ 1 2 - 1 2 3 】

【图12-123】

表示タイミング	ユーザインタフェース	ホストインタフェース	拡張ホストインタフェース	可変表示終了後
表示指示の 実行タイミング	ユーザインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時
データム・レベ の切替タイミング	データム・レベの切替 タイミング データム・レベの切替 タイミング データム・レベの切替 タイミング	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時
2個目の表示の 実行タイミング	ユーザインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時	拡張ホストインタフェース 1個目の表示時 2個目の表示時 3個目の表示時

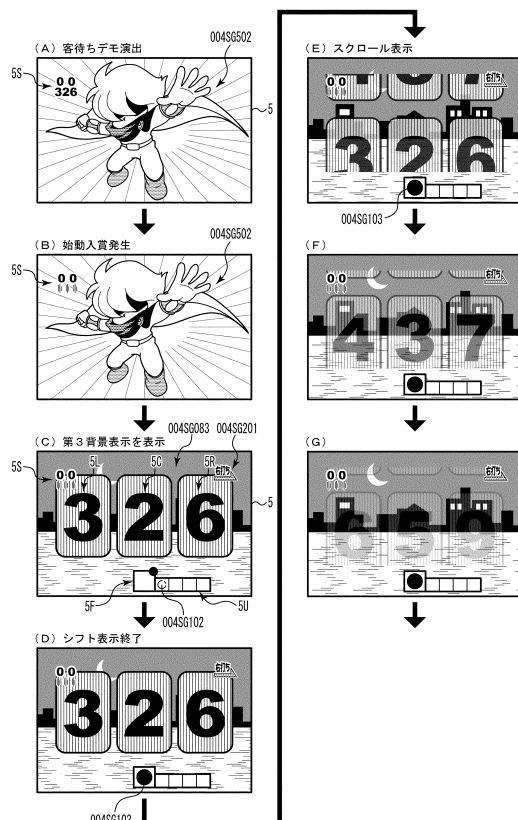
[illegible]

10

20

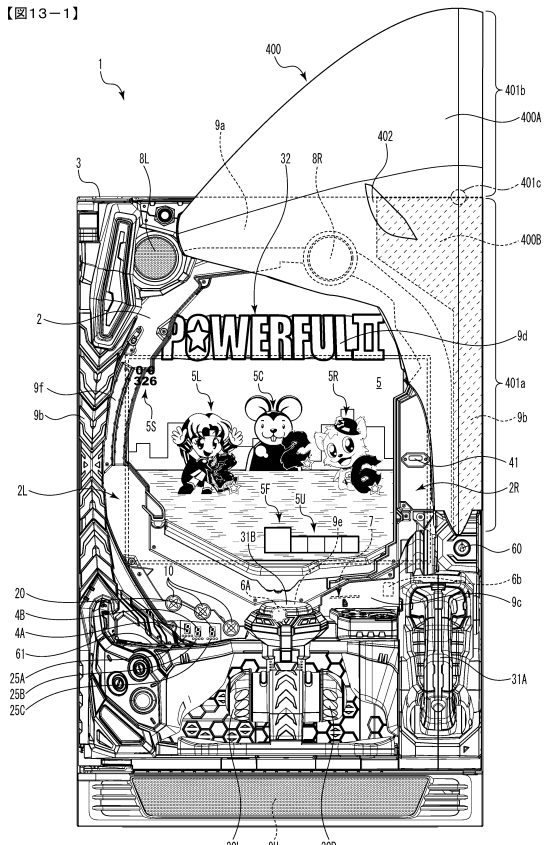
【 図 1 2 - 1 2 4 】

【図12-124】デモムービーが始動入賞で終了〔高ベース状態〕



【 図 1 3 - 1 】

【图13-1】



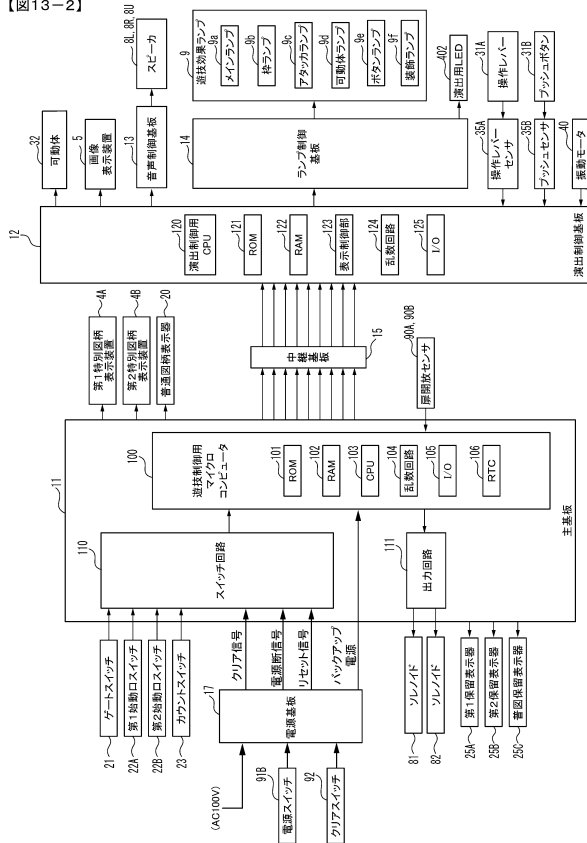
30

40

50

【 図 1 3 - 2 】

【图13-2】



【 図 1 3 - 4 】

【图13-4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【 図 1 3 - 3 】

【图13-3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復帰指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリー	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

10

20

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【 図 1 3 - 5 】

【图13-5】

## 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

30

40

50

【 図 1 3 - 6 】

【図13-6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【 図 1 3 - 7 】

【図13-7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(大当り)

10

【 図 1 3 - 8 】

【図13-8】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA  
(低ベース状態用、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR3)	変動パターン
1～660	PA1-1
661～900	PA2-1
901～997	PA2-2

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB  
(低ベース状態用、同種保留記憶数2個)

判定値(MR3)	変動パターン
1～700	PA1-2
701～900	PA2-1
901～997	PA2-2

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC  
(低ベース状態用、同種保留記憶数3個)

判定値(MR3)	変動パターン
1～750	PA1-3
751～900	PA2-1
901～997	PA2-2

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD  
(高ベース状態用)

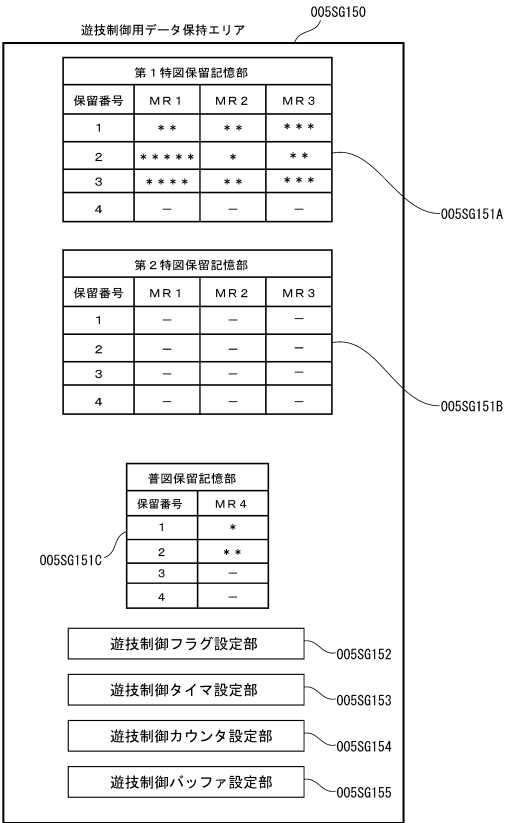
判定値(MR3)	変動パターン
1～750	PA1-3
751～900	PA2-1
901～997	PA2-2

(E) 大当り用変動パターン判定テーブル  
(低ベース状態、高ベース状態共通)

判定値(MR3)	変動パターン
1～30	PB1-1
31～997	PB1-2

【 図 1 3 - 9 】

【図13-9】



20

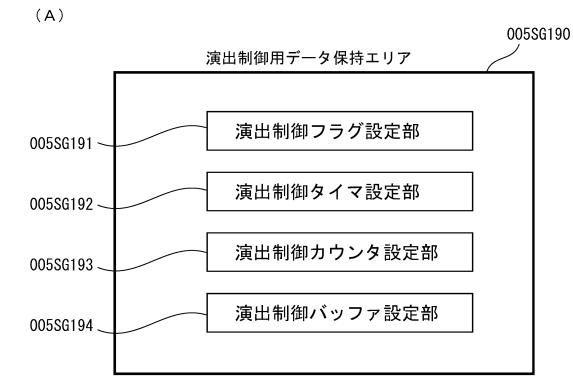
30

40

50

【図 13 - 10】

【図13-10】



(B)

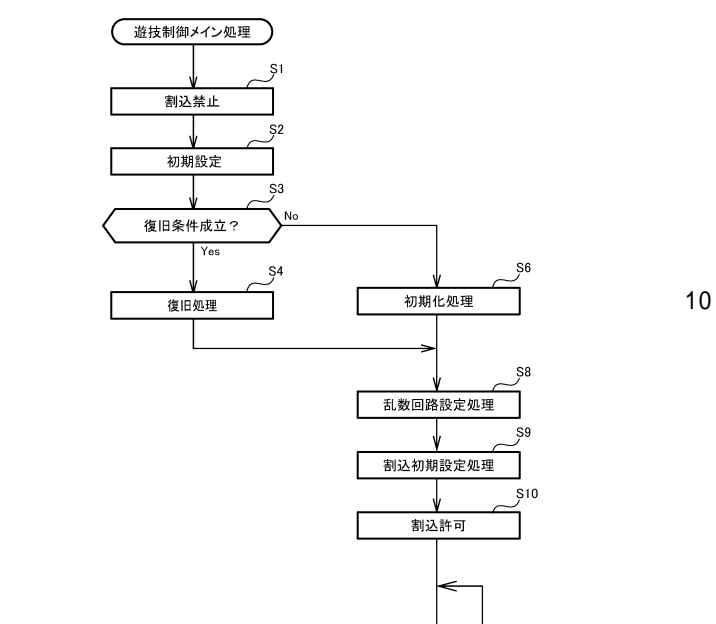
005SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知	図柄指定	変動カテゴリ	先読み対象 フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0
	1-1	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C102 (H)	C410 (H)	C601 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C103 (H)	C400 (H)	C600 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

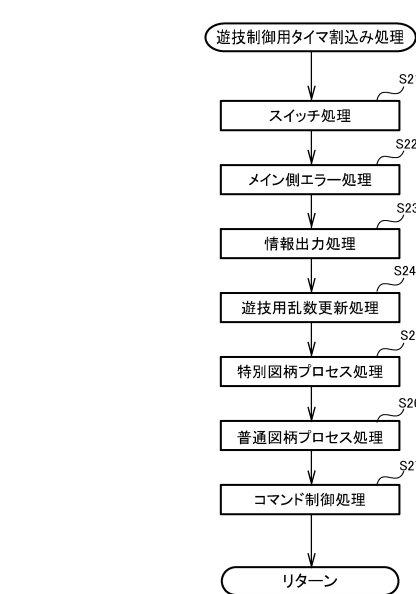
【図 13 - 11】

【図13-11】



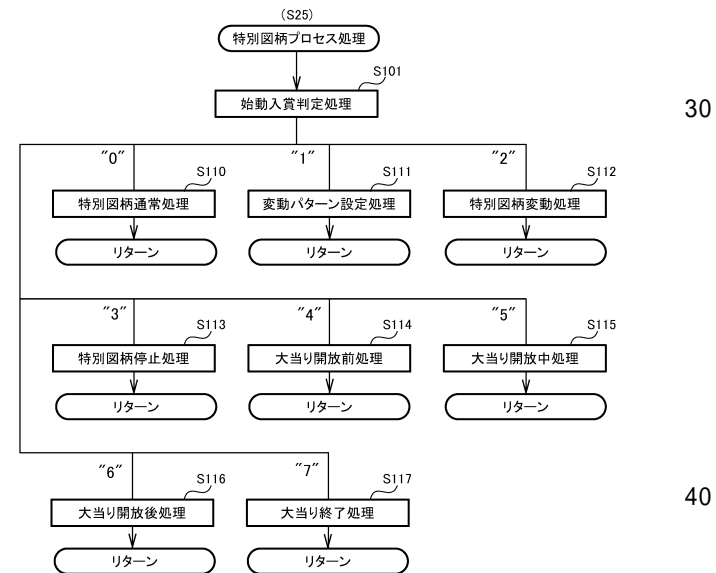
【図 13 - 12】

【図13-12】



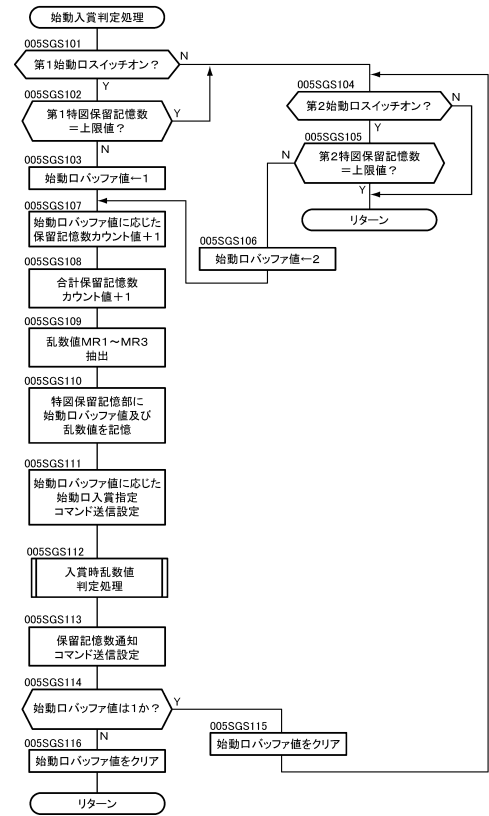
【図 13 - 13】

【図13-13】



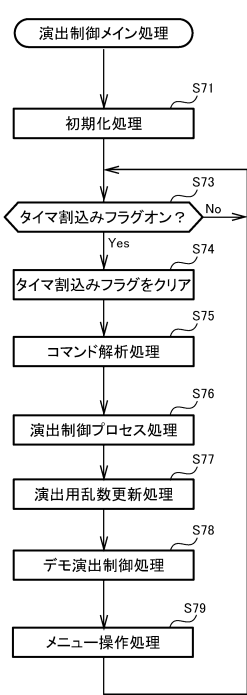
【 図 1 3 - 1 4 】

【図13-14】



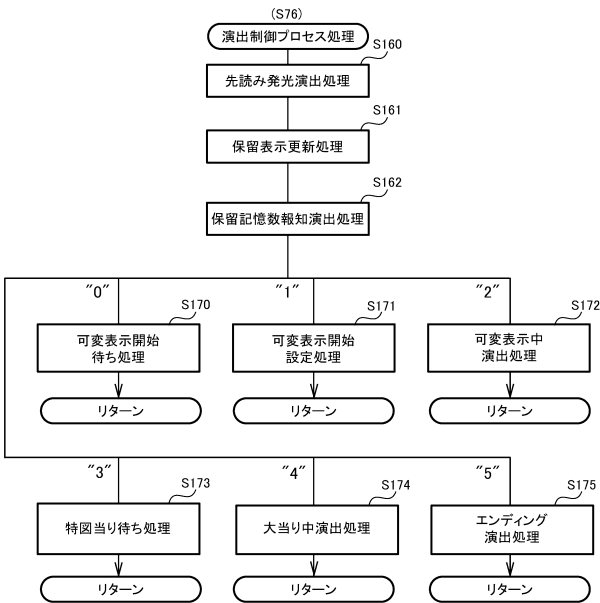
【 図 1 3 - 1 5 】

【図13-15】



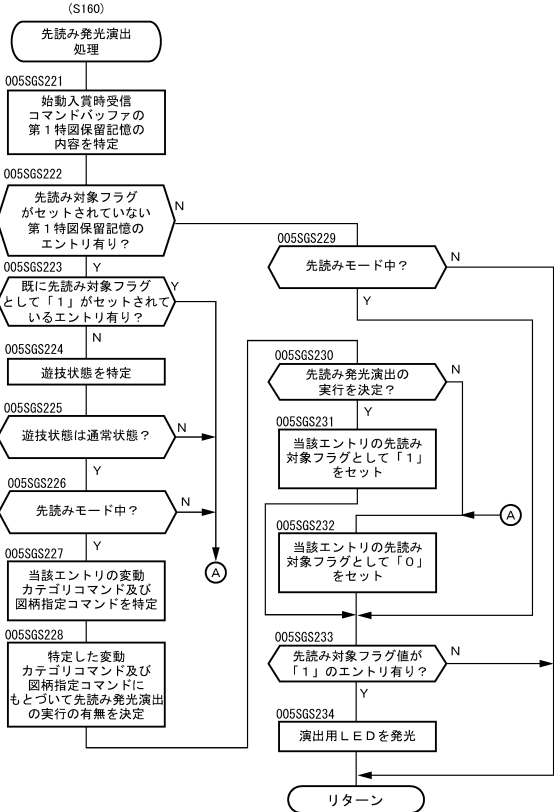
【 図 1 3 - 1 6 】

【図13-16】



【 図 1 3 - 1 7 】

【図13-17】



10

20

30

40

50

【図 13 - 18】

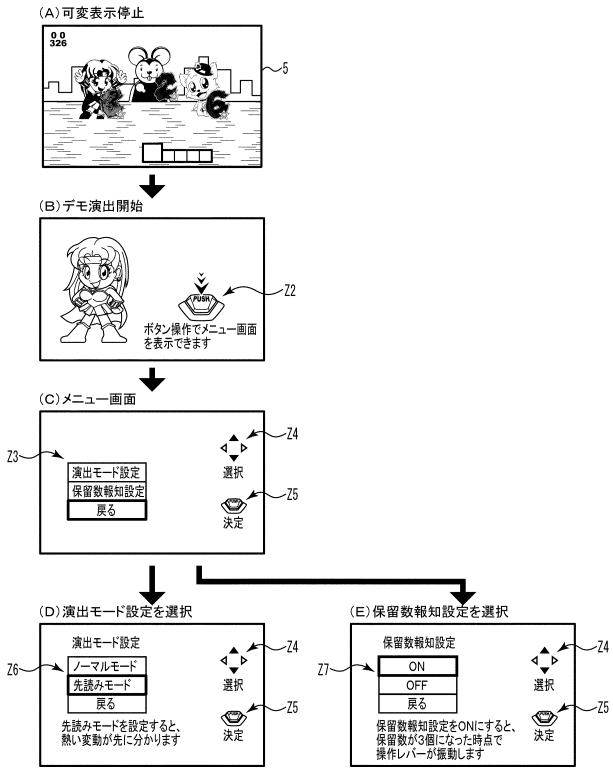
【図13-18】

先読み発光演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示 結果	先読み発光 演出非実行	先読み発光 演出実行
Nリーチ (大当り)	100%	0%
Sリーチ (大当り)	1%	99%
非リーチ (はずれ)	100%	0%
Nリーチ (はずれ)	100%	0%
Sリーチ (はずれ)	95%	5%

