

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7002136号
(P7002136)

(45)発行日 令和4年1月20日(2022.1.20)

(24)登録日 令和4年1月4日(2022.1.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

A 6 3 F

7/02

3 0 4 D

請求項の数 1 (全87頁)

(21)出願番号	特願2019-119115(P2019-119115)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	令和1年6月26日(2019.6.26)		京楽産業、株式会社
(65)公開番号	特開2021-3386(P2021-3386A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43)公開日	令和3年1月14日(2021.1.14)	(74)代理人	100085660
審査請求日	令和1年6月27日(2019.6.27)		弁理士 鈴木 均
審判番号	不服2021-804(P2021-804/J1)	(72)発明者	伊藤 合
審判請求日	令和3年1月20日(2021.1.20)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	菊池 雄
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	古澤 勇気
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	山下 修平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
 該判定手段の判定結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該判定の判定結果を示す
 態様で図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
 画像表示装置に演出画像を表示する制御と、音声出力装置から演出音を出力させる制御と、
 を行い、演出を制御する演出制御手段と、を備え、
 前記演出は、第1演出と、該第1演出を実行したあとに実行される第2演出と、を含み、
 前記第1演出の実行中には第1楽曲を出力し、
 前記第2演出の実行中には第2楽曲を出力し、
前記第1楽曲を出力している前記第1演出の実行中において、所定条件を満たしたときに
前記第1楽曲に替えて特定楽曲の出力を開始することにより高期待度演出となる第2演出
の実行を確定し、前記第1楽曲の出力を行わないまま前記第2演出まで前記特定楽曲を継
続して出力し、
前記第2演出の実行中において前記第2楽曲を出力することなく、前記特定楽曲を前記
第2演出中の所定タイミングまで継続して出力する、
 ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体を用いた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技機では、液晶画面を備える画像表示装置や、音声出力装置（スピーカー）、電動役物などを用いた各種の演出が行われ、遊技者の興趣を高める工夫がなされている。

例えば、始動口への遊技球の入球を契機として行われた図柄の抽選結果に基づいて演出パターンが決定され、この演出パターンに応じて画像表示装置に演出画像が表示される（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-062748公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、新たな態様の演出によって遊技の興趣を高め得る遊技機を提案することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

本発明に係る第1の形態は、所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、該判定手段の判定結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該判定の判定結果を示す態様で図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、画像表示装置に演出画像を表示する制御と、音声出力装置から演出音を出力させる制御と、を行い、演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出は、第1演出と、該第1演出を実行したあとに実行される第2演出と、を含み、前記第1演出の実行中には第1楽曲を出力し、前記第2演出の実行中には第2楽曲を出力し、前記第1楽曲を出力している前記第1演出の実行中において、所定条件を満たしたときに前記第1楽曲に替えて特定楽曲の出力を開始することにより高期待度演出となる第2演出の実行を確定し、前記第1楽曲の出力を行わないまま前記第2演出まで前記特定楽曲を継続して出力し、前記第2演出の実行中において前記第2楽曲を出力することなく、前記特定楽曲を前記第2演出中の所定タイミングまで継続して出力する、遊技機を特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

上記のように構成したので、本発明によれば、遊技の興趣を高め得る遊技機を実現することが出来る。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図2】本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図である。

【図3】本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図4】画像制御基板のブロック図である。

【図5】大当たり判定テーブルの一例を示した図である。

【図6】特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図7】当たり普通図柄決定テーブルの一例を示した図である。

【図8】非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図9】時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの一例を示した図である。

【図 1 0】大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルの一例を示した図である。

【図 1 1】主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 1 2】主制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

【図 1 3】主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

【図 1 4】主制御基板による第 1 始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

【図 1 5】主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

【図 1 6】主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

【図 1 7】主制御基板による特別図柄記憶判定処理を説明するフローチャートである。

10

【図 1 8】演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 1 9】演出制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

【図 2 0】演出制御基板によるコマンド解析処理 1 を説明するフローチャートである。

【図 2 1】演出制御基板によるコマンド解析処理 2 を説明するフローチャートである。

【図 2 2】演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

【図 2 3】画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 2 4】画像制御基板の割込処理を説明するフローチャートである。

【図 2 5】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図（その 1）である。

【図 2 6】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図（その 2）である。

【図 2 7】変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図（その 3）である。

20

【図 2 8】擬似連演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

【図 2 9】S P リーチにまで発展する変動演出において実行されるカットイン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

【図 3 0】S P S P リーチにまで発展する変動演出において実行されるカットイン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

【図 3 1】本実施形態の遊技機におけるカットイン演出を概説する図（その 1）である。

【図 3 2】本実施形態の遊技機におけるカットイン演出を概説する図（その 2）である。

【図 3 3】S P S P リーチ演出において実行されるボタン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

【図 3 4】本実施形態の遊技機におけるボタン演出を概説する図である。

30

【図 3 5】本実施形態の遊技機のノーマルリーチに発展する前の演出の流れを説明する図である。

【図 3 6】本実施形態の遊技機のノーマルリーチ中における演出の流れを説明する図である。

【図 3 7】S P リーチ中における演出の流れを説明する図である。

【図 3 8】ストックされていた保留変化演出が実行される場合の演出の流れを示す図である。

【図 3 9】S P S P リーチ中の演出の流れを説明する図である。

【図 4 0】本実施形態の保留変化演出に関する各演出の可能期間を説明する図である。

【図 4 1】本実施形態の遊技機における保留変化シナリオテーブルを示す図である。

40

【図 4 2】図 4 1 に示した保留変化シナリオに対して実行可能な保留変化示唆演出のシナリオを示す図である。

【図 4 3】本実施形態の遊技機において、S P リーチ中に実行可能な特定演出を説明する図である。

【図 4 4】本実施形態の遊技機において、S P リーチ中に特定演出を実行可能なタイミングを説明する図である。

【図 4 5】本実施形態の遊技機における B G M の遷移を説明する図である。

【図 4 6】本実施形態の遊技機における大当たり遊技中に大当たり中 B G M の実行可能な期間を説明する図である。

【図 4 7】第 2 確変短当たりに当選した場合における、大当たり遊技中の画像表示装置の

50

表示例を示す図である。

【図４８】第２確変長当たりに当選した場合における、大当たり遊技中の画像表示装置の表示例を示す図（その１）である。

【図４９】第２確変長当たりに当選した場合における、大当たり遊技中の画像表示装置の表示例を示す図（その２）である。

【発明を実施するための形態】

【０００８】

以下、本発明を図面に示した実施の形態により詳細に説明する。

<遊技機の構成>

図１は、本実施形態に係る遊技機の一例を示した正面図、図２は、本実施形態に係る遊技機の裏面側の一例を示した斜視図、図３は、本実施形態に係る遊技機に備えられている遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【０００９】

この図１に示す遊技機１には、遊技ホールの島構造体に取り付けられる外枠２に内枠（開閉枠）３が開閉可能に装着され、この内枠３にガラス枠４が開閉可能に装着されている。ガラス枠４には窓４ａが形成され、その窓４ａに透明板４ｂが装着されている。内枠３には遊技球が打出される盤面を有する遊技盤１０が装着され、この遊技盤１０の盤面とその前側の透明板４ｂとの間に遊技球が転動、流下可能な遊技領域１０ａが形成されている。透明板４ｂは、例えばガラス板であり、ガラス枠４に対して着脱可能に固定されている。

【００１０】

またガラス枠４は、左右方向の一端側（例えば遊技機に正対して左側）においてヒンジ機構部５を介して外枠２に連結されており、ヒンジ機構部５を支点として左右方向の他端側（例えば遊技機に正対して右側）を外枠２から開放させる方向に回動可能とされている。ガラス枠４は、ガラス板４ｂとともに遊技盤１０を覆い、ヒンジ機構部５を支点として扉のように回動することによって、遊技盤１０を含む外枠２の内側部分を開放することができる。ガラス枠４の他端側には、ガラス枠４の他端側を外枠２に固定するロック機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能とされている。また、ガラス枠４には、ガラス枠４が外枠２から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ１３６（図３参照）が設けられている。