【図 13 - 19】

【図13-19】

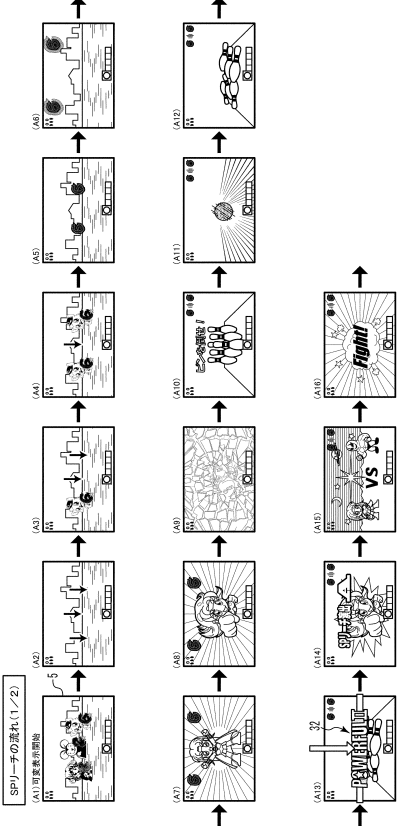


10

20

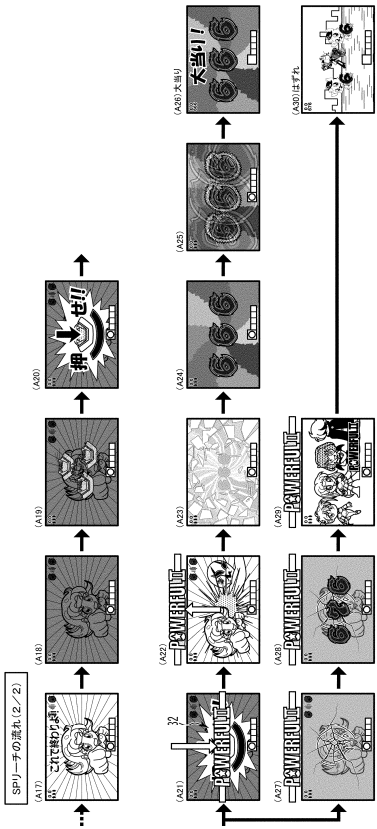
【図 13 - 20】

【図13-20】



【図 13 - 21】

【図13-21】



30

40

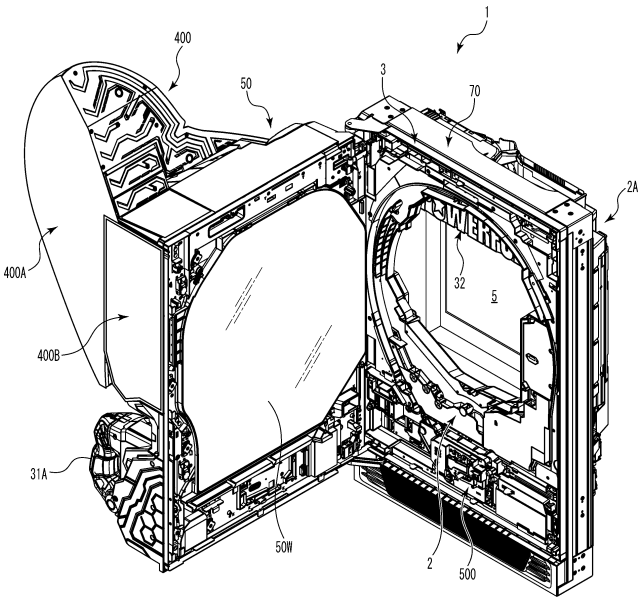
50



【図 13 - 22】

【図13-22】

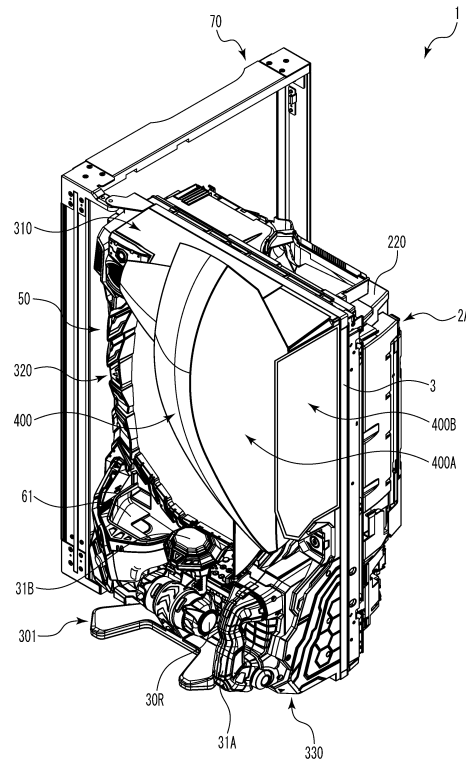
第2開状態



【図 13 - 23】

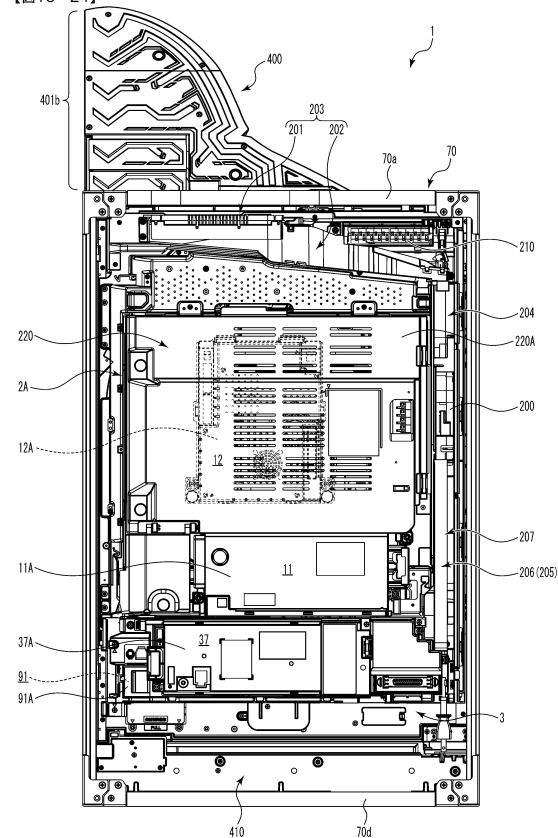
【図13-23】

第4開状態



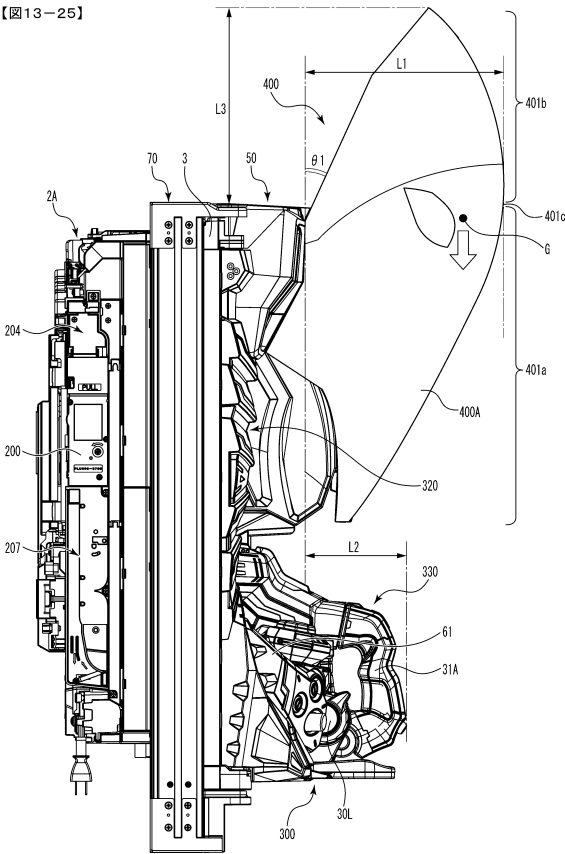
【図 13 - 24】

【図13-24】



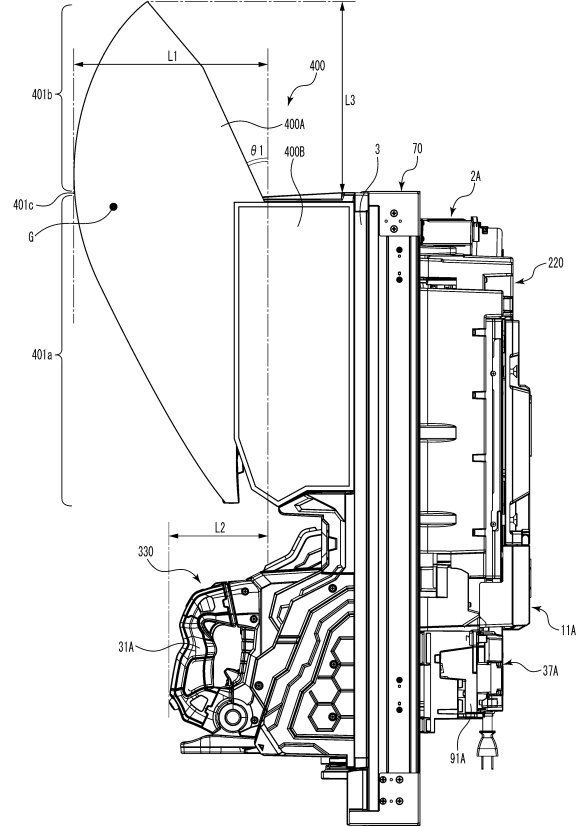
【図 13 - 25】

【図13-25】



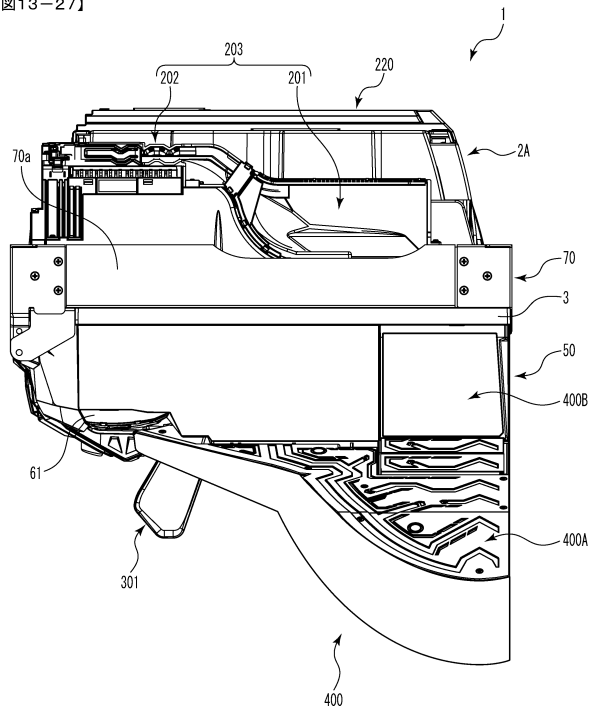
【図 13 - 26】

【図13-26】



【図 13 - 27】

【図13-27】

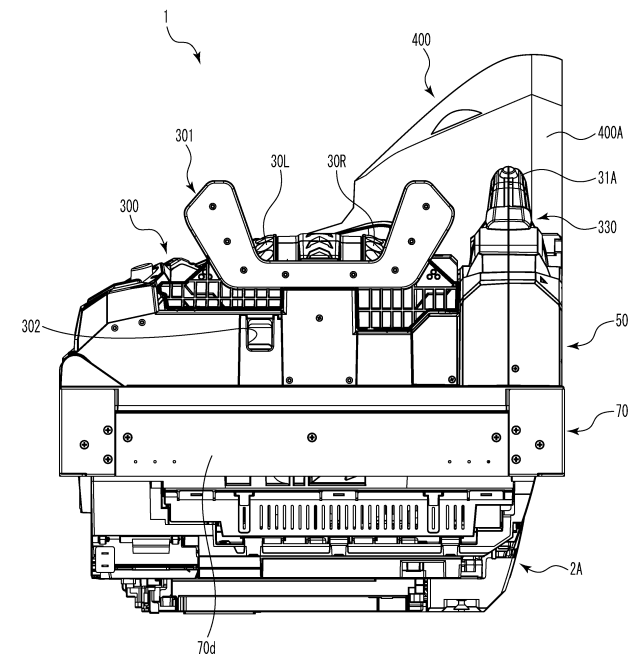


10

20

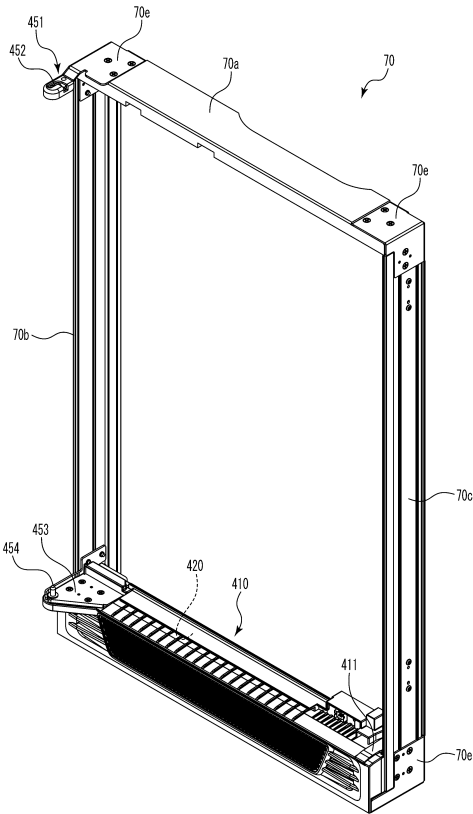
【図 13 - 28】

【図13-28】



【図 13 - 29】

【図13-29】



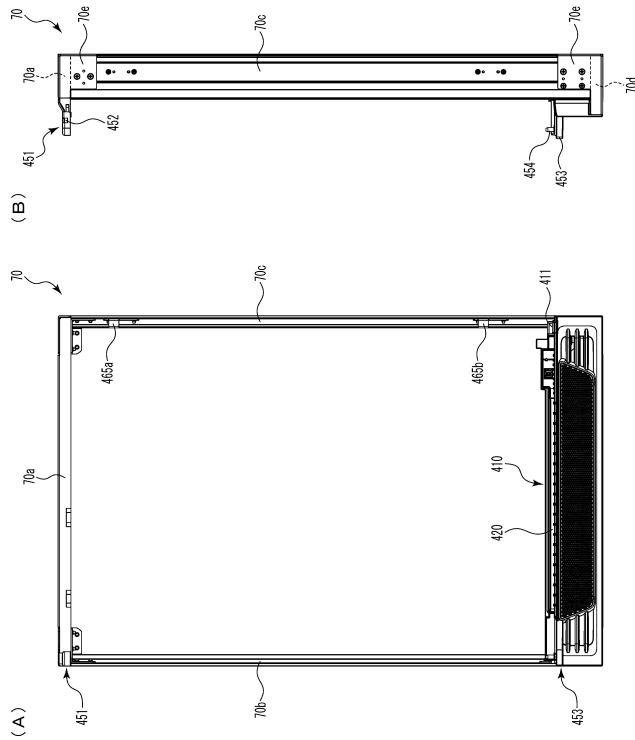
30

40

50

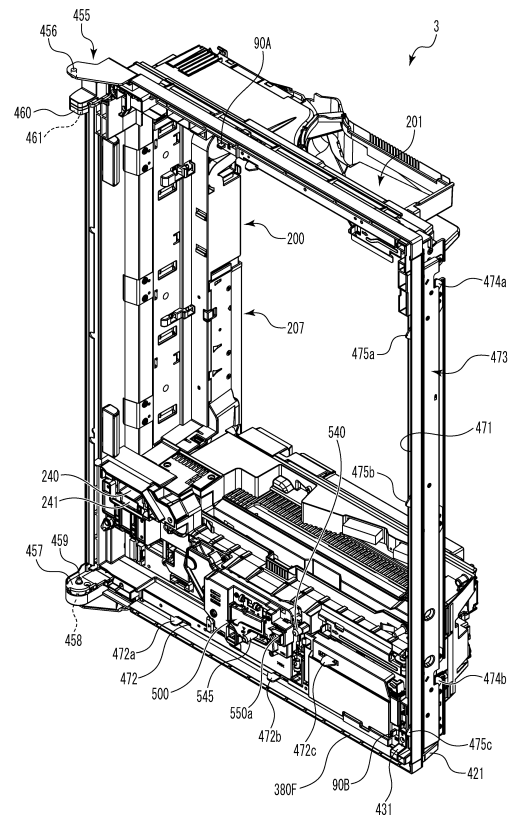
【 図 1 3 - 3 0 】

【图13-30】



【 図 1 3 - 3 1 】

【图13-31】

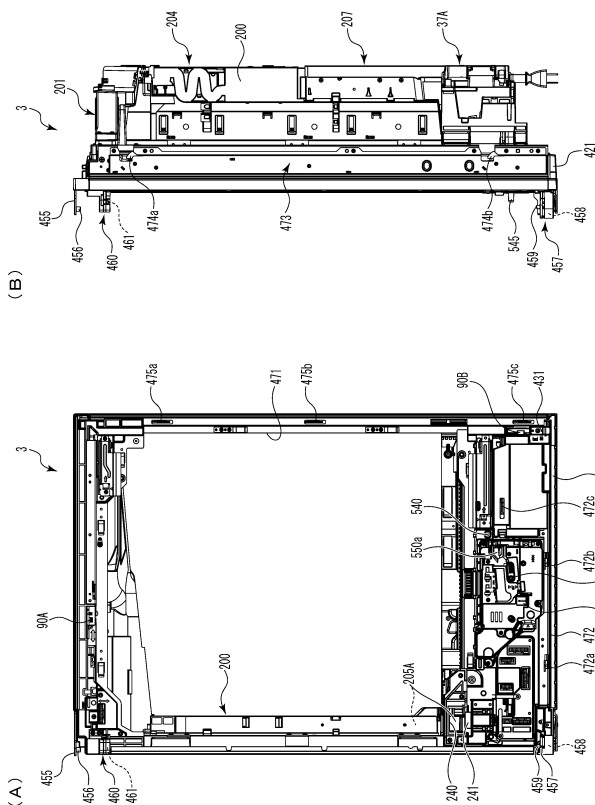


10

20

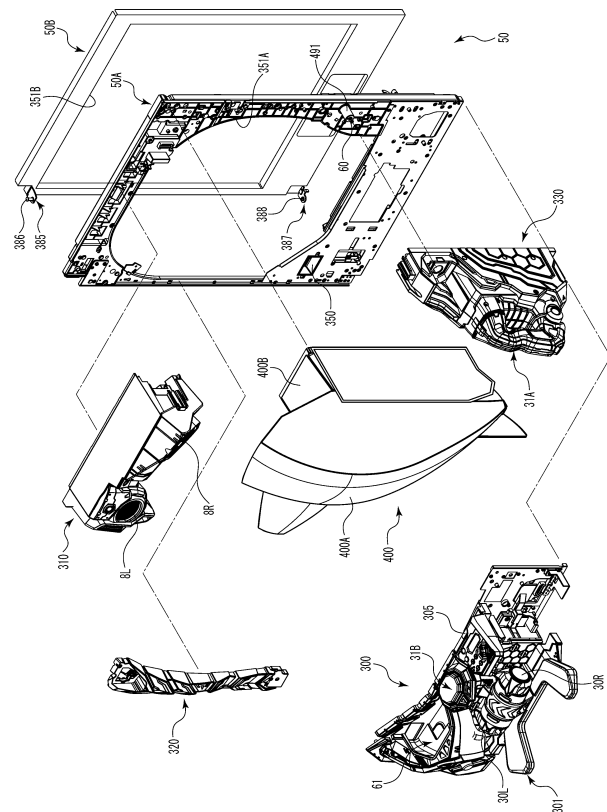
【 図 1 3 - 3 2 】

【图13-32】



【 図 1 3 - 3 3 】

【图13-33】



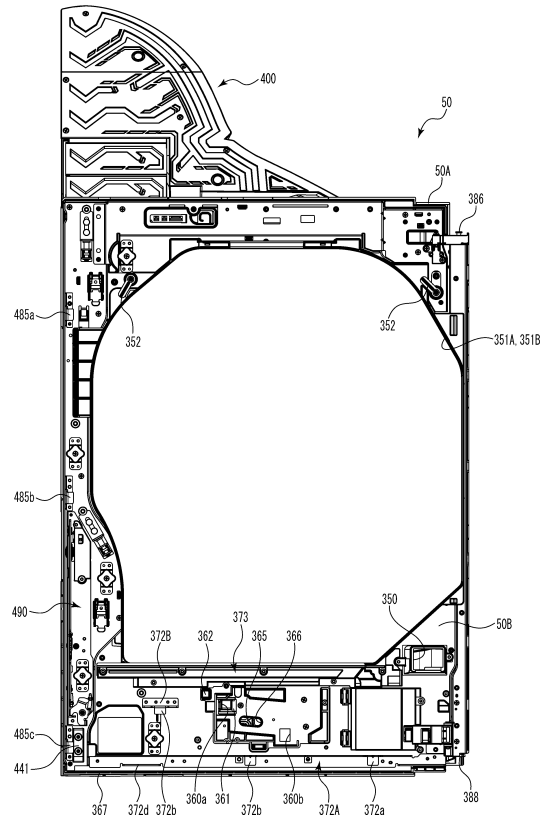
30

40

50

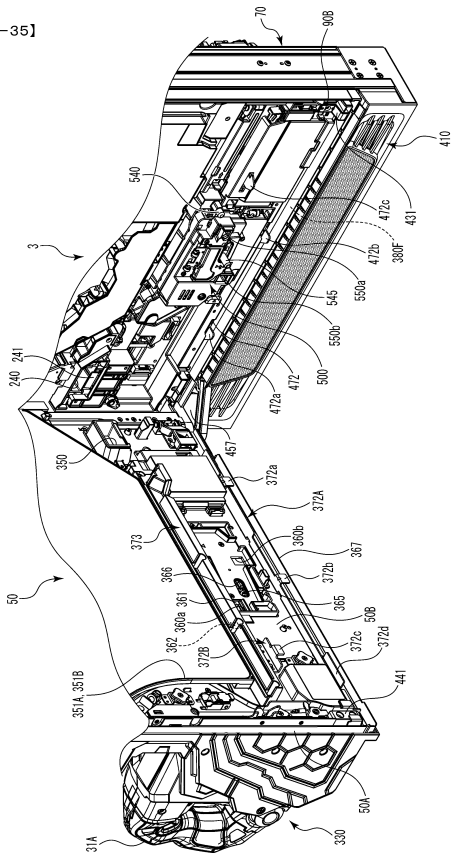
【図 13 - 34】

【図13-34】



【図 13 - 35】

【図13-35】

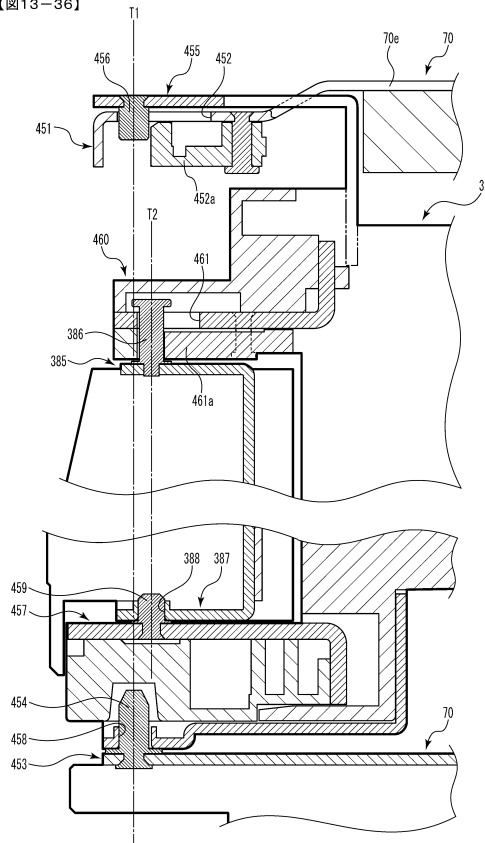


10

20

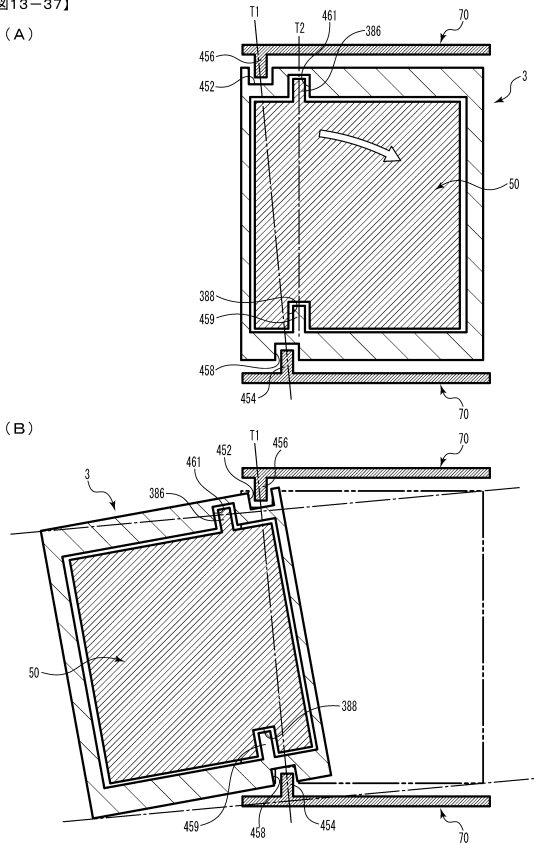
【図 13 - 36】

【図13-36】



【図 13 - 37】

【図13-37】



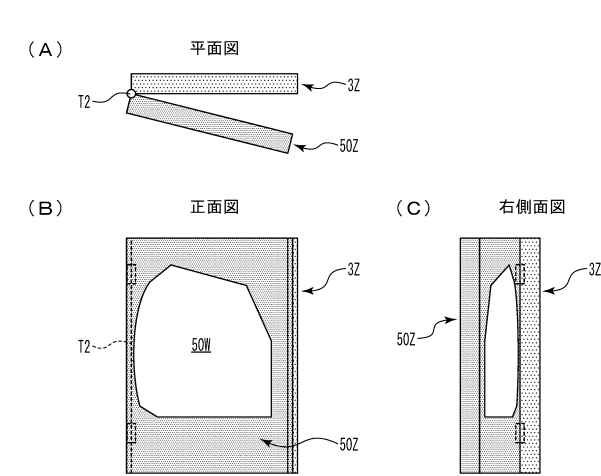
30

40

50

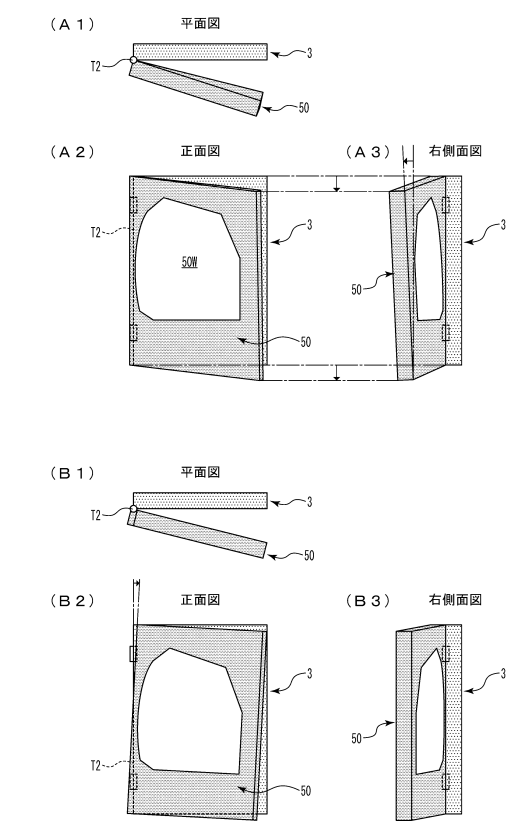
【図 13 - 38】

【図13-38】 開閉扉枠の開放態様 [垂れ下がりがなし]



【図 13 - 39】

【図13-39】 開閉扉枠の開放態様 [垂れ下がりがあり]

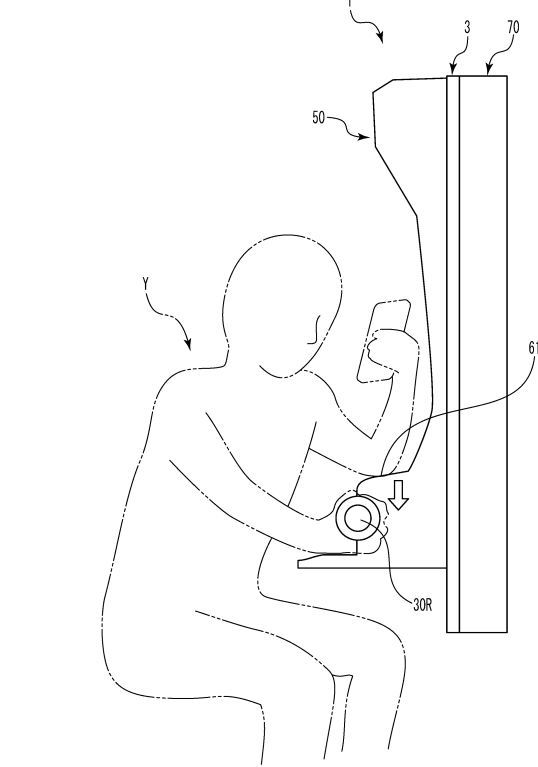


10

20

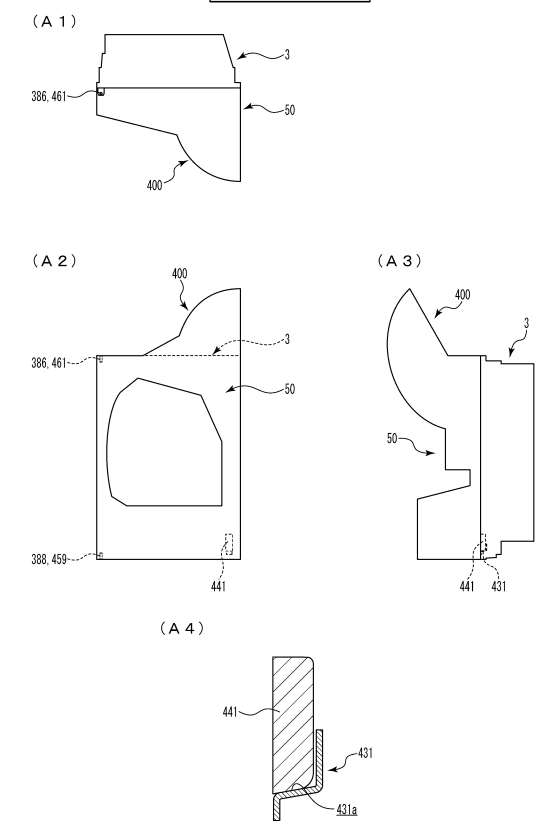
【図 13 - 40】

【図13-40】



【図 13 - 41】

【図13-41】 開閉扉枠 [閉状態]



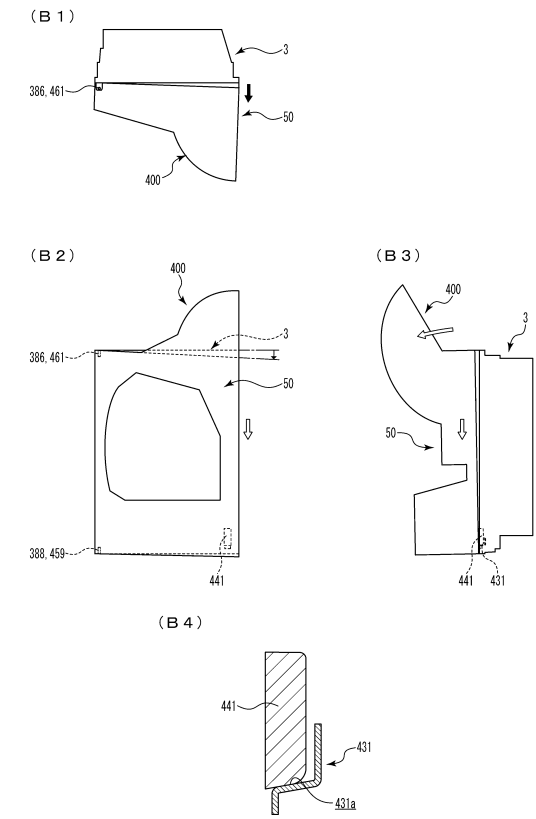
30

40

50

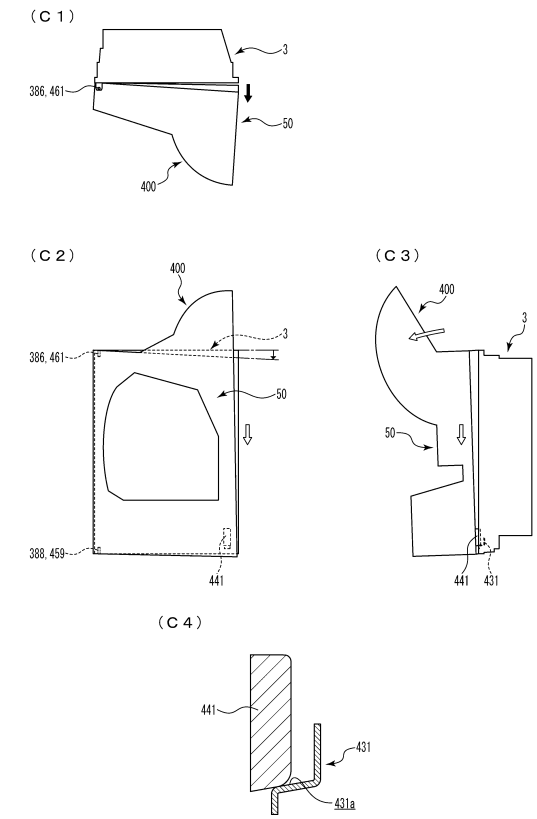
【図 13 - 42】

【図13-42】 開閉扉枠 [第1開状態 (開放角度: 約2度)]



【図 13 - 43】

【図13-43】 開閉扉枠 [第1開状態 (開放角度: 約5度)]

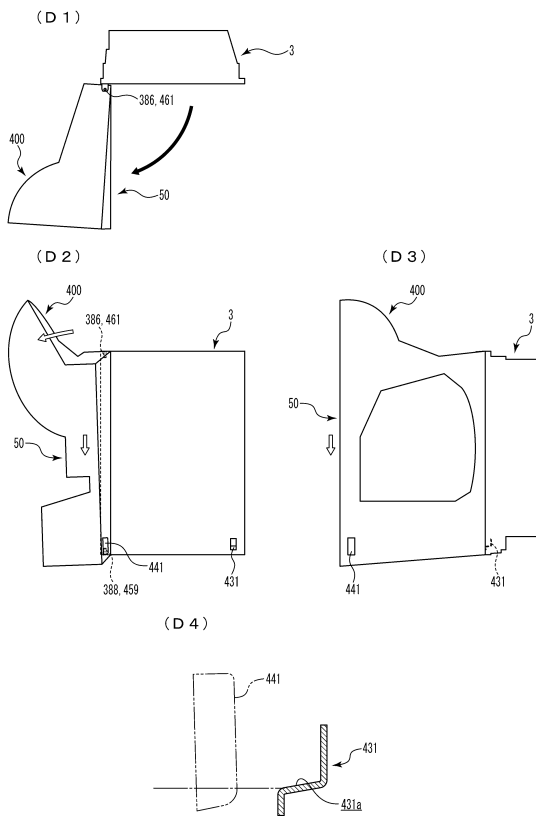


10

20

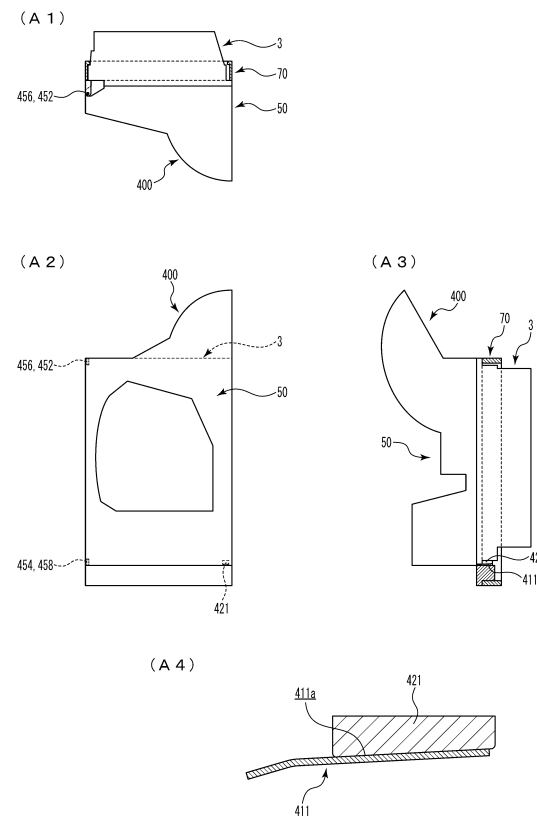
【図 13 - 44】

【図13-44】 開閉扉枠 [第2開状態 (開放角度: 約90度)]



【図 13 - 45】

【図13-45】 遊技機用枠+開閉扉枠 [閉状態]



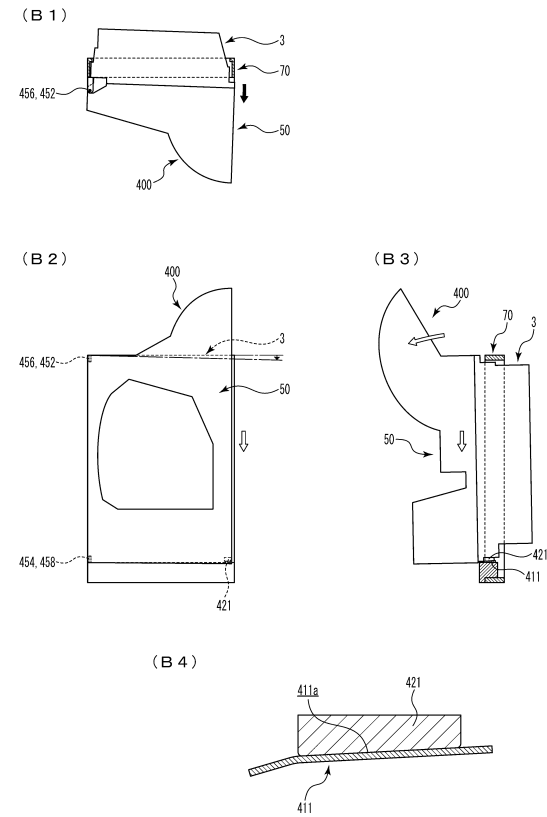
30

40

50

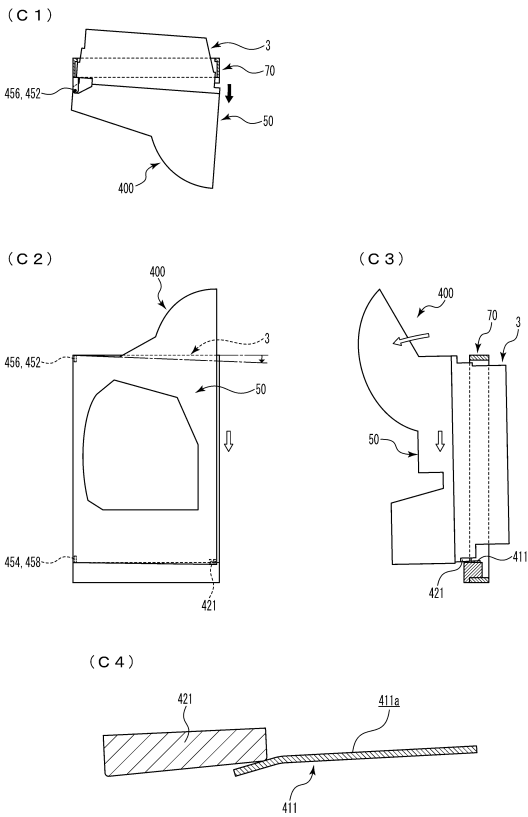
【図 13 - 46】

【図13-46】 遊技機用枠+開閉扉枠 [第3開状態 (開放角度: 約2度)]



【図 13 - 47】

【図13-47】 遊技機用枠+開閉扉枠 [第3開状態 (開放角度: 約10度)]

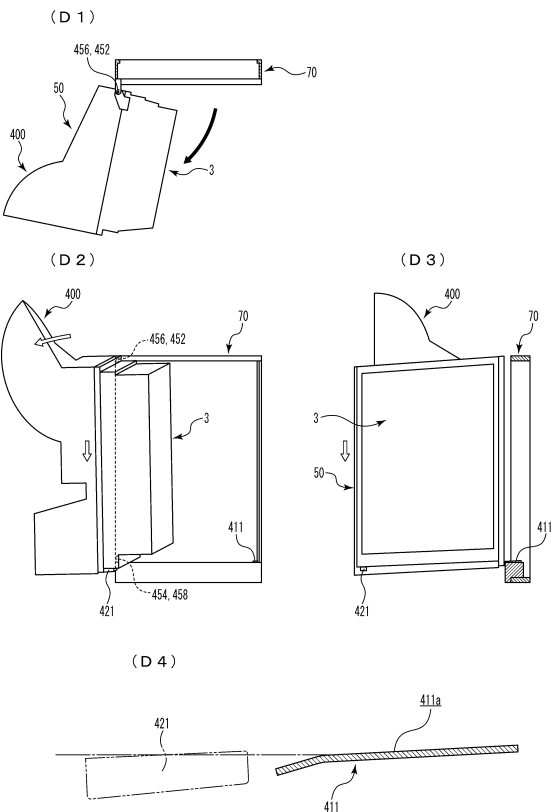


10

20

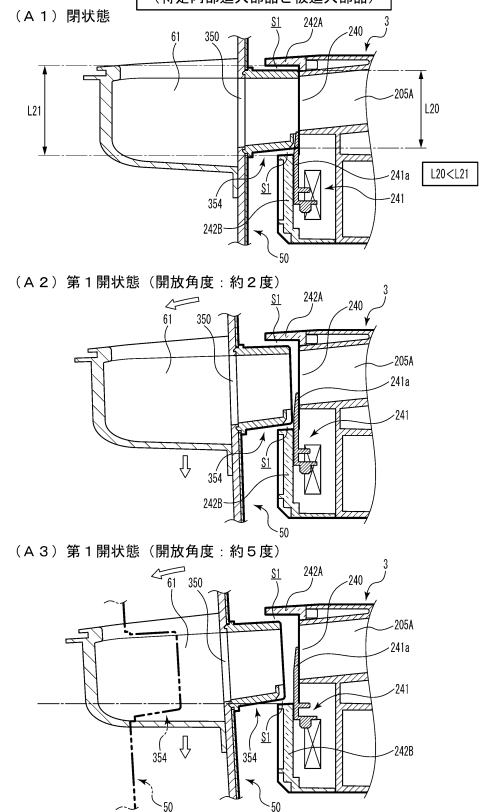
【図 13 - 48】

【図13-48】 遊技機用枠+開閉扉枠 [第4開状態 (開放角度: 約90度)]



【図 13 - 49】

【図13-49】 払出通路 (特定内部進入部品と被進入部品)



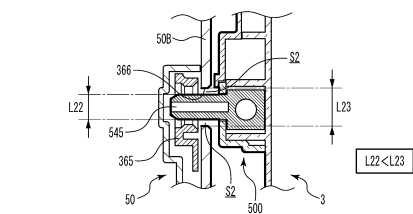
30

40

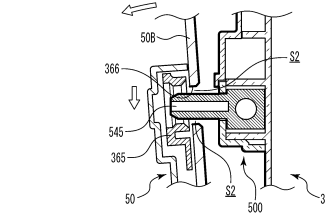
50

【図 13 - 50】

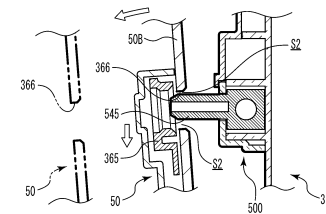
【図13-50】 球抜き通路  
(特定内部進入部品と被進入部品)  
(A 1) 閉状態



(A 2) 第1 開状態 (開放角度 : 約 2 度)

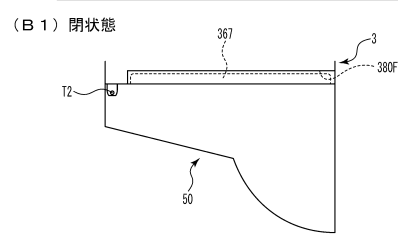


(A 3) 第1 開状態 (開放角度 : 約 5 度)

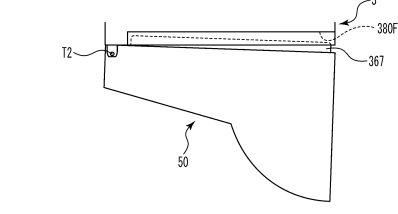


【図 13 - 52】

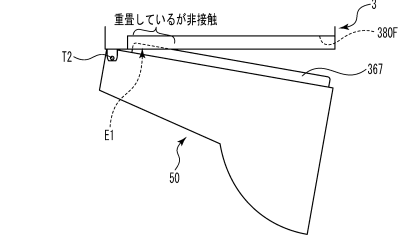
【図13-52】 開閉扉枠底部部品  
(特定内部進入部品と被進入部品 / ドア枠所定部品と内枠所定部品)



(B 2) 第1 開状態 (開放角度 : 約 2 ~ 5 度)

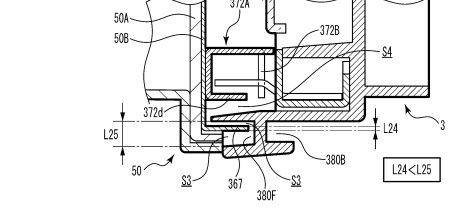


(B 3) 第2 開状態 (開放角度 : 約 20 度)

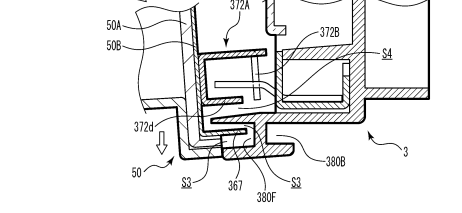


【図 13 - 51】

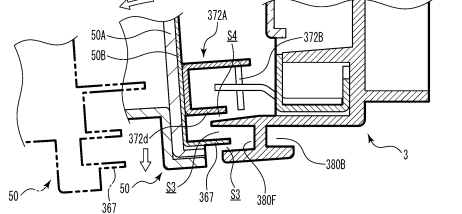
【図13-51】 開閉扉枠底部部品  
(特定内部進入部品と被進入部品 / ドア枠所定部品と内枠所定部品)  
(A 1) 閉状態



(A 2) 第1 開状態 (開放角度 : 約 2 度)

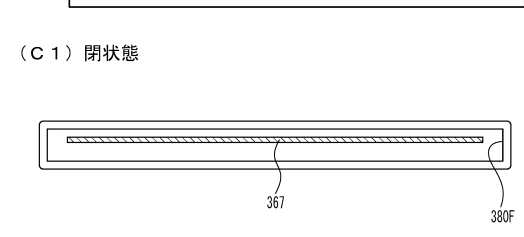


(A 3) 第1 開状態 (開放角度 : 約 5 度)

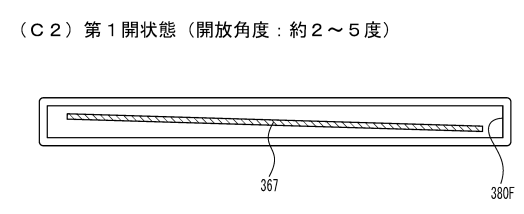


【図 13 - 53】

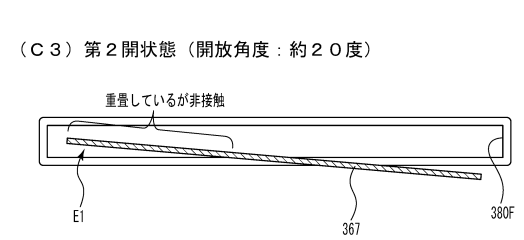
【図13-53】 開閉扉枠底部部品  
(特定内部進入部品と被進入部品 / ドア枠所定部品と内枠所定部品)



(C 2) 第1 開状態 (開放角度 : 約 2 ~ 5 度)



(C 3) 第2 開状態 (開放角度 : 約 20 度)



10

20

30

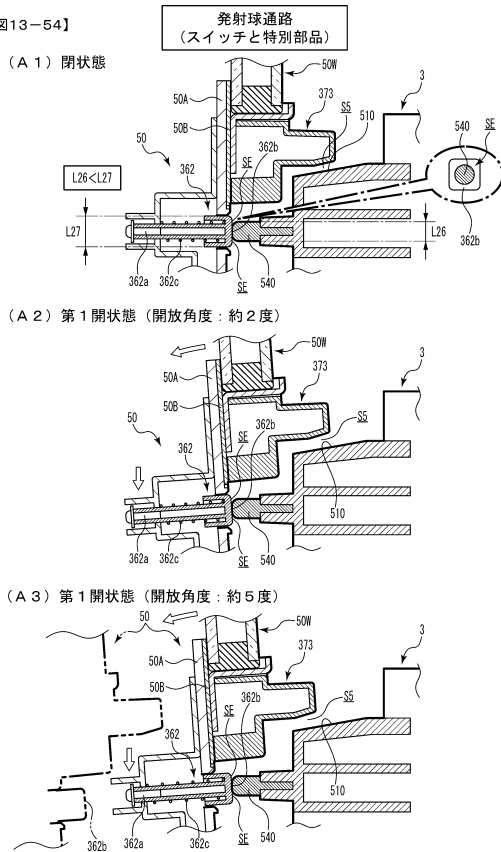
40

50



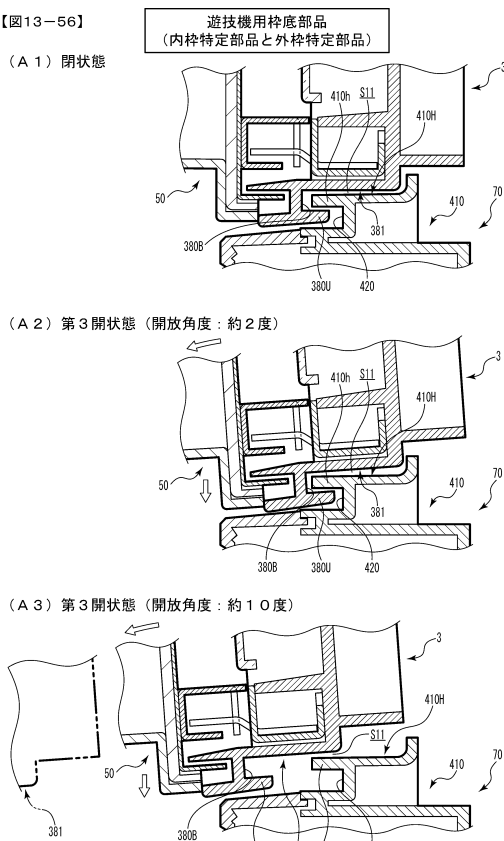
【 図 1 3 - 5 4 】

【图13-54】



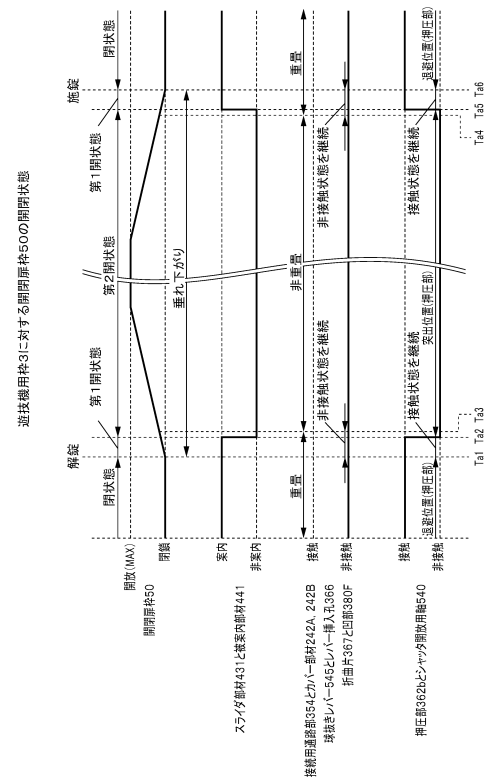
【 図 1 3 - 5 6 】

【图13-56】



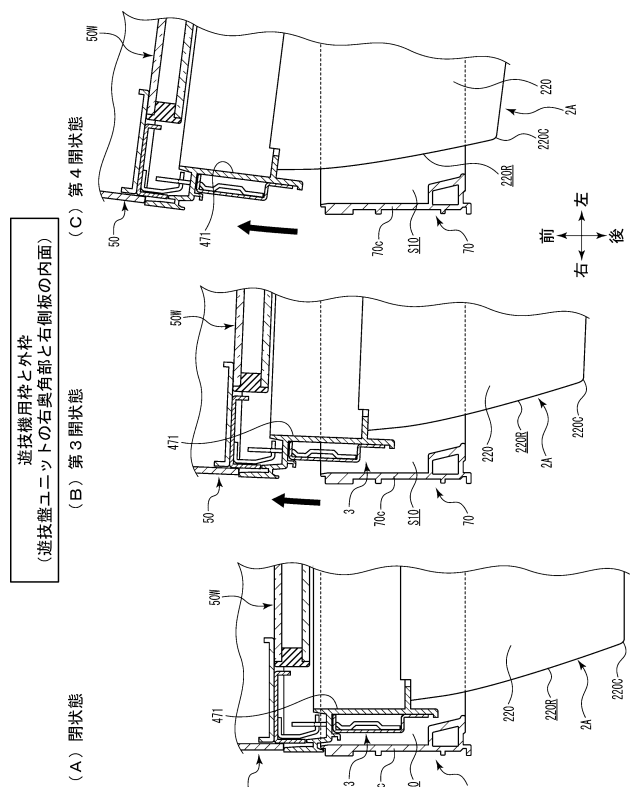
【 図 1 3 - 5 5 】

【图13-55】



【 図 1 3 - 5 7 】

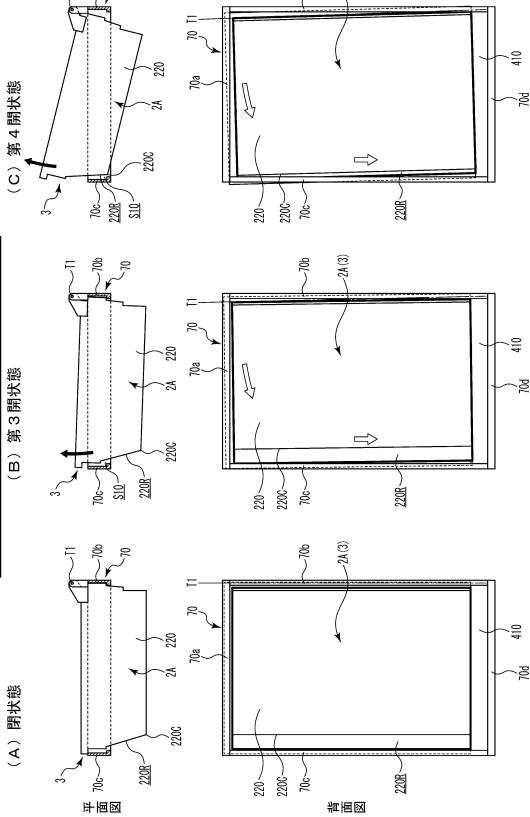
【图13-57】



【図 13 - 58】

【図13-58】

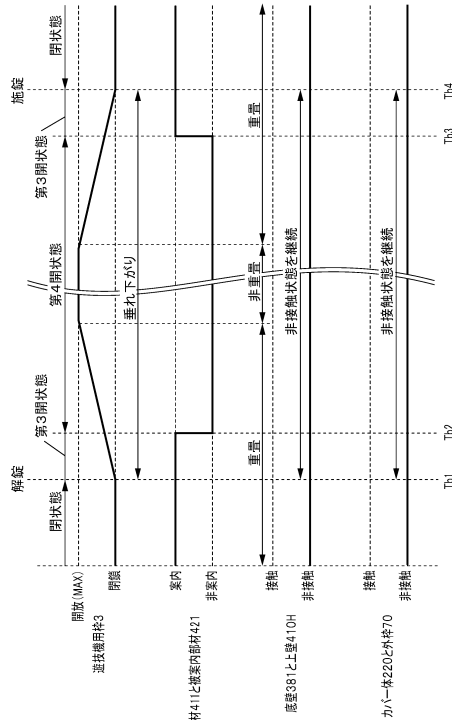
遊技機用枠と外枠  
(遊技盤ユニットの右奥角部と右側板の内面)