【００１１】

ガラス枠４の下部（窓４ａの下側部分）には、遊技球を貯留する貯留皿６（上皿６ａと下皿６ｂ）を有する皿ユニット７が設けられ、その皿ユニット７に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン８と、遊技者が種々の選択操作を実行可能な十字キー４０と、下皿６ｂに貯留された遊技球を遊技機外部へ排出する排出ボタン９とが装備されている。

演出ボタン８は、例えば、後述する画像表示装置３１に当該演出ボタン８を操作するようなメッセージが表示されたときのみ有効となる。演出ボタン８には、演出ボタン検出スイッチ８ａ（図４参照）が設けられており、この演出ボタン検出スイッチ８ａが遊技者の操作を検出すると、この操作に応じてさらなる演出が実行される。

また、十字キー４０には、十字キー検出スイッチ４０（上キー検出スイッチ４０ａ、下キー検出スイッチ４０ｂ、左キー検出スイッチ４０ｃ、右キー検出スイッチ４０ｄ）（図３参照）が設けられている。

【００１２】

ガラス枠４の右下側には、操作ハンドル１１が設けられている。操作ハンドル１１は、遊技者が操作ハンドル１１に触れると、操作ハンドル１１内にあるタッチセンサ１１ａ（図４参照）が、操作ハンドル１１に遊技者が触れたことを検知し、後述する発射制御基板１６０にタッチ信号を送信する。発射制御基板１６０は、タッチセンサ１１ａ（図４参照）からタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド１２ａの通電を許可する。そして、操作ハンドル１１の回転角度を変化させると、操作ハンドル１１に直結しているギアが回転し、ギアに連結した発射ボリューム１１ｂ（図４参照）のつまみが回転する。この発射ボリューム１１ｂの検出角度に応じた電圧が、遊技球発射機構に設けられた発射用ソレノイド

10

20

30

40

50

12aに印加される。そして、発射用ソレノイド12a（図3参照）に電圧が印加されると、発射用ソレノイド12aが印加電圧に応じて作動するとともに、操作ハンドル11の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤10の遊技領域10aへ発射される。

【0013】

遊技盤10における遊技領域10aの周囲には、外レールR1及び内レールR2が設けられている。これら外レールR1及び内レールR2は、操作ハンドル11を操作したときに遊技球発射機構から発射された遊技球を遊技領域10aの上部に案内する。遊技領域10aの上部に案内された遊技球は、遊技領域10a内を落下する。このとき、遊技領域10aに設けられた複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下することとなる。

【0014】

遊技盤10の略中央には、センター部材12が配置されている。センター部材12には、液晶表示装置等からなる画像表示装置31と、「刀」を模した演出用役物装置32が設けられている。

また、センター部材12の中央下側の遊技領域10aには、遊技球が入球可能な第1始動口13が設けられている。そして、この第1始動口13の下方に第2始動口14が設けられている。第2始動口14は、開閉扉14bを有しており、開閉扉14bが閉状態に維持される第1の態様と、開閉扉14bが開状態となる第2の態様とに可動制御される。従って、第2始動口14は、第1の態様にあるときには遊技球の入賞機会がなく、第2の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

なお、本実施形態では、第2始動口14が第1の態様に制御されているときは、当該第2始動口14に遊技球が入球することがないようにしている。しかしながら、第2の態様に制御されているときよりも第1の態様に制御されているときの方が遊技球の入球機会が少なければ、第1の態様に制御されているときに第2始動口14に遊技球が入球しても構わない。つまり、第1の態様には、第2始動口14への遊技球の入球が不可能または困難な状態が含まれる。