【図 13 - 60】

【図13-60】

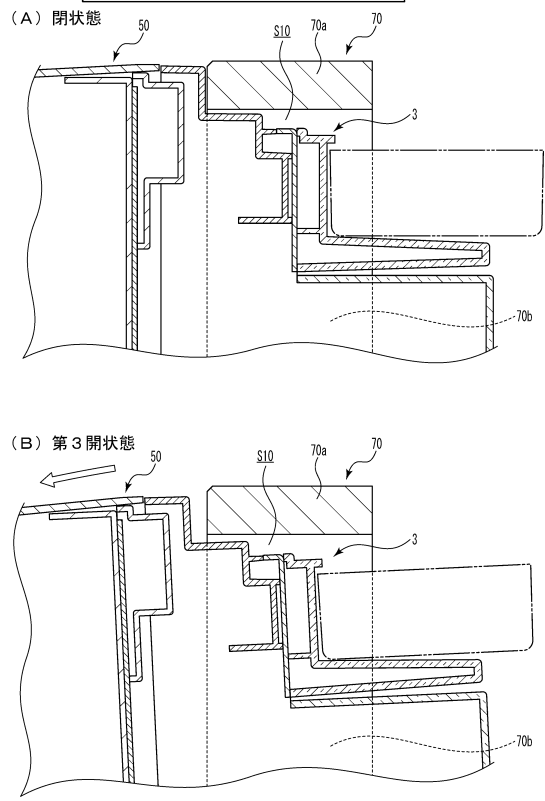
外枠70Iに対する遊技機用枠3の開閉状態



【図 13 - 59】

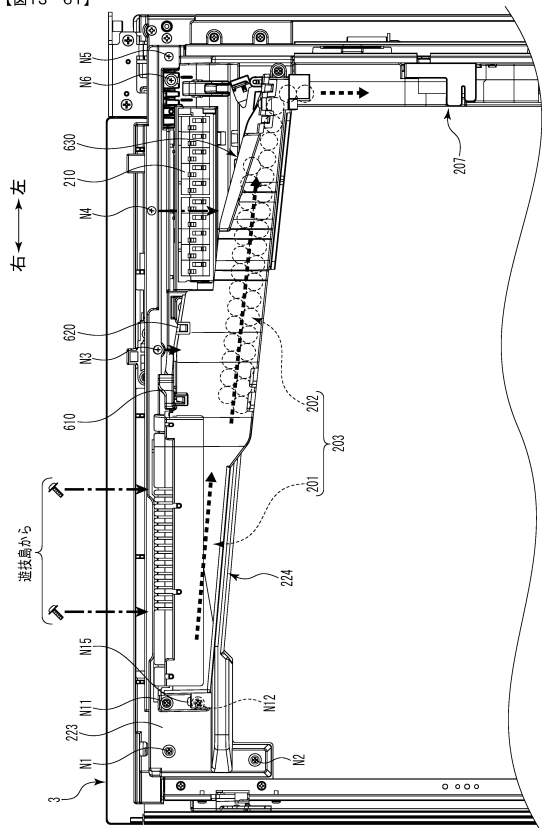
【図13-59】

遊技機用枠と外枠  
(遊技盤ユニットの上部と上板の内面)



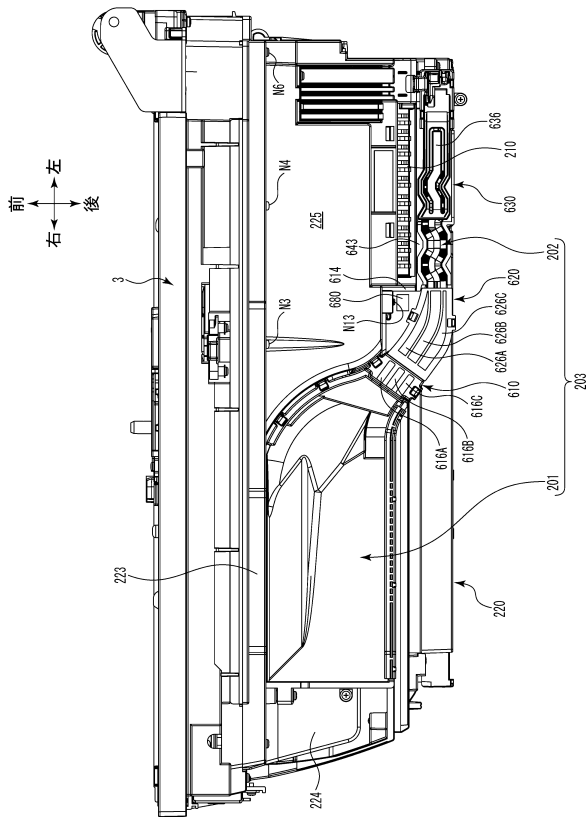
【図 13 - 61】

【図13-61】



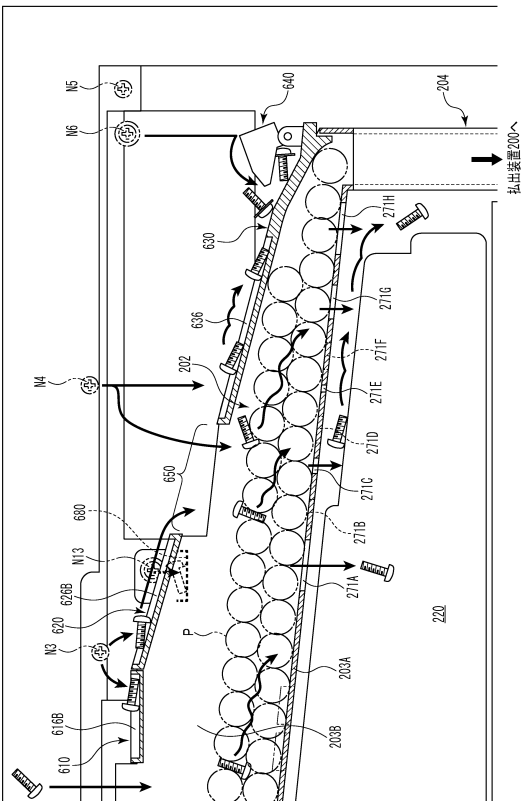
【図 13 - 62】

【図13-62】



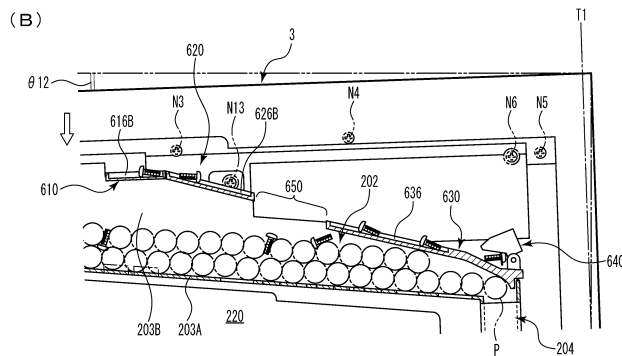
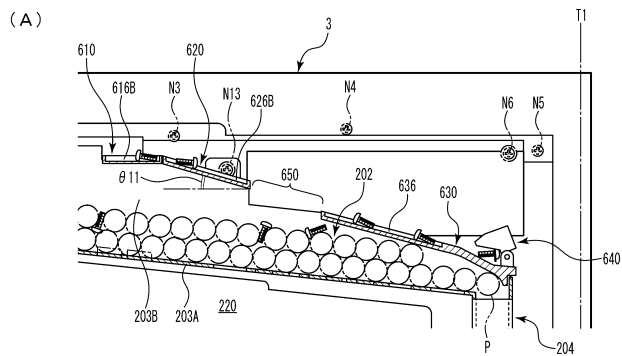
【図 13 - 63】

【図13-63】



【図 13 - 64】

【図13-64】

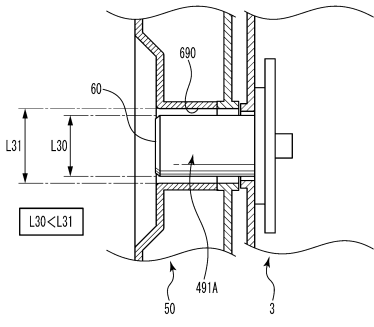


【図 13 - 65】

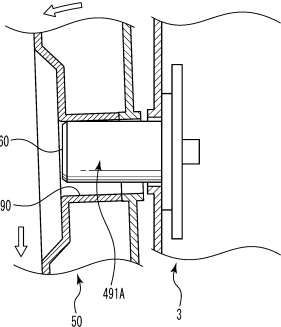
【図13-65】

変形例 1

(A) 閉状態



(B) 第1開状態



10

20

30

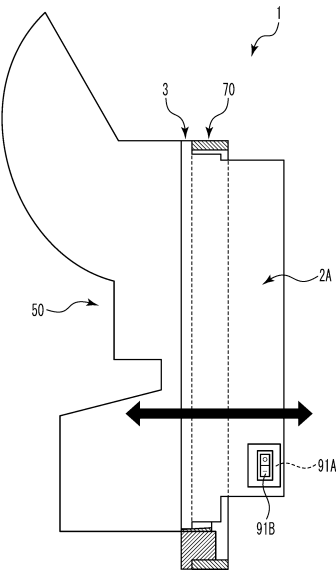
40

50

【図 13 - 66】

【図13-66】

変形例 2

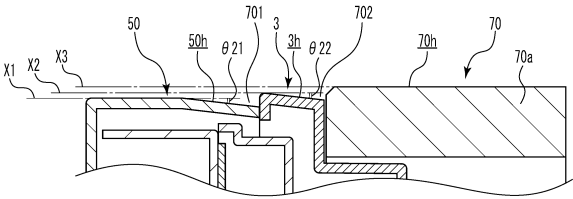


【図 13 - 67】

【図13-67】

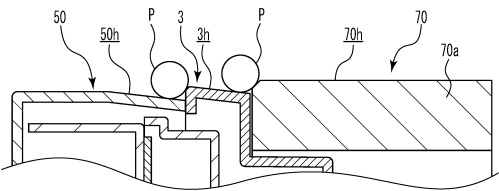
変形例 3

(A) 閉状態



10

(B)



20

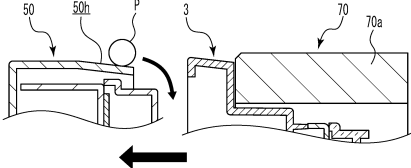
【図 13 - 68】

【図13-68】

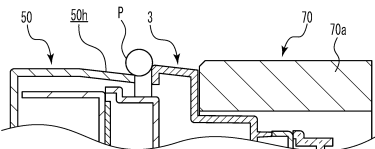
変形例 3

開閉扉枠開放

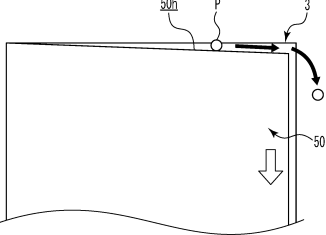
(A) 第 2 開状態



(B) 第 1 開状態



(C) 第 1 開状態

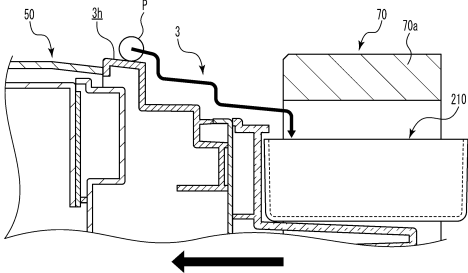


【図 13 - 69】

【図13-69】

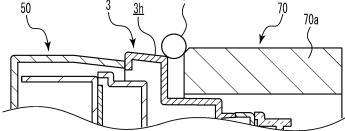
変形例 3

(A) 第 4 開状態

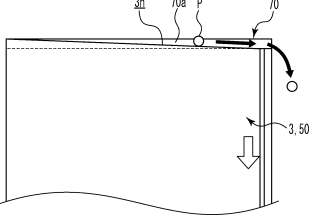


30

(B) 第 3 開状態



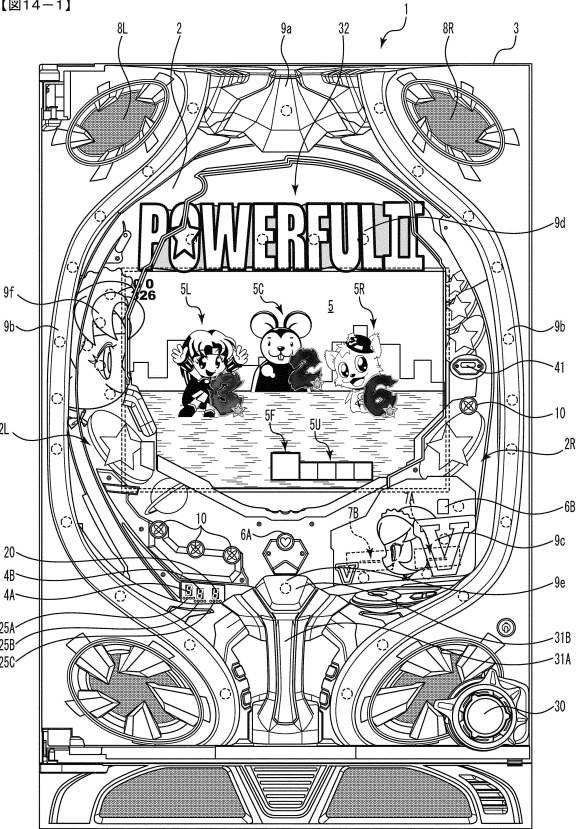
(C) 第 3 開状態



40

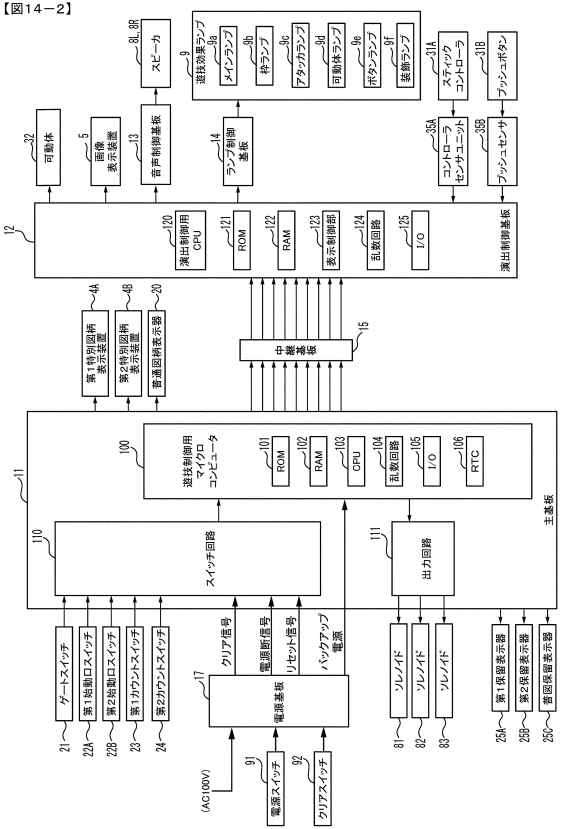
【図 14 - 1】

【図14-1】



【図 14 - 2】

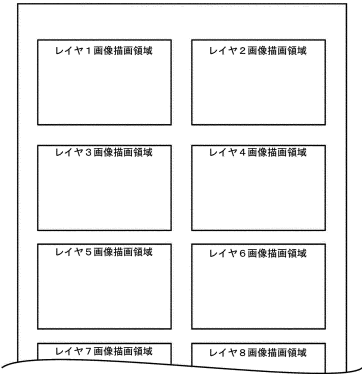
【図14-2】



【図 14 - 3】

【図14-3】

V R A M の 内 容



【図 14 - 4】

【図14-4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ 1 画像描画領域	背景画像	低 ↑ 高
レイヤ 2 画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ 3 画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ 4 画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ 5 画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ 6 画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ 7 画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ 8 画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ 9 画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ 10 画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ 11 画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ 12 画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ 13 画像描画領域	小図柄、保留球数表示	

10

20

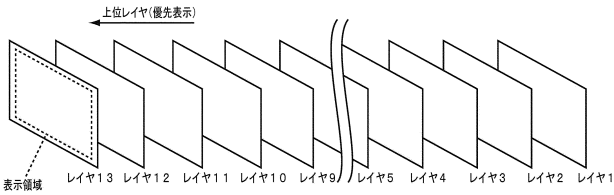
30

40

50

【 図 1 4 - 5 】

【図14-5】



【 図 1 4 - 6 】

【図14-6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【 図 1 4 - 7 】

【図14-7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【 図 1 4 - 8 】

【図14-8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【 図 1 4 - 9 】

【図14-9】

(A) 大当たり種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当たり種別
第1特図	0～49	大当たりA
	50～99	大当たりB
第2特図	0～99	大当たりC

(B) 大当たり種別

Sg2019-189 fig11-9

大当たり種別	6ラウンド目 開放対象	6ラウンド目 以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当たりA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 (100回以内の大当たりまで)	6
大当たりB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当たりまで)	100回 (100回以内の大当たりまで)	6
大当たりC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当たりまで)	100回 (100回以内の大当たりまで)	10

※:大当たりB、大当たりCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【 図 1 4 - 1 0 】

【図14-10】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	8000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)
低ベース弱 スーパーリーチ	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパーリーチ A	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパーリーチ B	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース強 スーパーリーチ C	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
高ベース スーパーリーチ A	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA(はずれ)
高ベース スーパーリーチ B	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB(はずれ)
高ベース スーパーリーチ C	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC(はずれ)
高ベース スーパーリーチ D	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD(はずれ)

10

20

【 図 1 4 - 1 1 】

【図14-11】

大当たり変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強 スーパーリーチ A	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース強スーパーリーチA(大当たり)
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース強スーパーリーチA(大当たり)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA(大当たり)
低ベース強 スーパーリーチ B	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース強スーパーリーチB(大当たり)
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース強スーパーリーチB(大当たり)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパーリーチ C	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース強スーパーリーチC(大当たり)
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース強スーパーリーチC(大当たり)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC(大当たり)
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→ 低ベース最強スーパーリーチ(大当たり)
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→ 低ベース最強スーパーリーチ(大当たり)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ(大当たり)
高ベース スーパーリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA(大当たり)
高ベース スーパーリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB(大当たり)
高ベース スーパーリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC(大当たり)
高ベース スーパーリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD(大当たり)

【 図 1 4 - 1 2 】

【図14-12】

(A) はずれ用変動パターン種別判定テーブルA  
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(C) 大当たり用変動パターン種別判定テーブルA  
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	-
低ベース弱 スーパーリーチA、B	-
低ベース強 スーパーリーチA	0～975
低ベース強 スーパーリーチB	976～2075
低ベース強 スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強 スーパーリーチ	3381～4095

30

(B) はずれ用変動パターン種別判定テーブルB  
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパーリーチA	4049～4066
高ベース スーパーリーチB	4067～4083
高ベース スーパーリーチC	4084～4094
高ベース スーパーリーチD	4095

(D) 大当たり用変動パターン種別判定テーブルB  
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	-
ノーマルリーチ	-
高ベース スーパーリーチA	0～975
高ベース スーパーリーチB	976～2075
高ベース スーパーリーチC	2076～3380
高ベース スーパーリーチD	3381～4095

40

50

【図 1 4 - 1 3】

【図14-13】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0〜2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0〜255
	PA2-1A	20000	0〜140
ノーマルリーチ	PA2-1B	35000	141〜220
	PA2-1C	50000	221〜255
	PA2-2	73000	0〜199
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-3	83000	200〜255
	PA2-4	93000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-5	103000+10000	89〜173
	PA2-6	40000+10000	174〜255
	PA2-7	108000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-8	113000+10000	89〜173
	PA2-9	45000+10000	174〜255
	PA2-10	118000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-11	123000+10000	89〜173
	PA2-12	50000+10000	174〜255
	PA2-13	128000+10000	0〜88
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-14	133000+10000	89〜173
	PA2-15	60000+10000	174〜255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0〜255
	PA2-1A	20000	0〜140
ノーマルリーチ	PA2-1B	35000	141〜220
	PA2-1C	50000	221〜255
	PA2-2	73000	0〜199
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-3	83000	200〜255
	PA2-4	93000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-5	103000+10000	89〜173
	PA2-6	40000+10000	174〜255
	PA2-7	108000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-8	113000+10000	89〜173
	PA2-9	45000+10000	174〜255
	PA2-10	118000+10000	0〜88
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-11	123000+10000	89〜173
	PA2-12	50000+10000	174〜255
	PA2-13	128000+10000	0〜88
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-14	133000+10000	89〜173
	PA2-15	60000+10000	174〜255

【図 1 4 - 1 5】

【図14-15】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0〜81
	PB1-3	103000+15000	82〜166
	PB1-4	40000+15000	167〜255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0〜81
	PB1-6	113000+15000	82〜166
	PB1-7	45000+15000	167〜255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0〜81
	PB1-9	123000+15000	82〜166
	PB1-10	50000+15000	167〜255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0〜81
	PB1-12	133000+15000	82〜166
	PB1-13	60000+15000	167〜255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0〜255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0〜255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0〜255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0〜255

【図 1 4 - 1 4】

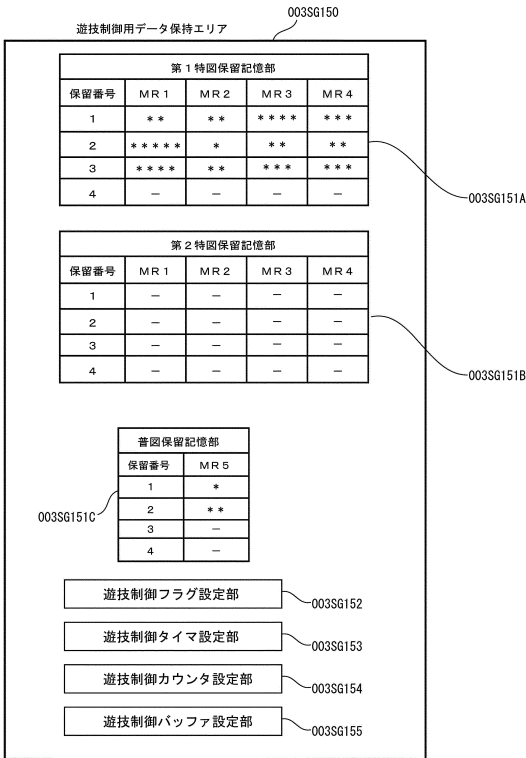
【図14-14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0〜200
	PA1-4	8000	201〜255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0〜255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0〜255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0〜255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0〜255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0〜255