また、遊技領域10aの適所には、様々に発光色を変更して様々な演出を行うことができる後述する盤ランプ60が備えられている。

第1始動口13の近傍には、第1始動口ランプ62が設けられている。

第1始動口ランプ62は、第1始動口13への遊技球の入賞があったときに発光し、その発光色によってその入賞にかかる大当たり期待度を遊技者に対して示唆するためのランプである。

【0015】

上記第1始動口13および第2始動口14には、遊技球の入球を検出する第1始動口検出スイッチ13a（図4参照）および第2始動口検出スイッチ14aがそれぞれ設けられており、これら検出スイッチが遊技球の入球を検出すると、後述する大当たり遊技を実行する権利獲得の抽選（以下、「大当たりの抽選」という）が行われる。また、第1始動口検出スイッチ13aおよび第2始動口検出スイッチ14aが遊技球の入球を検出した場合にも、所定の賞球（例えば3個の遊技球）が払い出される。

なお、本実施形態の遊技機1では、第1始動口13および第2始動口14に遊技球が入球した場合、例えば3個の遊技球の払い出しを行うようにしているが、遊技球の入球に伴う払い出しは必ずしも行う必要は無い。また、例えば第1始動口13の払い出し個数を3個、第2始動口14の払い出し個数を1個といったように始動口ごとに払い出し個数を異なるように構成してもよい。

【0016】

センター部材12の両側の遊技領域10aには、遊技球が通過可能なゲート15が設けられている。ゲート15には、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ15a（図4参照）が設けられており、このゲート検出スイッチ15aが遊技球の通過を検出すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。

さらにセンター部材12の右側の遊技領域10aには、遊技球が入球可能な第1大入賞口16および第2大入賞口17が設けられている。このため、操作ハンドル11を大きく回

10

20

30

40

50

動させ、強い力で打ち出された遊技球でないと、第1大入賞口16および第2大入賞口17には遊技球が入賞しないように構成されている。

【0017】

第1大入賞口16は、通常は開閉扉16bによって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、開閉扉16bが開放されるとともに、この開閉扉16bが遊技球を第1大入賞口16内に導く受け皿として機能し、遊技球が第1大入賞口16に入球可能となる。第1大入賞口16には第1大入賞口スイッチ16aが設けられており、この第1大入賞口スイッチ16aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

【0018】

第2大入賞口17は、通常は可動片17bによって閉状態に維持されており、遊技球の入球を不可能としている。これに対して、後述する大当たり遊技が開始されると、可動片17bが作動して開放されるとともに、この可動片17bが遊技球を第2大入賞口17内に導く誘導路として機能し、遊技球が第2大入賞口17に入球可能となる。第2大入賞口17には第2大入賞口スイッチ17aが設けられており、この第2大入賞口スイッチ17aが遊技球の入球を検出すると、予め設定された賞球（例えば15個の遊技球）が払い出される。

さらに、遊技領域10aには、複数の一般入賞口18が設けられている。これら各一般入賞口18に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば10個の遊技球）が払い出される。遊技領域10aの最下部には、一般入賞口18、第1始動口13、第2始動口14、第1大入賞口16および第2大入賞口17のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口19が設けられている。

【0019】

上記画像表示装置31は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球したときには、抽選結果を遊技者に報知する演出図柄35が変動表示される。演出図柄35というのは、例えば第1図柄（左図柄）、第2図柄（右図柄）、第3図柄（中図柄）という3つの図柄（数字）をそれぞれスクロール表示するとともに、所定時間経過後に当該スクロールを停止させて、特定の図柄（数字）を配列表示するものである。これにより、図柄のスクロール中には、あたかも現在抽選が行われているような印象を遊技者に与えるとともに、スクロールの停止時に表示される図柄によって、抽選結果が遊技者に報知される。この演出図柄35の変動表示中に、さまざまな画像や自キャラクタCH1等を表示することによって、大当たりに当選するかもしれないという高い期待感を遊技者に与えるようにしている。

【0020】

また、図示しないが、画像表示装置31には、上記演出図柄35とは別に第4図柄が表示されている。第4図柄は、大当たり抽選処理による抽選結果の報知に用いる演出図柄35の変動状態を示している図柄である。

なお、第4図柄は、必ずしも画像表示装置31に表示する必要は無く、別途、第4図柄表示ランプを設けて表示するようにしてもよい。

ガラス枠4の上部には、左右1対の演出用照明装置33が装備されている。演出用照明装置33は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

【0021】

また、演出用照明装置33は、それぞれ複数のライトを備えており、各ライトの光の照射方向や発光色を変更しながら、さまざまな演出を行うようにしている。

また、ガラス枠4の両側には、様々な発光色を変更して様々な演出を行うことができる枠ランプ61が備えられている。

さらに、図1には示していないが、遊技機1にはスピーカーからなる音声出力装置34（図4参照）が設けられており、上記の各演出装置に加えて、BGM（バックグラウンドミュ

10

20

30

40

50

ージック)、SE(サウンドエフェクト)等を出し、サウンドによる演出も行うようにしている。

【0022】

遊技領域10aの左側下方には、後述する第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21、普通図柄表示装置22、第1特別図柄保留表示器23、第2特別図柄保留表示器24、普通図柄保留表示器25、ラウンド回数表示器26等の表示領域27が設けられている。

上記第1特別図柄表示装置20は、第1始動口13に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選結果を報知するものであり、複数のLEDで構成されている。つまり、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この第1特別図柄表示装置20に大当たりの抽選結果に対応する特別図柄(点灯態様)を表示することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。このようにして表示される特別図柄はすぐに表示されるわけではなく、所定時間変動表示(点滅)された後に、停止表示されるようにしている。

【0023】

より詳細には、第1始動口13に遊技球が入球すると、大当たりの抽選が行われることとなるが、この大当たりの抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、所定時間を経過したところで遊技者に報知される。そして、所定時間を経過したところで、大当たりの抽選結果に対応する特別図柄が停止表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようにしている。

第2特別図柄表示装置21は、第2始動口14に遊技球が入球したことを契機として行われた大当たりの抽選結果を報知するためのもので、その表示態様は、上記第1特別図柄表示装置20における特別図柄の表示態様と同一である。

普通図柄表示装置22は、ゲート15を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄の抽選結果を報知するためのものである。詳しくは後述するが、この普通図柄の抽選によって所定の当りに当選すると普通図柄表示装置22が点灯し、その後、上記第2始動口14が所定時間、第2の態様に制御される。なお、この普通図柄についても、ゲート15を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、所定時間を経過するまで、普通図柄表示装置22を点滅させる等、普通図柄が変動表示するようにしている。

【0024】

さらに、特別図柄の変動表示中や後述する特別遊技中等、第1始動口13または第2始動口14に遊技球が入球して、即座に大当たりの抽選が行えない場合には、一定の条件のもとで大当たりの抽選の権利が留保される。より詳細には、第1始動口13に遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第1保留として留保され、第2始動口14に遊技球が入球して留保される大当たりの抽選の権利は第2保留として留保される。

これら両保留は、それぞれ上限留保個数を4個に設定し、その留保個数は、それぞれ第1特別図柄保留表示器23と第2特別図柄保留表示器24とに表示される。

そして、普通図柄の上限留保個数も4個に設定されており、その留保個数が、上記第1特別図柄保留表示器23および第2特別図柄保留表示器24と同様の態様によって、普通図柄保留表示器25において表示される。

ラウンド回数表示器26は、後述する特別遊技中に行われるラウンド遊技のラウンド回数を報知するためのものである。

【0025】

図2に示すように、遊技機1の裏面には、主制御基板110、演出制御基板120、払出制御基板130、電源基板170、遊技情報出力端子板27などが設けられている。また、電源基板170に遊技機に電力を給電するための電源プラグ171や、図示しない電源スイッチが設けられている。