【図 1 4 - 1 6】

【図14-16】



10

20

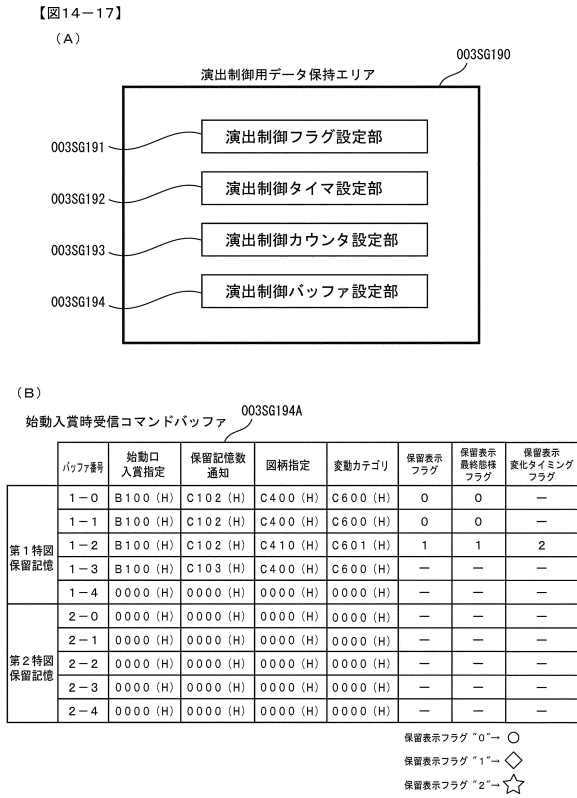
30

40

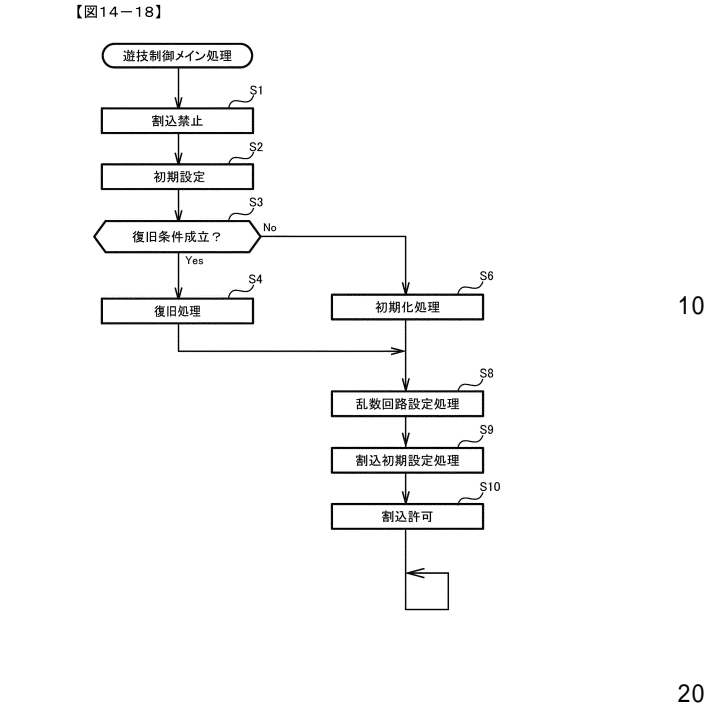
50



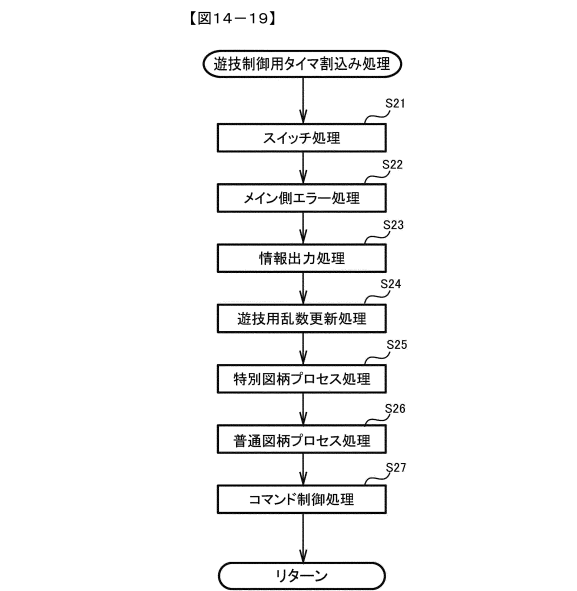
【 図 1 4 - 1 7 】



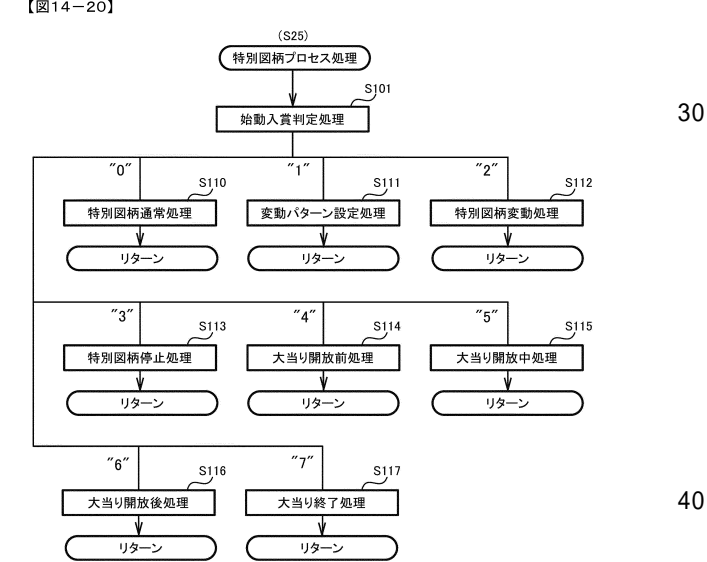
【 図 1 4 - 1 8 】



【 図 1 4 - 1 9 】

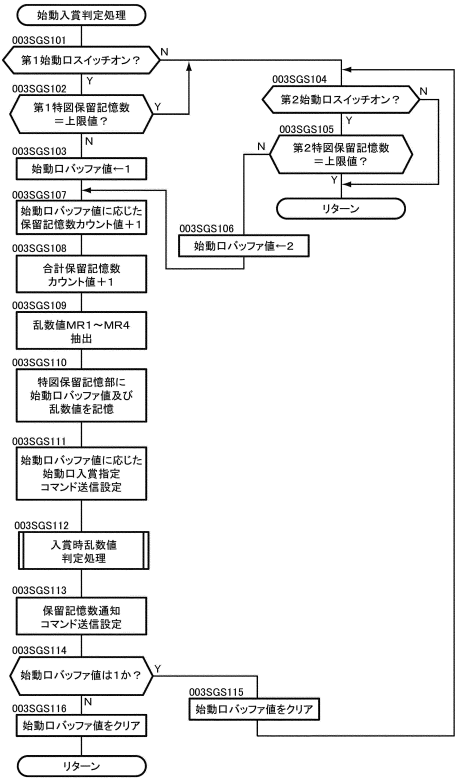


【 図 1 4 - 2 0 】



【図 14 - 2 1】

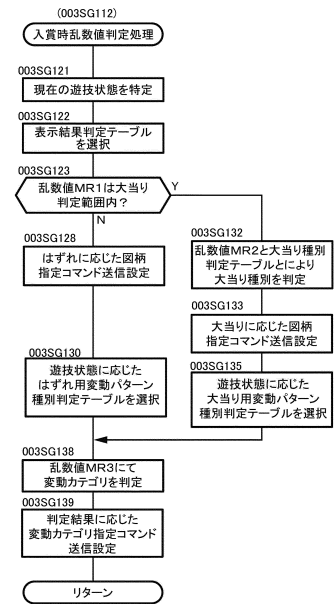
【図 14-21】



【図 14 - 2 2】

【図 14-22】

(A)

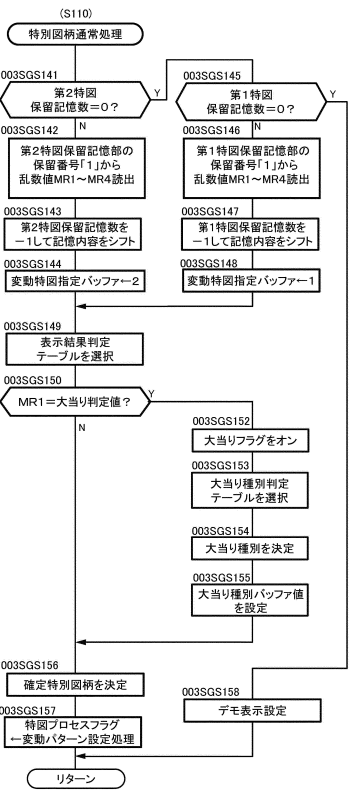


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

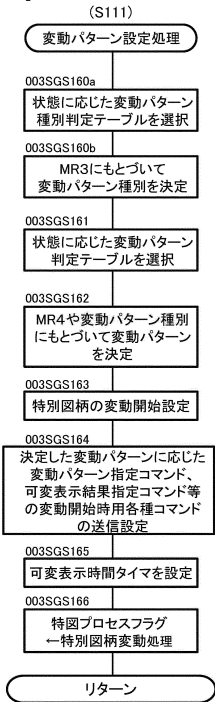
【図 14 - 2 3】

【図 14-23】



【図 14 - 2 4】

【図 14-24】



10

20

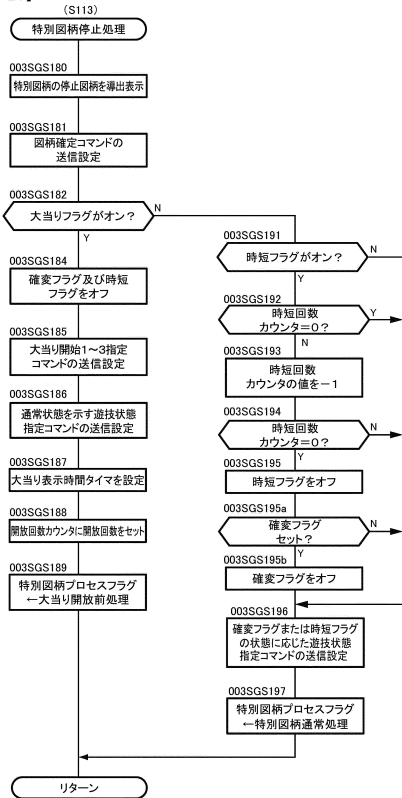
30

40

50

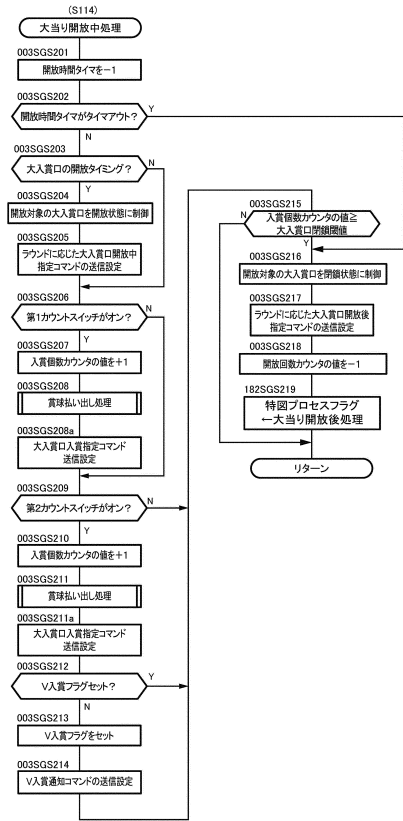
【 図 1 4 - 2 5 】

【 図 14-25 】



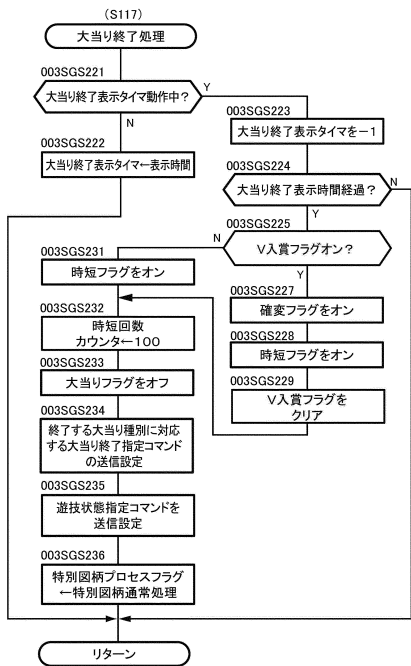
【 図 1 4 - 2 6 】

【 図 14-26 】



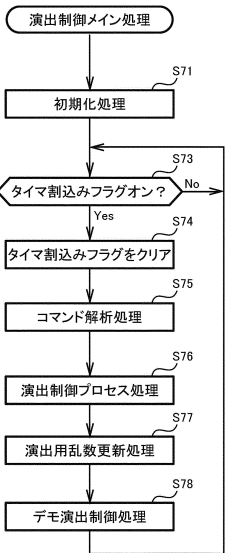
【 図 1 4 - 2 7 】

【 図 14-27 】



【 図 1 4 - 2 8 】

【 図 14-28 】



10

20

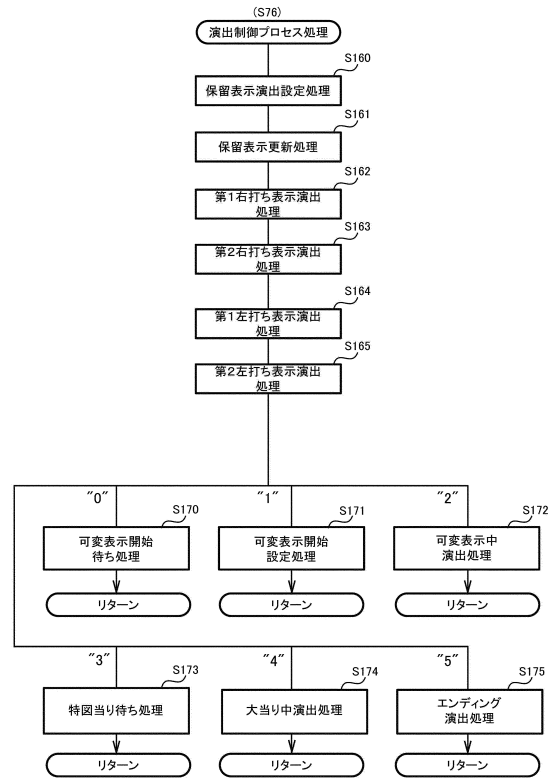
30

40

50

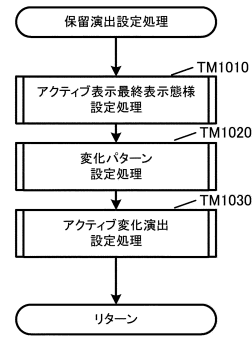
【図 1 4 - 2 9】

【図14-29】



【図 1 4 - 3 0】

【図14-30】



10

20

【図 1 4 - 3 1】

【図14-31】

(A) アクティブ表示の最終表示態様設定データ

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当り	7 5 %	1 0 %	1 5 %

(B 1) [保留 1 個用] 変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン 1 0 1	通常→通常	1 0 0 %	4 0 %	2 0 %
変化パターン 1 0 2	通常→青色		3 0 %	2 0 %
変化パターン 1 0 3	青色→青色		3 0 %	2 0 %
変化パターン 1 0 4	青色→赤色			2 0 %
変化パターン 1 0 5	赤色→赤色			2 0 %

(B 2) [保留 2 個用]変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン 2 0 1	通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %
変化パターン 2 0 2	通常→通常→青色		2 5 %	1 0 %
変化パターン 2 0 3	通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %
変化パターン 2 0 4	青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %
変化パターン 2 0 5	通常→青色→赤色			1 0 %
変化パターン 2 0 6	青色→青色→赤色			1 0 %
変化パターン 2 0 7	青色→赤色→赤色			1 0 %
変化パターン 2 0 8	赤色→赤色→赤色			1 0 %

【図 1 4 - 3 2】

【図14-32】

(B 3) [保留 3 個用]変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色			1 0 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色			1 0 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色			1 0 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色			1 0 %

(B 4) [保留 4 個用]変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 0 %	1 2 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色		2 0 %	8 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色		2 0 %	8 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色			8 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色			8 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色			8 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→青色→赤色→赤色			8 %
変化パターン 4 1 0	青色→青色→赤色→赤色→赤色			8 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %

30

40

50

【 図 1 4 - 3 3 】

【図14-33】

(A) [アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データ]

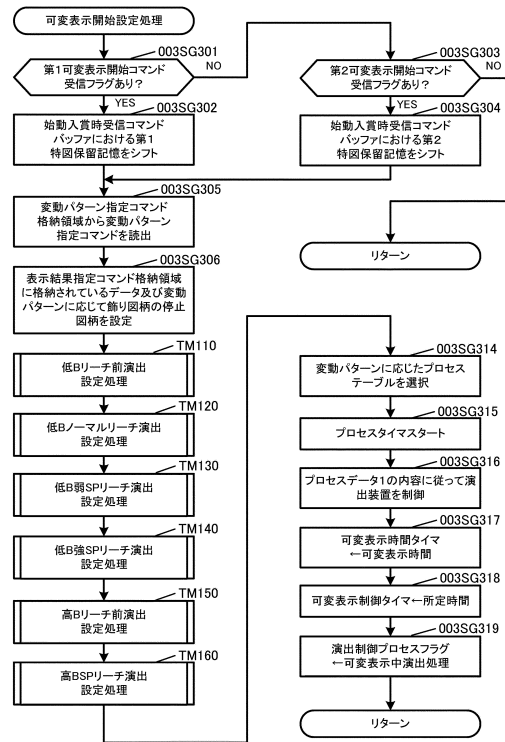
アクティブ表示の 最終表示態様	変化パターン	アクティブ変化演出		
		実行なし	実行あり	
			青変化	赤変化
通常態様	全ての变化パターン	100%	0%	0%
青色態様	変化パターン101、201、301、401	0%	100%	0%
	上記以外	100%	0%	0%
赤色態様	変化パターン101～103、201～204 変化パターン301～304、401～405	0%	0%	100%
	上記以外	100%	0%	0%

(B) [アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データ]

アクティブ変化 演出	アクティブ変化煽り演出		
	実行なし	実行あり	
		弱変化煽り	強変化煽り
実行なし	80%	18% 失敗パターン	2% 失敗パターン
青変化	0%	100% 成功パターン	0%
赤変化	0%	20% 成功パターン	80% 成功パターン

【 図 1 4 - 3 4 】

【図14-34】

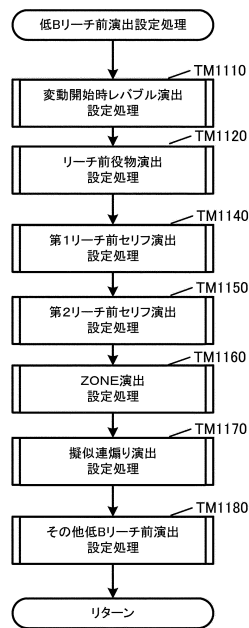


10

20

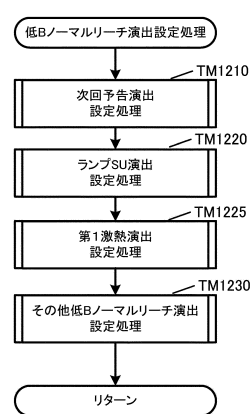
【 図 1 4 - 3 5 】

【図14-35】



【 図 1 4 - 3 6 】

【図14-36】



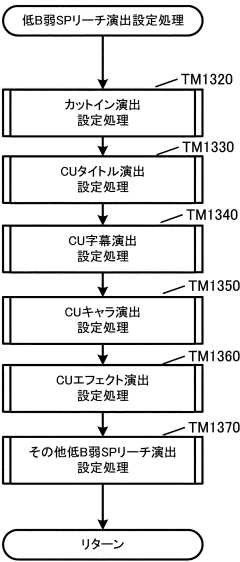
30

40

50

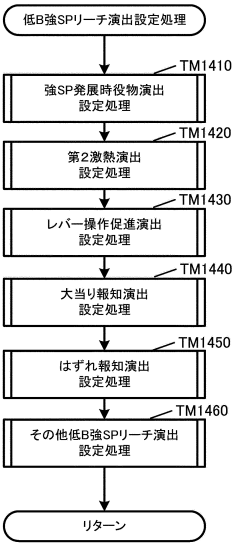
【 図 1 4 - 3 7 】

【図14-37】



【 図 1 4 - 3 8 】

【図14-38】

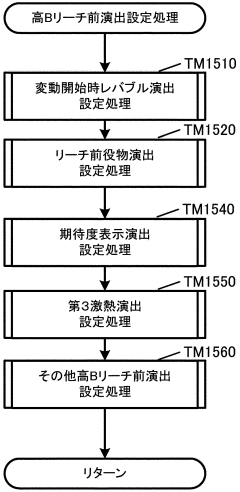


10

20

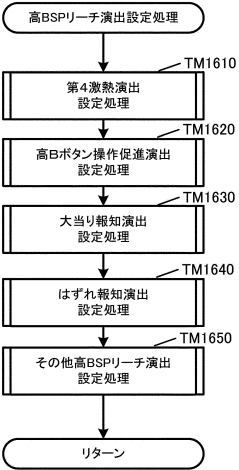
【 図 1 4 - 3 9 】

【図14-39】



【 図 1 4 - 4 0 】

【図14-40】



30

40

50

【 図 1 4 - 4 1 】

【図14-41】

〔低B:変動開始時レベル演出の実行有無設定データ〕

表示結果	変動開始レベル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	30%	70%

【 図 1 4 - 4 2 】

【図14-42】

〔低B:リーチ前役物演出の実行有無設定データ〕

表示結果	リーチ前役物演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	50%	50%

通常ボタン操作促進演出

10

【 図 1 4 - 4 3 】

【図14-43】

〔第1リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ〕

表示結果	第1リーチ前セリフ演出		
	実行なし	実行あり	
		白セリフ	赤セリフ
はずれ	60%	30%	10%
大当り	20%	10%	70%

通常ボタン操作促進演出

チャンスボタン操作促進演出

【 図 1 4 - 4 4 】

【図14-44】

〔第2リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ〕

表示結果	第2リーチ前セリフ演出			
	実行なし	実行あり		
		紫セリフ	赤セリフ	金セリフ
はずれ	70%	20%	8%	2%
大当り	40%	10%	20%	30%

20

【 図 1 4 - 4 5 】

【図14-45】

〔第2リーチ前セリフ演出の演出態様データ〕

第2リーチ前セリフ演出			
キャラクタ	紫セリフ	赤セリフ	金セリフ
キャラA	「チャンス！」	「大チャンス！」	「あついあつい！」
キャラB	「いい感じ♪」	「かなり期待できちゃうかも♪」	「この後ドキドキの展開だ！」
⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 1 4 - 4 6 】

【図14-46】

〔ZONE演出の実行有無設定データ〕

表示結果	ZONE演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	40%	60%

30

40

50

【 図 1 4 - 4 7 】

【図14-47】  
[ZONE振り演出の実行有無設定データ]

ZONE演出	ZONE振り演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	80%	20% (失敗パターン)
実行あり	0%	100% (成功パターン)

【 図 1 4 - 4 8 】

【図14-48】  
[擬似連振り演出の実行有無設定データ]

擬似連演出	擬似連振り演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	60%	40% (失敗パターン)
実行あり	0%	100% (成功パターン)

【 図 1 4 - 4 9 】

【図14-49】  
[次回予告演出の実行有無設定データ]

表示結果	次回予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当たり	70%	30%

通常ボタン操作促進演出

【 図 1 4 - 5 0 】

【図14-50】  
[ランプSU演出の実行有無及び演出態様設定データ]

表示結果	ランプSU演出			
	実行なし	実行あり		
		1段階発光	2段階発光	3段階発光
はずれ	20%	50%	30%	10%
大当たり	10%	20%	30%	40%

通常ボタン操作促進演出

【 図 1 4 - 5 1 】

【図14-51】  
[第1激熱演出の実行有無設定データ]

表示結果	第1激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当たり	20%	80%

【 図 1 4 - 5 2 】

【図14-52】  
[カットイン演出の実行有無設定データ]

表示結果	カットイン演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	70%	30%
大当たり	40%	60%

10

20

30

40

50



【 図 1 4 - 5 3 】

【図14-53】

[CUタイトル演出の実行有無設定データ]

表示結果	CUタイトル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【 図 1 4 - 5 4 】

【図14-54】

[CU字幕演出の実行有無設定データ]

表示結果	第1激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

10

【 図 1 4 - 5 5 】

【図14-55】

[CUキャラ演出の実行有無設定データ]

表示結果	CUキャラ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【 図 1 4 - 5 6 】

【図14-56】

[CUエフェクト演出の実行有無設定データ]

表示結果	CUエフェクト演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

20

【 図 1 4 - 5 7 】

【図14-57】

[第2激熱演出の実行有無設定データ]

表示結果	第2激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	97%	3%
大当り	30%	70%

【 図 1 4 - 5 8 】

【図14-58】

[レバー操作促進演出の実行有無設定データ]

表示結果	レバー操作促進演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	40%	60%

30

40

50

【 図 1 4 - 5 9 】

【図14-59】

[高B:変動開始レパブル演出の実行有無設定データ]

表示結果	変動開始レパブル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

【 図 1 4 - 6 0 】

【図14-60】

[高B:リーチ前役物演出の実行有無設定データ]

表示結果	リーチ前役物演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	40%	60%

通常ボタン操作促進演出

10

【 図 1 4 - 6 1 】

【図14-61】

[高B:期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データ]

表示結果	期待度表示演出				
	実行なし	実行あり			
		第1態様(30%)	第2態様(50%)	第3態様(70%)	第4態様(99%)
はずれ	55%	30%	10%	5%	0%
大当り	10%	40%	10%	35%	5%

通常ボタン操作促進演出

【 図 1 4 - 6 2 】

【図14-62】

[高B:第3激熱演出の実行有無設定データ]

表示結果	第3激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

20

【 図 1 4 - 6 3 】

【図14-63】

[高B:第4激熱演出の実行有無設定データ]

表示結果	第4激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	98%	2%

【 図 1 4 - 6 4 】

【図14-64】

[高B:高Bボタン操作促進演出の実行有無設定データ]

表示結果	ボタン操作促進演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	30%	70%

30

40

50

【 図 1 4 - 6 5 】

【図14-65】

〔音声データ〕

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル 設定割合	音量値	出力音量
楽曲系音声	0 0 1	第Aインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 2	第Bインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 3	第Cインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 4	弱S Pインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 5	強S Pボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 6	疑似連ボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 7	第Xボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 8	第Yボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 0 9	第Zボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 1 0	高B S Pインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 1 1	大当りF Fインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 1 2	大当りE Dボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 1 3	大当りR Dインスト楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	0 1 4	大当りR Dボーカル楽曲	3	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～15
	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.

CH 0 0 1～0 0 6：低Bの楽曲系音声  
CH 0 0 7～0 1 0：高Bの楽曲系音声

【 図 1 4 - 6 6 】

【図14-66】

〔音声データ〕

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル 設定割合	音量値	出力音量
演出系音声	1 0 1	ノーマルリーチ演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 2	弱S Pリーチ演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 3	強S Pリーチ演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 4	通常タ 操作促進演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 5	ファンタ 操作促進演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 6	レバー操作促進演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 7	変化演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 8	変化煽り演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 0 9	リーチ前セリフ演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 0	ZONE煽り演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 1	ZONE図柄停止音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 2	ZONE演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 3	ランプSU演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 4	次回予告演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 5	カットイン演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20

【 図 1 4 - 6 7 】

【図14-67】

〔音声データ〕

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル 設定割合	音量値	出力音量
演出系音声	1 1 6	激熱演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 7	レバブル演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 8	リーチ前役物演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 1 9	強S P発展時役物演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 2 0	疑似連煽り演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 2 1	疑似連演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 2 2	大当り報知演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
	1 2 3	はずれ報知演出音	4	0～1 (0～100%)	1～5 (1,2,3,4,5)	0～20
エラー系音声	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.
	2 0 1	異常入賞エラー報知音	5	1 (100%)	5 (5)	25
	2 0 2	磁気検出エラー報知音	5	1 (100%)	5 (5)	25
	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.
	.	.	.	.	.	.

【 図 1 4 - 6 8 】

【図14-68】

【低B：楽曲前段演出一覧データ】	低B強S Pリーチ演出	低B強S Pリーチ演出	低Bノーマルリーチ演出	低Bリーチ前演出
	強S P発展時役物演出	強S P発展時役物演出	次回予告演出	リーチ前役物演出
	第2激熱演出	CUタイトル演出	第1激熱演出	アクティブ変化演出（前変化）
	レバー操作促進演出	CU字幕演出	アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）	アクティブ変化煽り演出
	大当り報知演出	CUキャラ演出	チャンスギガンタン操作促進演出	ZONE変化煽り演出
	はずれ報知演出	CUエフェクト演出	第2リーチ前セリフ演出	ZONE演出
		CUレバブル演出		ZONE煽り演出
				疑似連演出
				疑似連煽り演出
				.
				.
				.

10

20

30

40

50

【 図 1 4 - 6 9 】

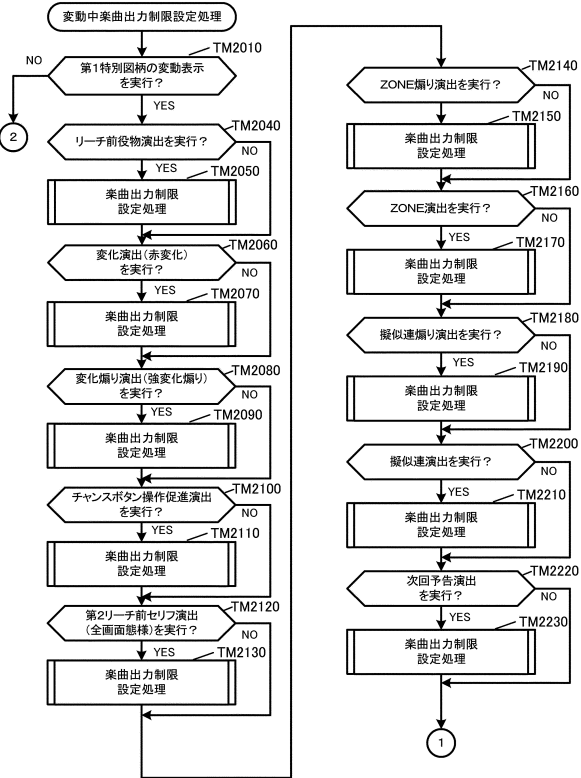
【図14-69】

[高B：楽曲制限演出一覧データ]

高Bリーチ前演出	高B S Pリーチ演出
リーチ前役物演出	第4 激熱演出
アクティブ変化演出（赤変化）	高B ボタン操作促進演出
アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）	大当り報知演出
期待度表示演出	はずれ報知演出
第3 激熱演出	
・	
・	

【 図 1 4 - 7 0 】

【図14-70】

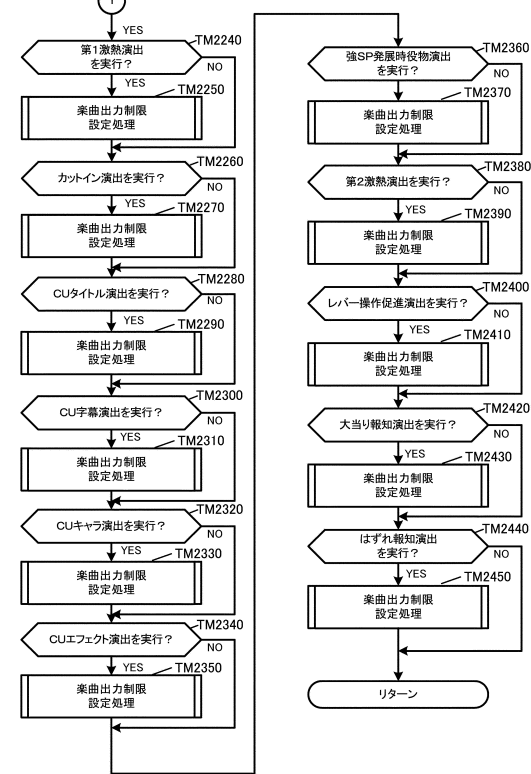


10

20

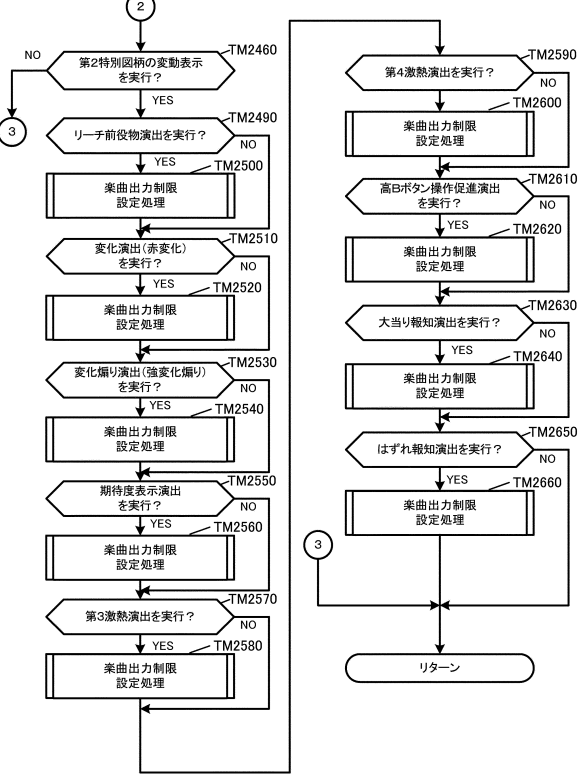
【 図 1 4 - 7 1 】

【図14-71】



【 図 1 4 - 7 2 】

【図14-72】



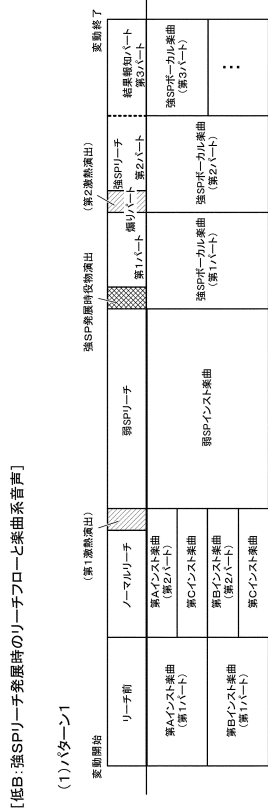
30

40

50

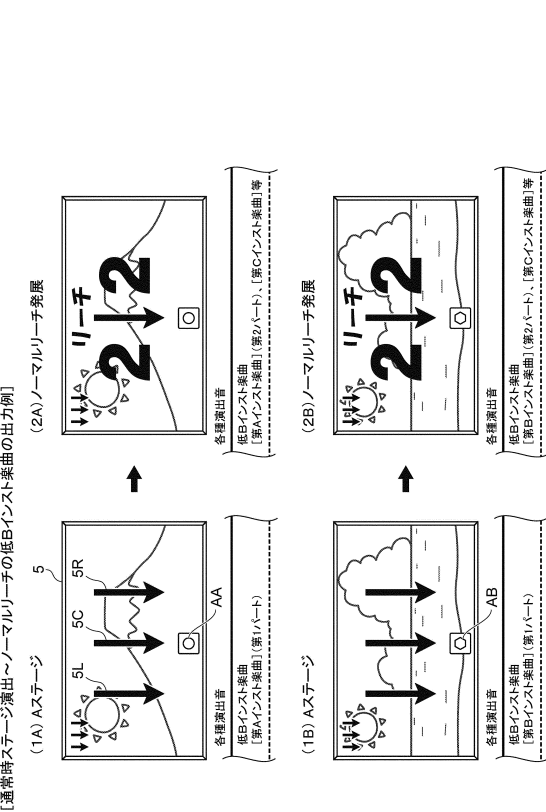
【図 14 - 73】

【図14-73】



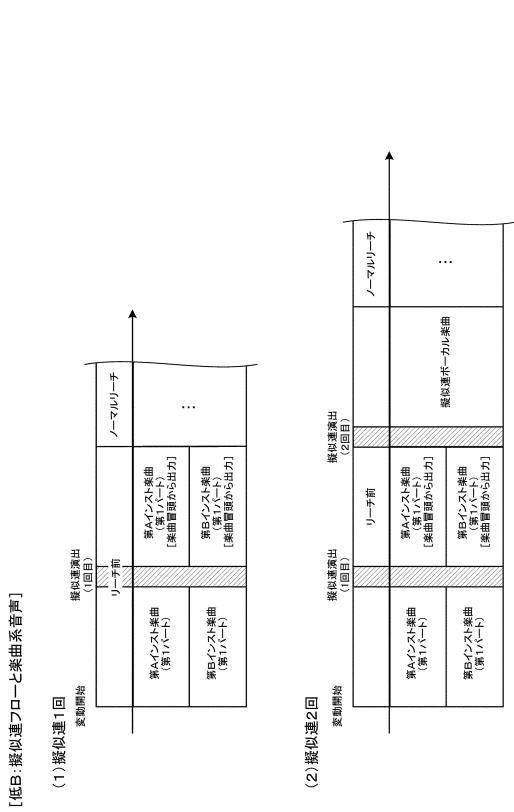
【図 14 - 75】

【図14-75】



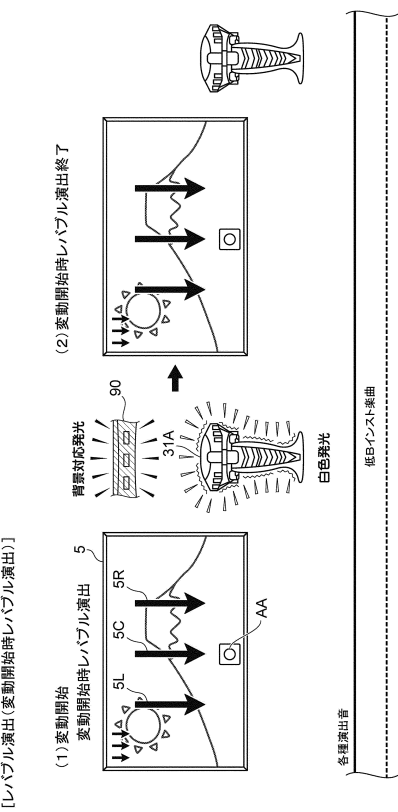
【図 14 - 74】

【図14-74】



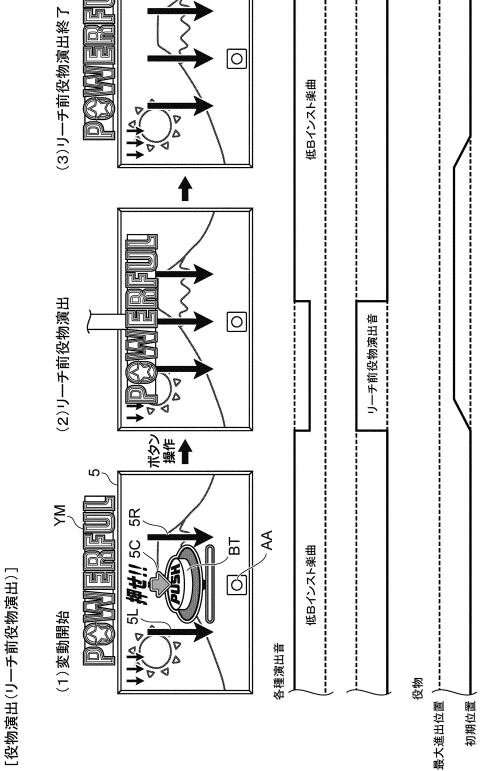
【図 14 - 76】

【図14-76】



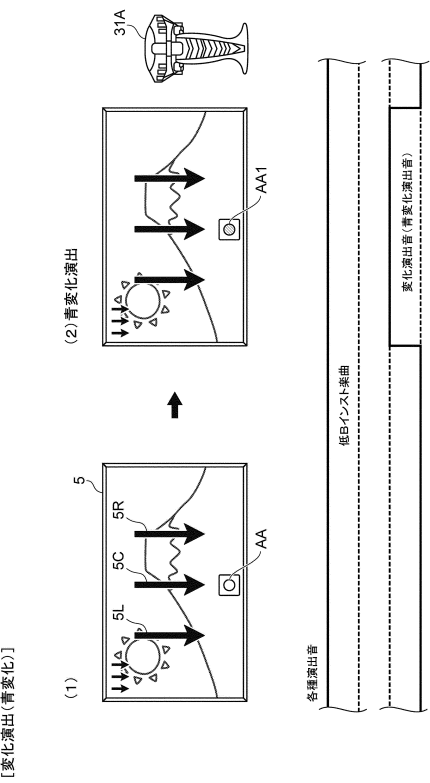
【図 14 - 77】

【図14-77】



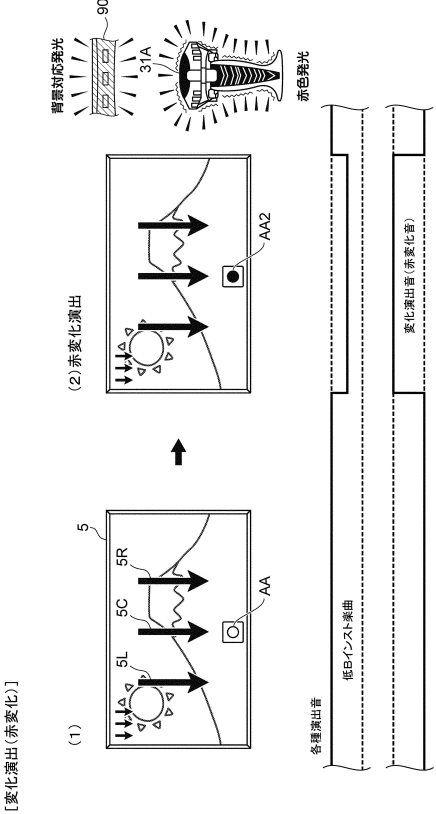
【図 14 - 78】

【図14-78】



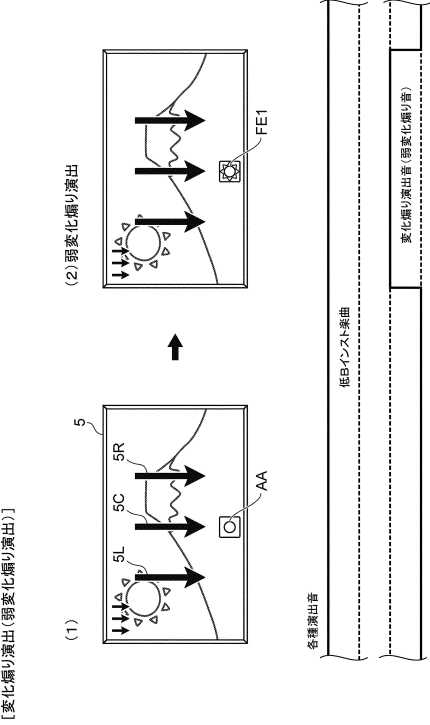
【図 14 - 79】

【図14-79】



【図 14 - 80】

【図14-80】



【変化演出(赤変化)】

【変化爆り演出(弱変化爆り演出)】

10

20

30

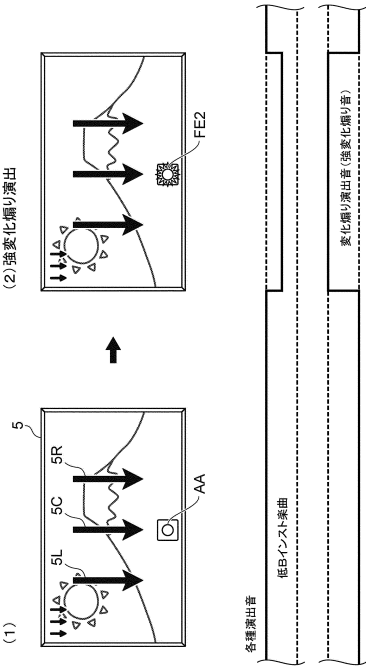
40

50

【図 14 - 81】

【図14-81】

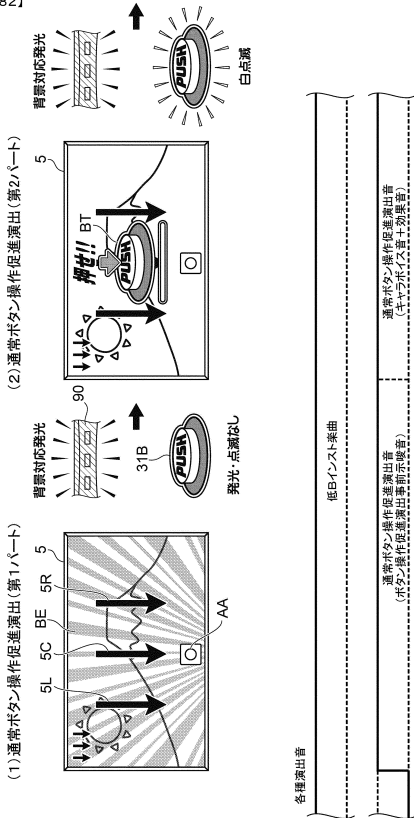
【変化煽り演出(強化変化煽り演出)】



【図 14 - 82】

【図14-82】

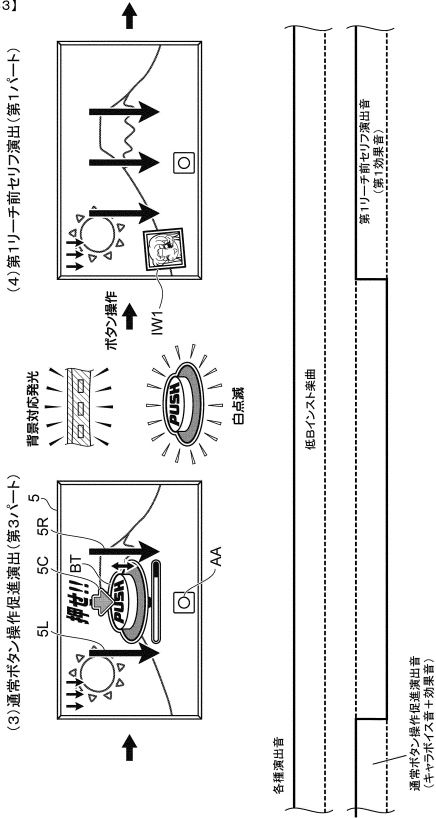
【第1リーチ前セリフ演出】[通常ボタン操作促進演出]



【図 14 - 83】

【図14-83】

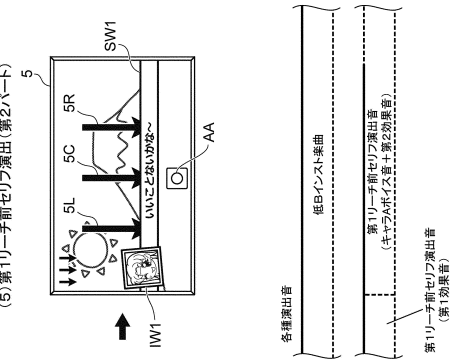
【第1リーチ前セリフ演出】[通常ボタン操作促進演出]



【図 14 - 84】

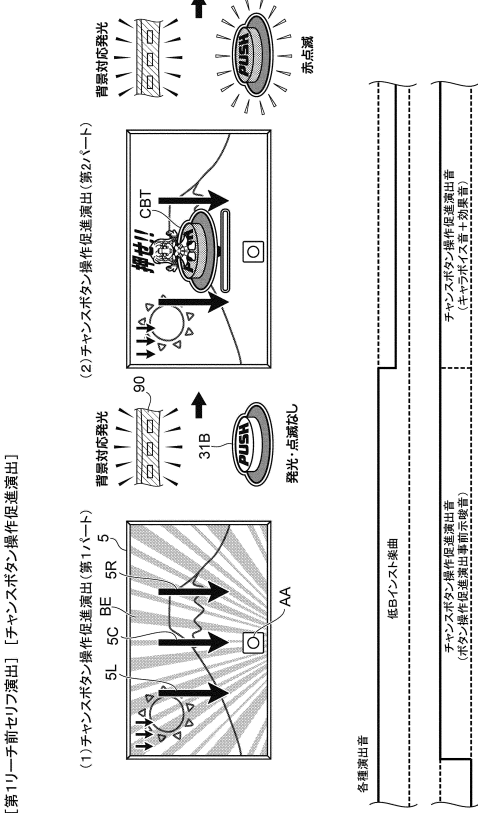
【図14-84】

【第1リーチ前セリフ演出】[通常ボタン操作促進演出]