【0026】

次に、演出ボタン8について説明する。

演出ボタン8は、皿ユニット7の中央部分に組込まれている。

演出ボタン 8 は、図示しない通常操作位置と、通常操作位置よりも下方へ退入した押下位置と、通常操作位置よりも上方へ突出した突出操作位置とに互って進退可能に構成されている。また、演出ボタン 8 は通常操作位置及び突出操作位置を含む任意の位置から押下位置へ押下操作可能に構成されている。

なお、本明細書では演出ボタン 8 の詳細な構造については、例えば特開 2013-116168 公報等に掲載されているので説明を省略する。

【0027】

＜遊技制御装置の構成＞

次に、図 3 を用いて、本実施形態の遊技機 1 において遊技の進行を制御する遊技制御装置について説明する。

この図 3 において、主制御基板 110 は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板 110 は、メイン CPU 111、メイン ROM 112、メイン RAM 113 から構成されるワンチップマイコン 114 と、主制御用の入力ポートと出力ポート（図示せず）とを少なくとも備えている。

メイン CPU 111 は、各検出スイッチからの入力信号に基づいて、メイン ROM 112 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メイン RAM 113 は、メイン CPU 111 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0028】

上記主制御基板 110 の入力側には、第 1 始動口検出スイッチ 13a、第 2 始動口検出スイッチ 14a、ゲート検出スイッチ 15a、第 1 大入賞口検出スイッチ 16a、第 2 大入賞口検出スイッチ 17a、一般入賞口検出スイッチ 18a が接続されており、遊技球の検出信号を主制御基板 110 に入力するようにしている。

また、主制御基板 110 の出力側には、第 2 始動口 14 の開閉扉 14b を開閉動作させる始動口開閉ソレノイド 14c、第 1 大入賞口 16 の開閉扉 16b を開閉動作させる第 1 大入賞口開閉ソレノイド 16c、第 2 大入賞口 17 の可動片 17b を開閉動作させる第 2 大入賞口開閉ソレノイド 17c が接続されている。

さらに、主制御基板 110 の出力側には、第 1 特別図柄表示装置 20、第 2 特別図柄表示装置 21、普通図柄表示装置 22、第 1 特別図柄保留表示器 23、第 2 特別図柄保留表示器 24、普通図柄保留表示器 25、およびラウンド回数表示器 26 が接続されており、出力ポートを介して各種信号を出力するようにしている。

また、主制御基板 110 は、遊技店のホールコンピュータ等において遊技機の管理をするために必要となる外部情報信号を遊技情報出力端子板 27 に出力する。

【0029】

主制御基板 110 のメイン ROM 112 には、後述する遊技制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

また、主制御基板 110 のメイン RAM 113 は、複数の記憶領域を有している。

例えば、メイン RAM 113 には、普通図柄保留数（G）記憶領域、普通図柄保留記憶領域、第 1 特別図柄保留数（U1）記憶領域、第 2 特別図柄保留数（U2）記憶領域、判定記憶領域、第 1 特別図柄記憶領域、第 2 特別図柄記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、時短遊技回数（J）記憶領域、ラウンド遊技回数（R）記憶領域、開放回数（K）記憶領域、第 1 大入賞口入球数（C1）記憶領域、第 2 大入賞口入球数（C2）記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域等が設けられている。そして、遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、普図普電処理データ記憶領域を備えている。なお、上述した記憶領域は一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0030】

遊技情報出力端子板 27 は、主制御基板 110 において生成された外部情報信号を遊技店

10

20

30

40

50

のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 27 は、主制御基板 110 と配線接続されるとともに、遊技店のホールコンピュータ等に接続をするためのコネクタが設けられている。

電源基板 170 は、電源プラグ 171 から供給される電源電圧を所定電圧に変換して各制御基板に供給する。また、電源基板 170 はコンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 110 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 111 は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 111 は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