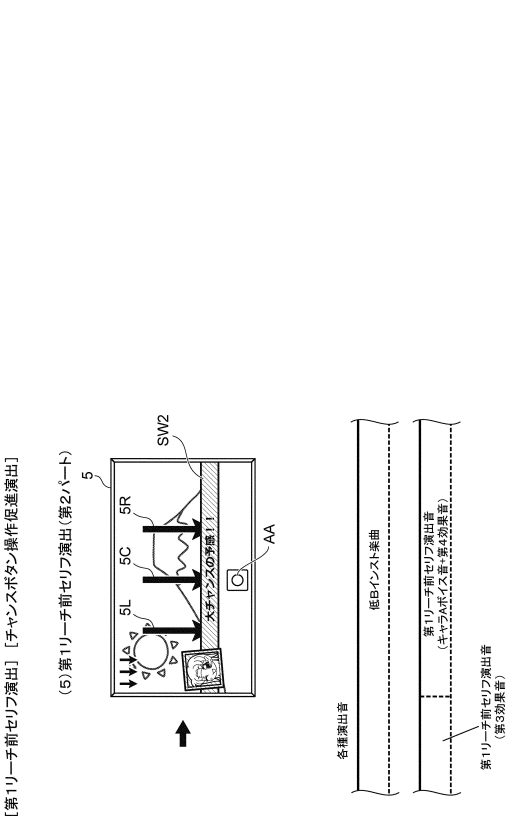
【図 14 - 85】

【図14-85】



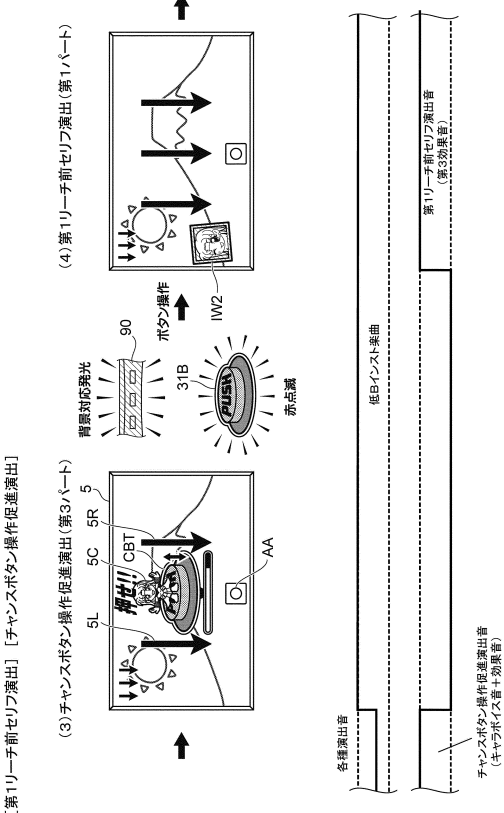
【図 14 - 87】

【図14-87】



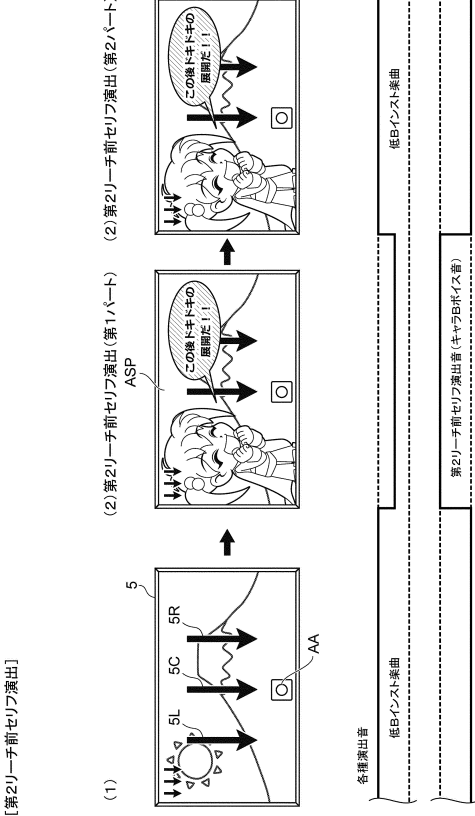
【図 14 - 86】

【図14-86】



【図 14 - 88】

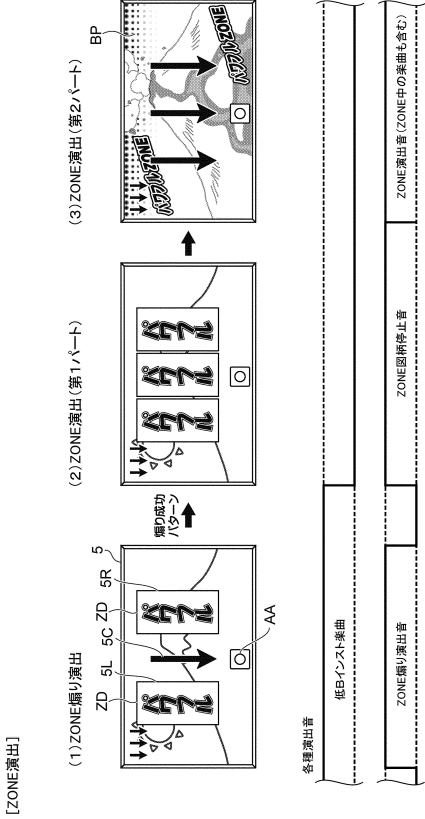
【図14-88】





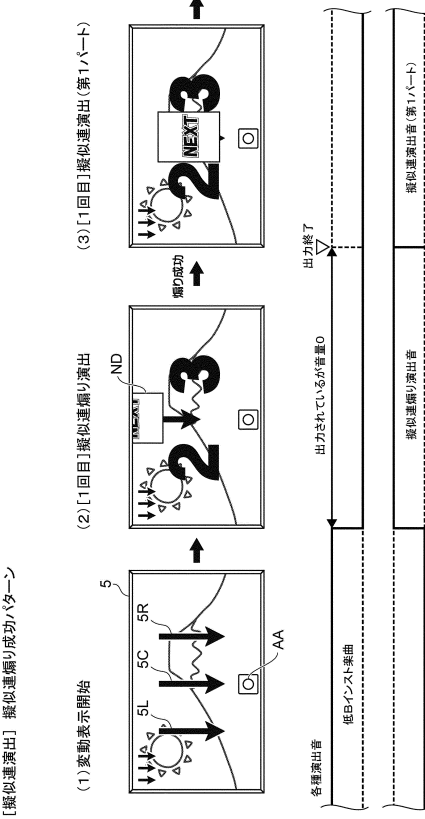
【図 14 - 89】

【図14-89】



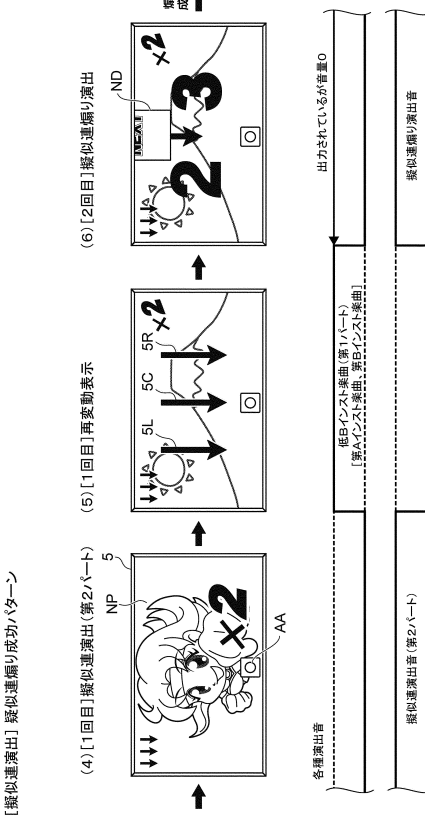
【図 14 - 90】

【図14-90】



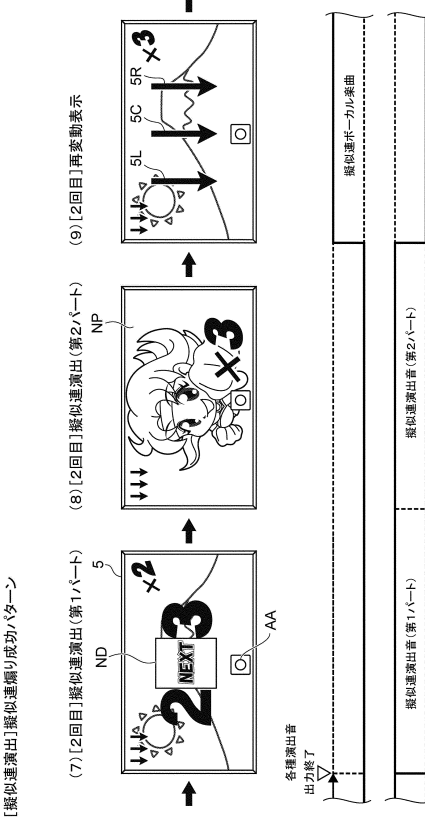
【図 14 - 91】

【図14-91】



【図 14 - 92】

【図14-92】



【疑似連演出】 疑似連煽り成功パターン

【疑似連演出】 疑似連煽り成功パターン

10

20

30

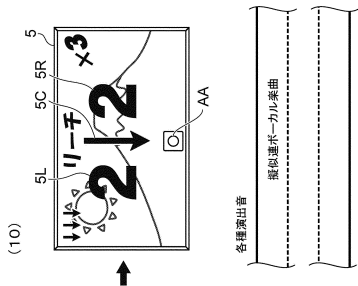
40

50

【図 14 - 93】

【図14-93】

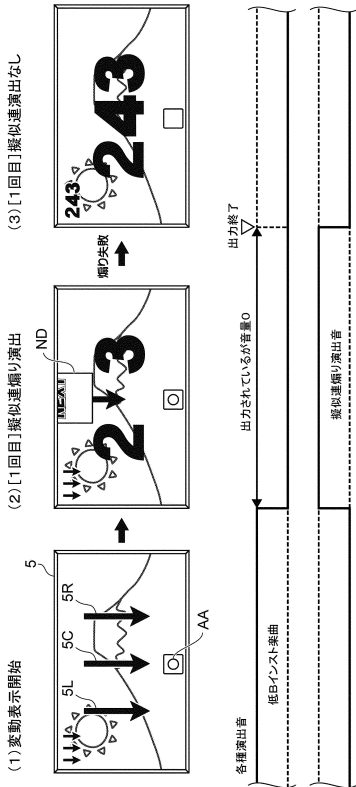
【擬似連演出】擬似連編り成功パターン



【図 14 - 94】

【図14-94】

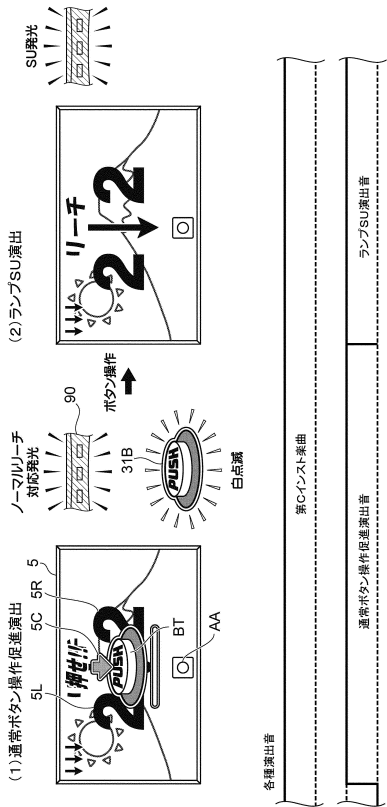
【擬似連演出】擬似連編り失敗パターン



【図 14 - 95】

【図14-95】

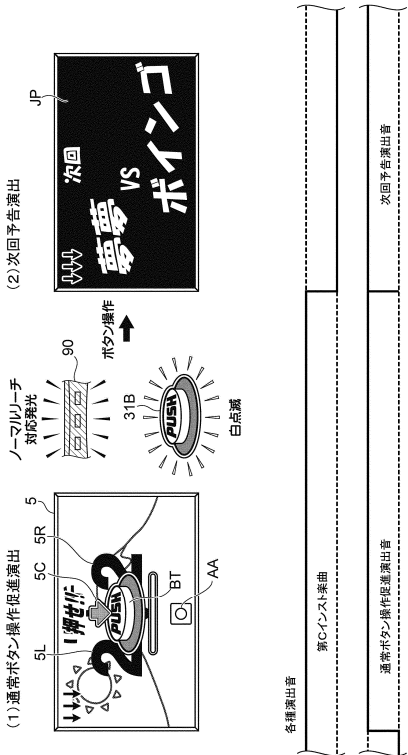
【ランプSU演出】



【図 14 - 96】

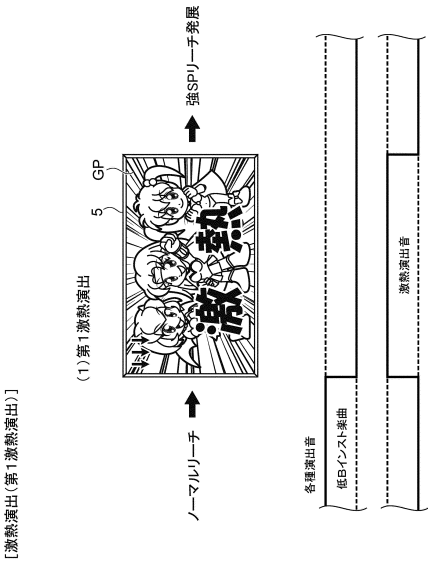
【図14-96】

【次回予告演出】



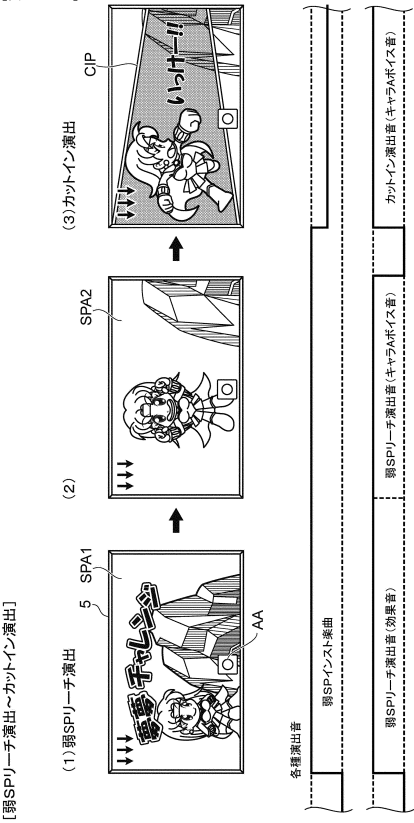
【図 14 - 97】

【図14-97】



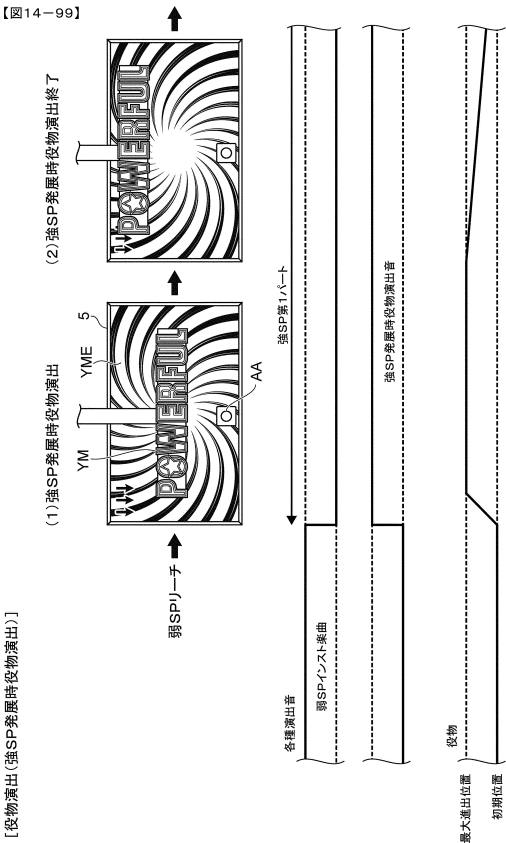
【図 14 - 98】

【図14-98】



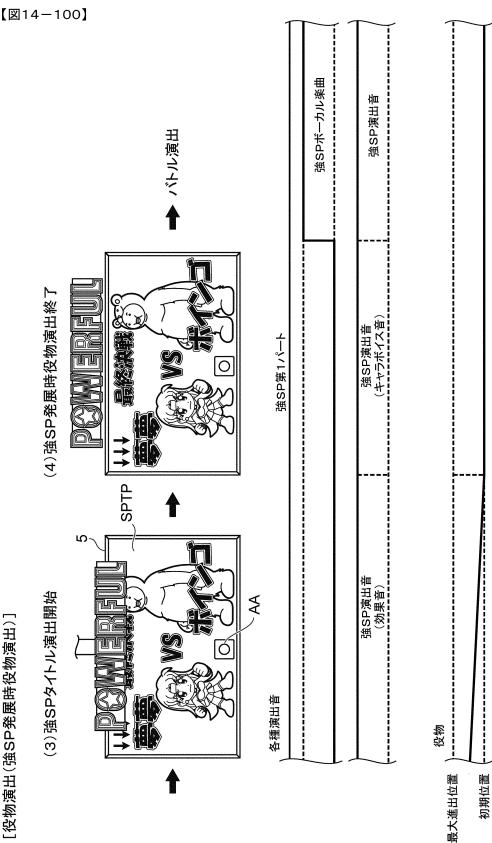
【図 14 - 99】

【図14-99】



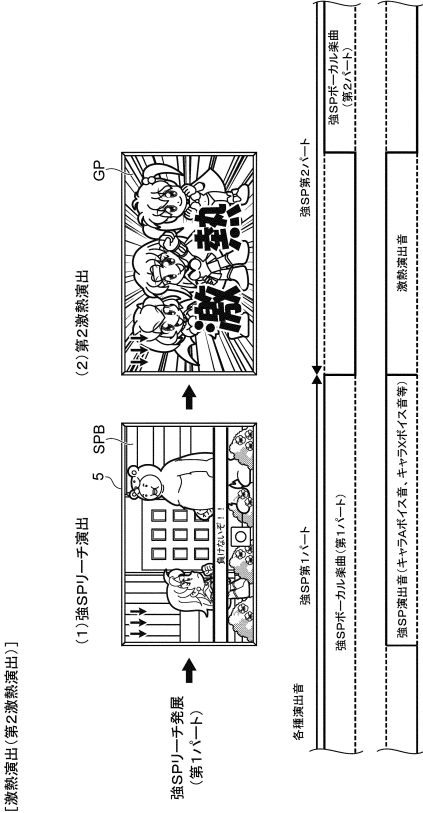
【図 14 - 100】

【図14-100】



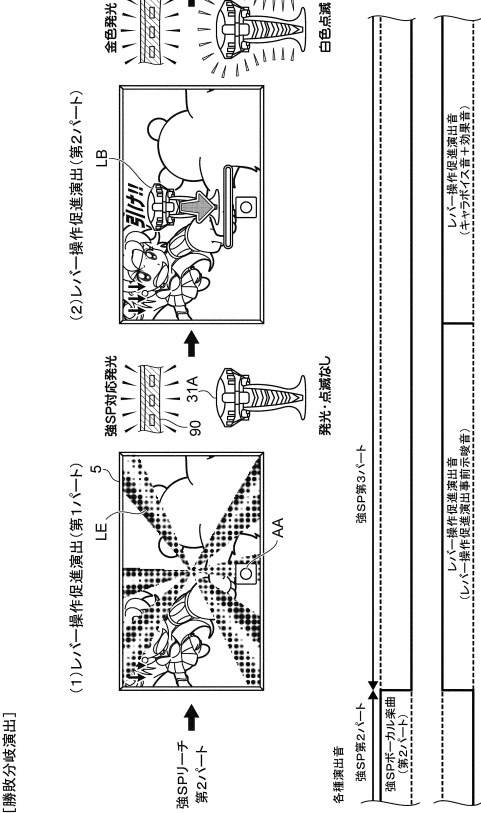
【図 14 - 101】

【図14-101】



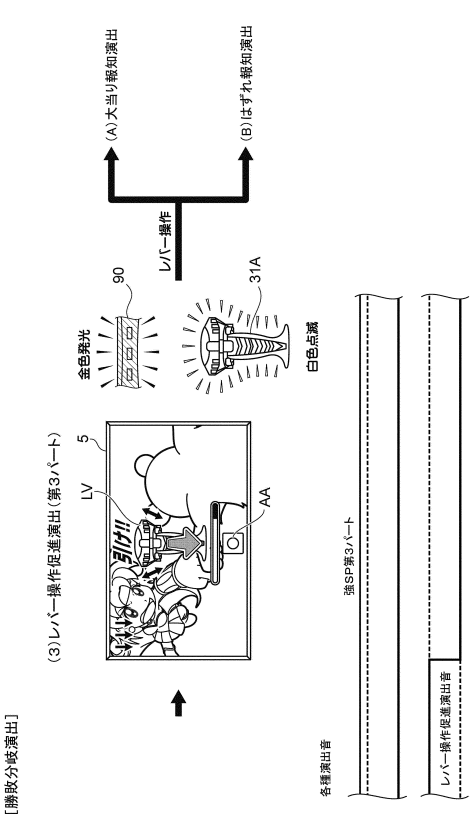
【図 14 - 102】

【図14-102】



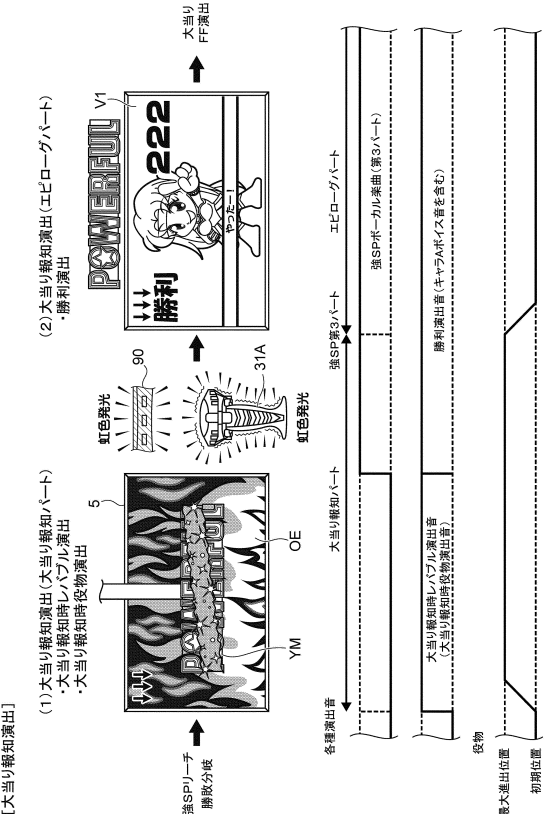
【図 14 - 103】

【図14-103】



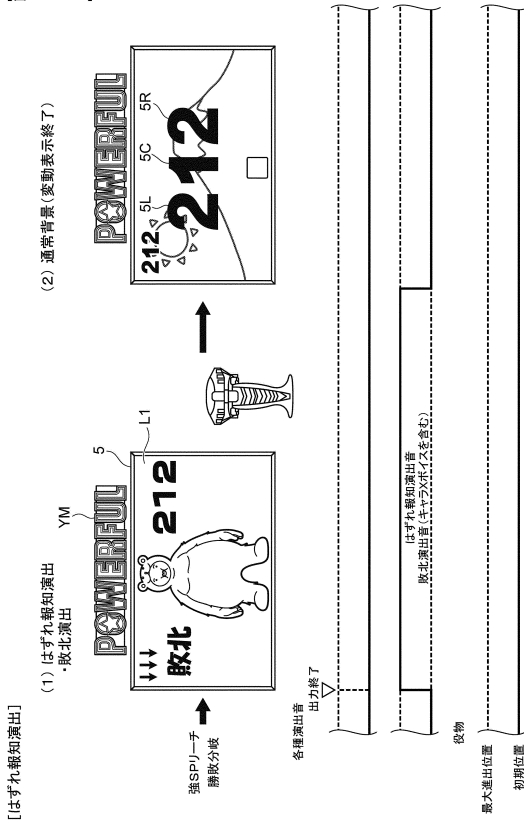
【図 14 - 104】

【図14-104】



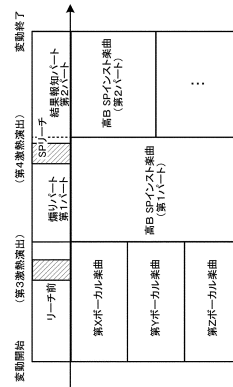
【 図 1 4 - 1 0 5 】

【图14-105】



【 図 1 4 - 1 0 6 】

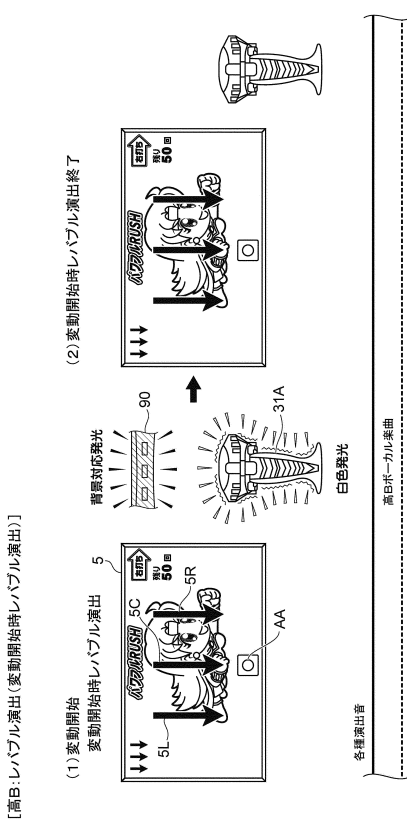
【☒14-106】



[高B:SPリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声]

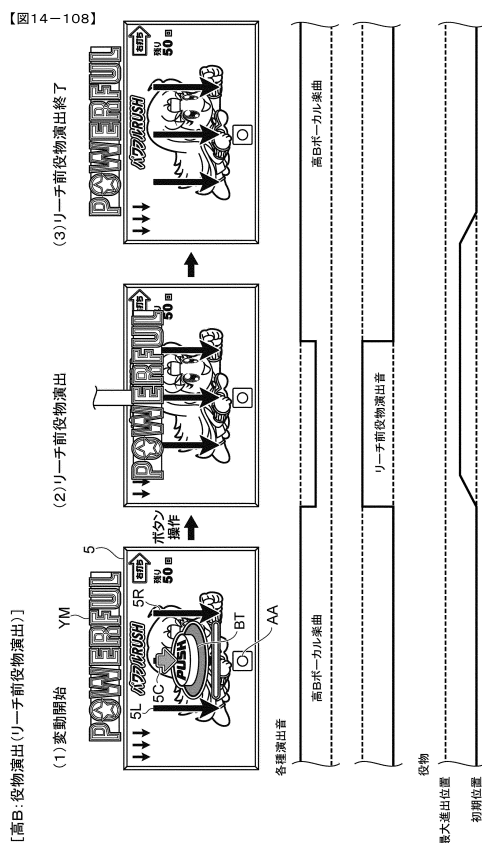
【 図 1 4 - 1 0 7 】

【图14-107】



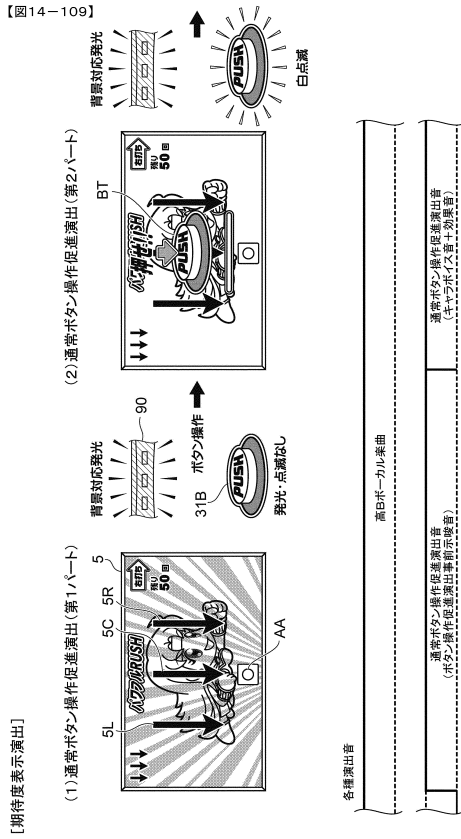
【 ㊦ 1 4 - 1 0 8 】

【图14-108】



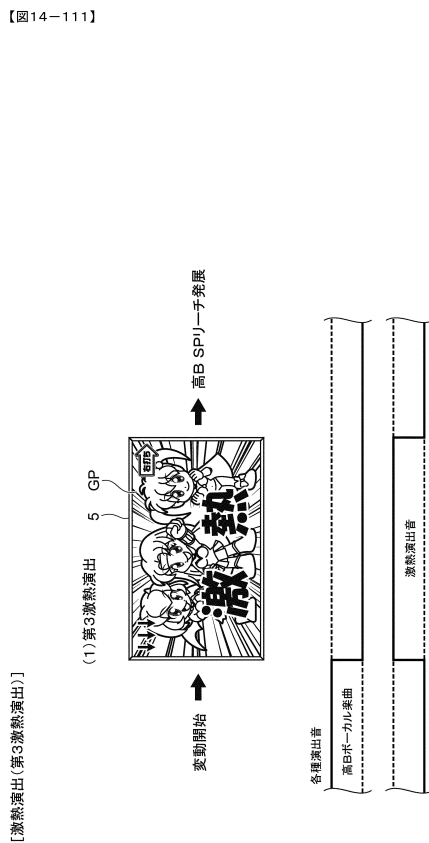
【 図 1 4 - 1 0 9 】

【图14-109】



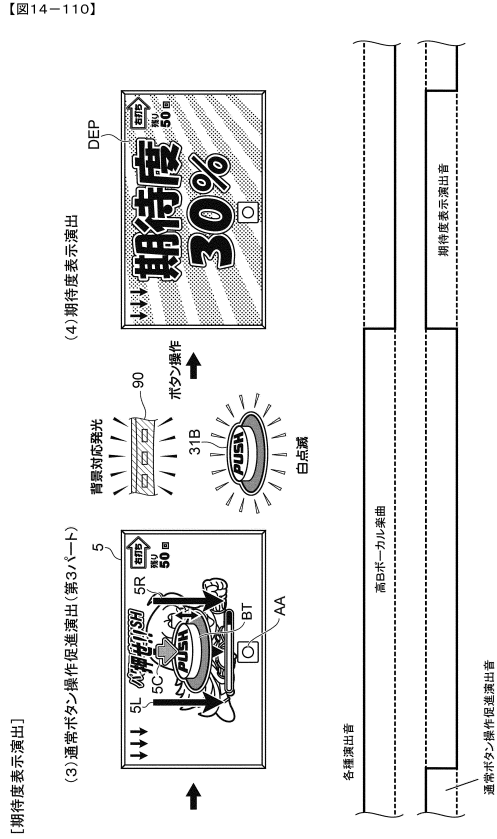
【 図 1 4 - 1 1 1 】

【图14-111】



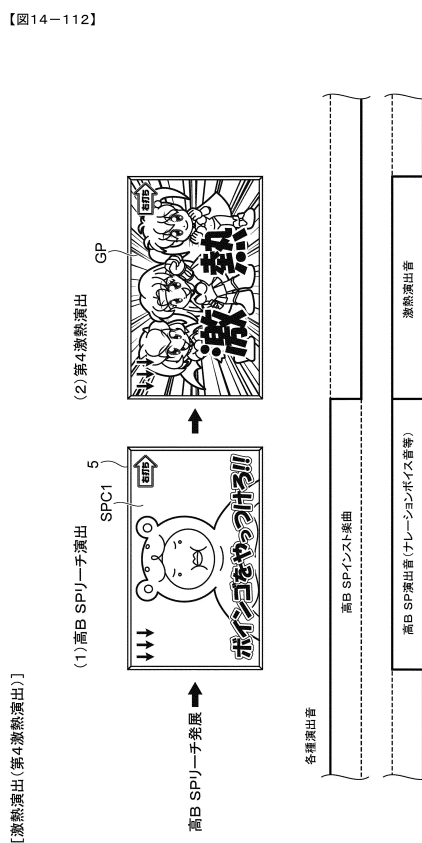
【 ㊦ 1 4 - 1 1 0 】

【图14-110】



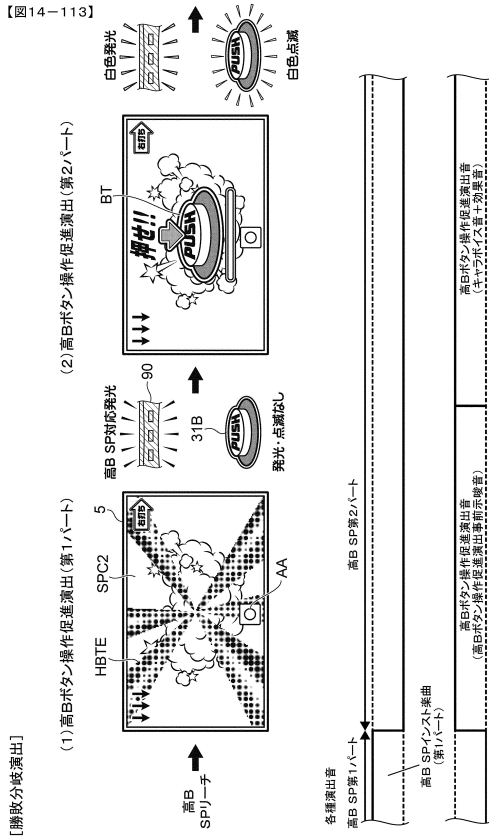
【 ㊦ 1 4 - 1 1 2 】

【图14-112】



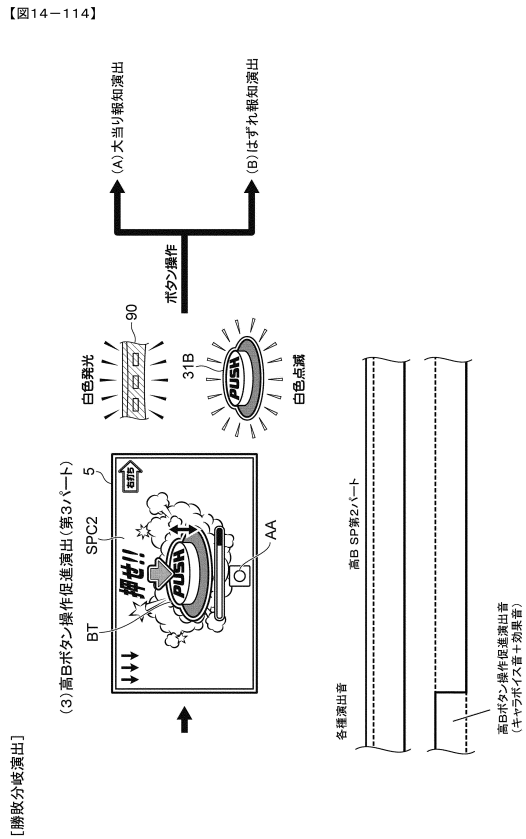
【 図 1 4 - 1 1 3 】

【図14-113】



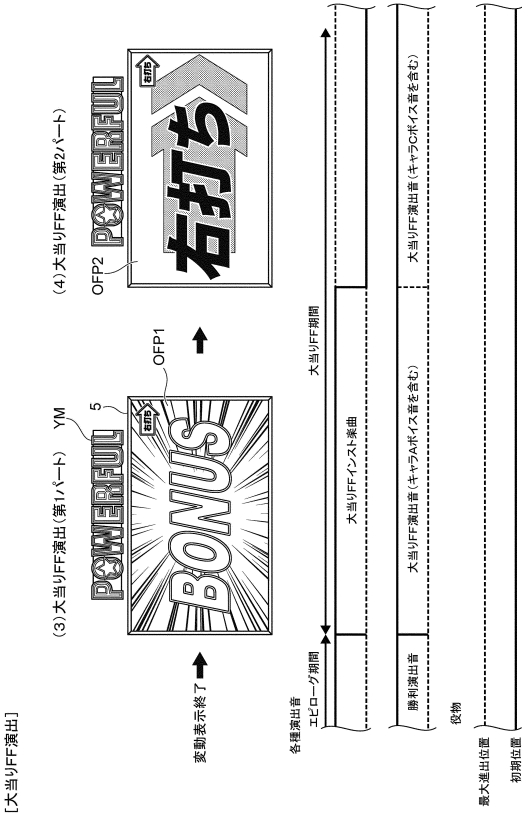
【 図 1 4 - 1 1 4 】

【图14-114】



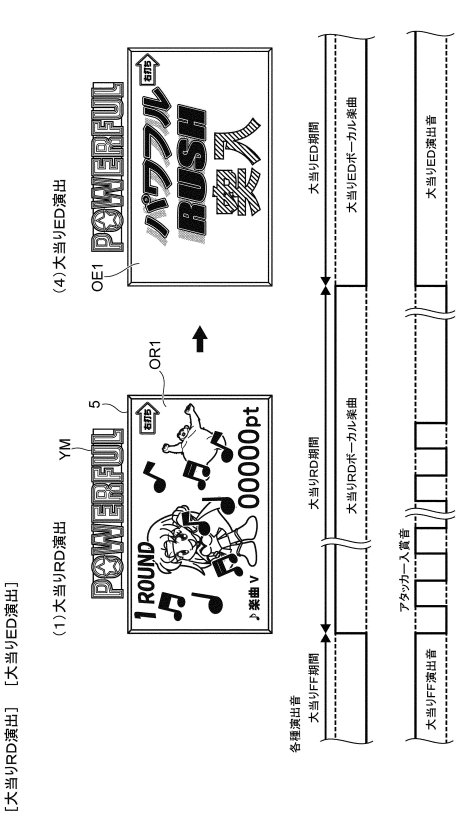
【 図 1 4 - 1 1 7 】

【図14-117】



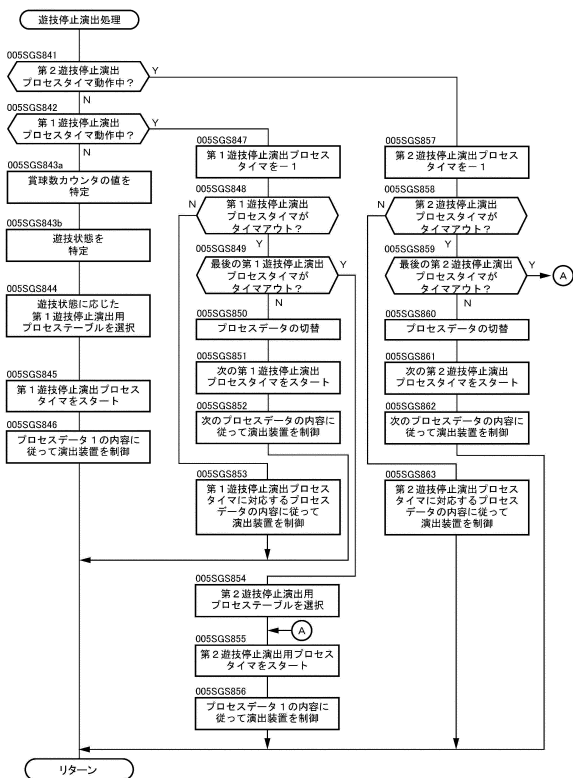
【 図 1 4 - 1 1 8 】

【図14-118】



【 図 1 4 - 1 1 9 】

【図14-119】



【 図 1 4 - 1 2 0 】

【図14-120】

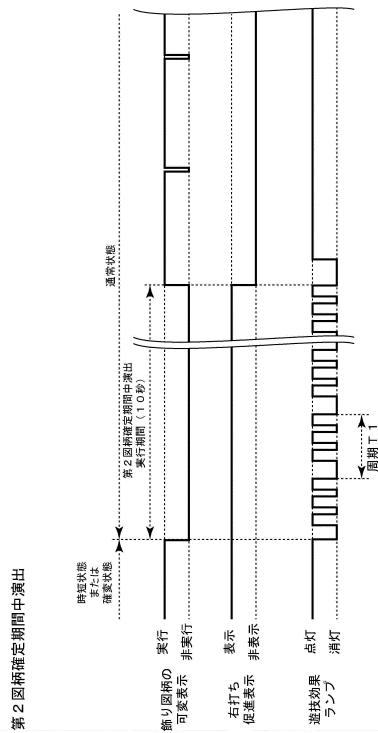
演出	実行期間	演出内容
第1図柄確定期間中演出	可変表示の停止後の0.5秒間	無し (次の可変表示まで確定停止図柄を表示)
第2図柄確定期間中演出	確変状態または時短状態の100回目のはずれ可変表示停止後の10秒	遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制約される旨、賞球数カウンタの値 (初当りを含む) 連荘中の大当り遊技中に獲得した賞球数を表示
エンディング演出	大当り遊技終了後の20秒間	遊技状態が時短状態または確変状態に制約される旨を表示
第1遊技停止演出	遊技停止後の15秒間	遊技が停止された旨及び賞球数カウンタの値 (初当りを含む) 連荘中の大当り遊技中に獲得した賞球数を表示 ※
第2遊技停止演出	第1遊技停止演出後から電源断まで	プリペイドカード取り忘れ防止の通知

※: 賞球数カウンタの値は時短状態・確変状態でのみ表示



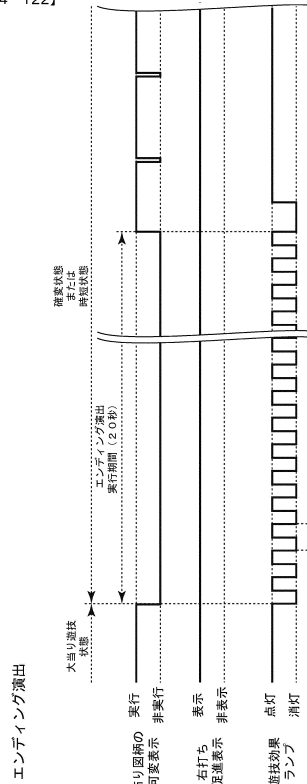
【 図 1 4 - 1 2 1 】

【图14-121】



【 ㊦ 1 4 - 1 2 2 】

【图14-122】

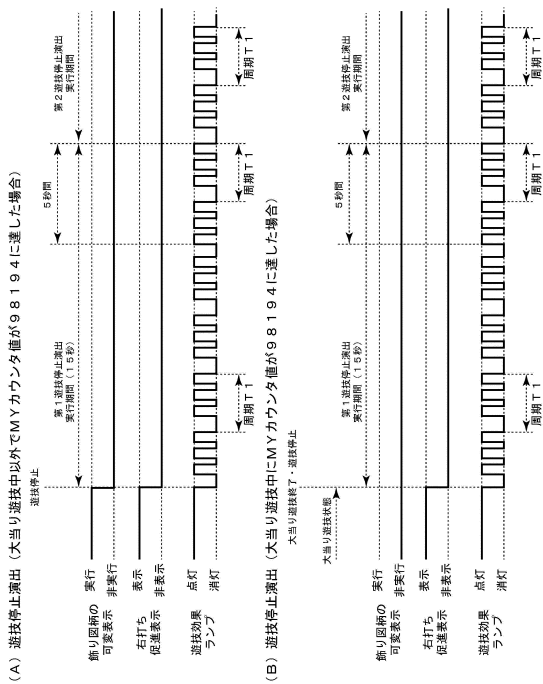


10

20

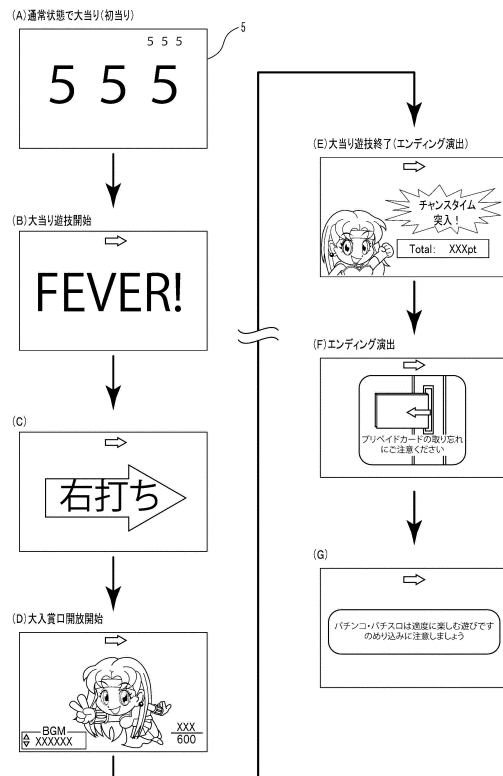
【 図 1 4 - 1 2 3 】

【图14-123】



【 ㊦ 1 4 - 1 2 4 】

【图14-124】



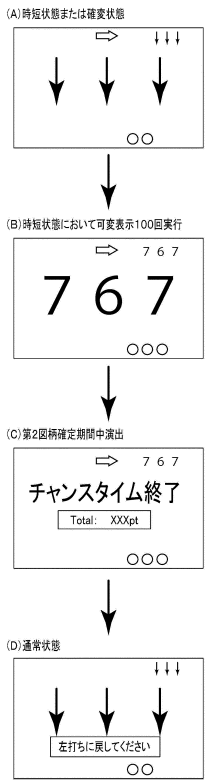
30

40

50

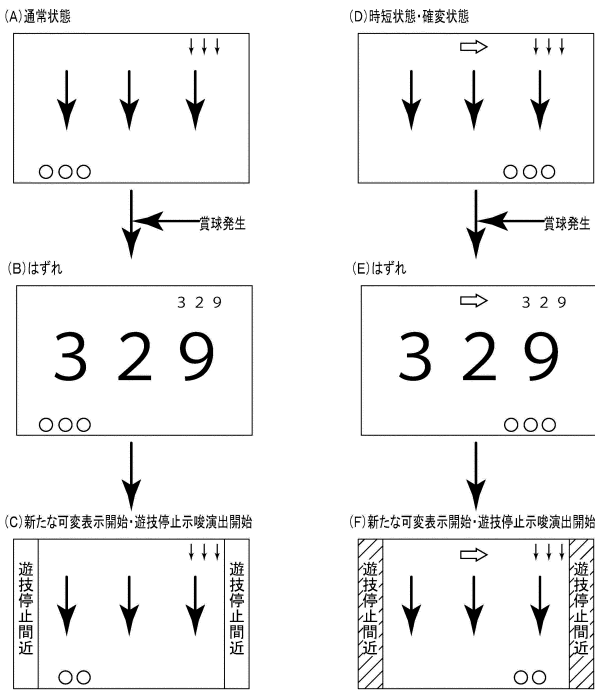
【 図 1 4 - 1 2 5 】

【図14-125】



【 図 1 4 - 1 2 6 】

【図14-126】

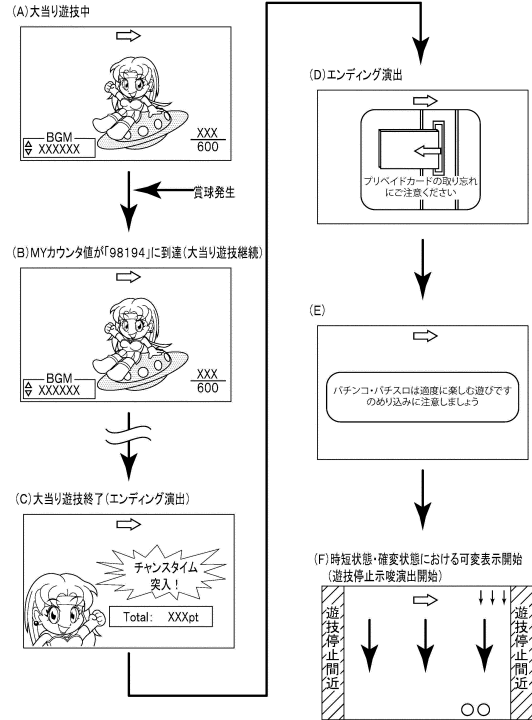


10

20

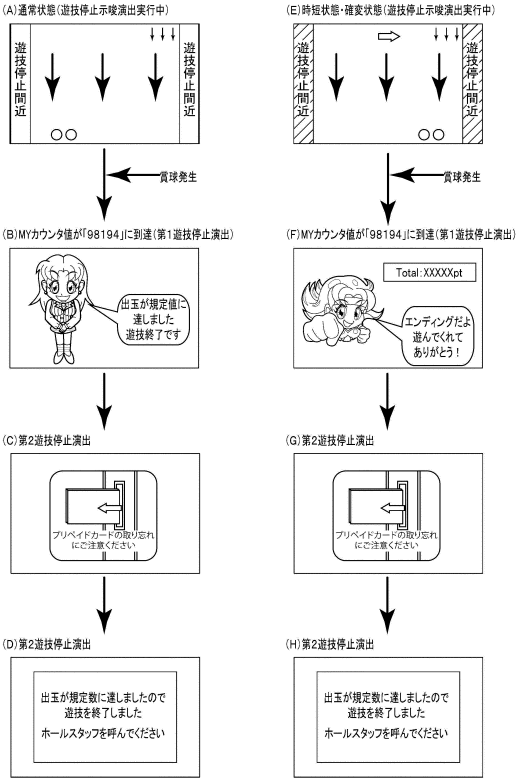
【 図 1 4 - 1 2 7 】

【図14-127】



【 図 1 4 - 1 2 8 】

【図14-128】



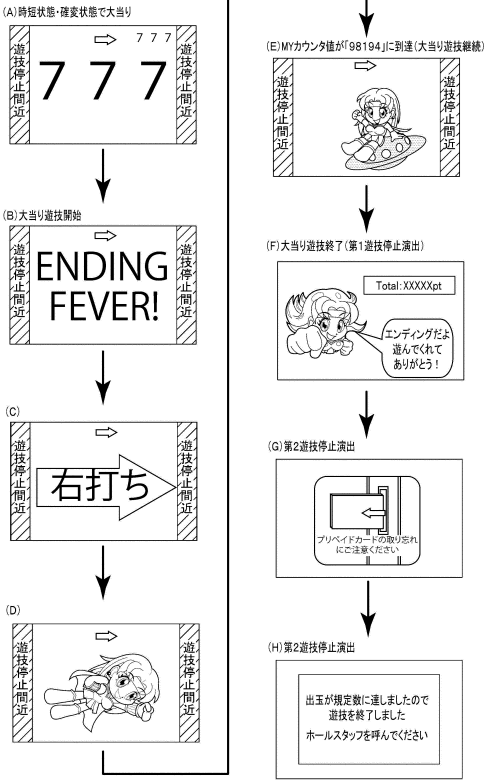
30

40

50

【 図 1 4 - 1 2 9 】

【図14-129】



【 図 1 4 - 1 3 0 】

【図14-130】



10

20

30

40

50