また、主制御基板 110 には、不正電波を検知するための磁気センサ 50 が接続されている。

【0031】

演出制御基板 120 は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板 120 は、サブ CPU 121、サブ ROM 122、サブ RAM 123 を備えており、主制御基板 110 に対して、当該主制御基板 110 から演出制御基板 120 への一方向に通信可能に接続されている。

サブ CPU 121 は、主制御基板 110 から送信されたコマンド、または、ランプ制御基板 140 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 8a からの入力信号に基づいて、サブ ROM 122 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータをランプ制御基板 140 または画像制御基板 150 に送信する。サブ RAM 123 は、サブ CPU 121 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0032】

演出制御基板 120 のサブ ROM 122 には、演出制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

例えば、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示省略）、停止表示する演出図柄 35 の組み合わせを決定するための演出図柄パターン決定テーブル（図示省略）等がサブ ROM 122 に記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【0033】

演出制御基板 120 のサブ RAM 123 は、複数の記憶領域を有している。

サブ RAM 123 には、コマンド受信バッファ、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、判定記憶領域（第 0 記憶領域）、第 1 保留記憶領域、第 2 保留記憶領域等が設けられている。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

また、演出制御基板 120 には、現在時刻を出力する RTC（リアルタイムクロック）124 が搭載されている。サブ CPU 121 は、RTC 124 から現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号を入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。

RTC 124 は、通常、遊技機に電源が供給されているときには遊技機からの電源によって動作し、遊技機の電源が切られているときには、電源基板 170 に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。したがって、RTC 124 は、遊技機の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、RTC 124 は、演出制御基板 120 上に電池を設けて、かかる電池によって動作するようにしてもよい。

【0034】

払出制御基板 130 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 130 は、払出 CPU 131、払出 ROM 132、払出 RAM 133 を備えており、主

10

20

30

40

50

制御基板 110 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 CPU 131 は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ 135、扉開放スイッチ 136 からの入力信号に基づいて、払出 ROM 132 に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 110 に送信する。

【0035】

また、払出制御基板 130 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 134 が接続されている。払出 CPU 131 は、主制御基板 110 から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出 ROM 132 から所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ 134 を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出 RAM 133 は、払出 CPU 131 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

また、図示しない遊技球貸出装置（カードユニット）が払出制御基板 130 に接続されているか確認し、遊技球貸出装置（カードユニット）が接続されていれば、発射制御基板 160 に遊技球を発射させることを許可する発射制御データを送信する。

また、払出制御基板 130 には、皿満タン検知スイッチ 51 や、球詰まり検知スイッチ 52 が接続されている。

【0036】

皿満タン検知スイッチ 51 は、遊技球の貯留皿（下皿）が満タンになったことを検知するためのスイッチである。

また、球詰まり検知スイッチ 52 は、例えば、遊技球の貯留部から遊技球を払い出す通路における遊技球の詰まりを検知するためのスイッチである。

発射制御基板 160 は、払出制御基板 130 から発射制御データを受信すると発射の許可を行う。そして、タッチセンサ 11a からのタッチ信号および発射ボリューム 11b からの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド 12a および球送りソレノイド 12b を通電制御し、遊技球を発射させる。

【0037】

発射用ソレノイド 12a は、ロータリーソレノイドにより構成されている。発射用ソレノイド 12a には、図示しない打出部材が直結されており、発射用ソレノイド 12a が回転することで打出部材を回転させる。

ここで、発射用ソレノイド 12a の回転速度は、発射制御基板 160 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9（回／分）に設定されている。これにより、1 分間における発射遊技球数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9（個／分）となる。すなわち、遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

球送りソレノイド 12b は、直進ソレノイドにより構成され、上皿 6a（図 1 参照）にある遊技球を発射用ソレノイド 12a に直結された打出部材に向けて 1 個ずつ送り出す。

【0038】

ランプ制御基板 140 は、上記演出制御基板 120 に双方向通信可能に接続されており、その入力側には演出ボタン 8 に設けられている演出ボタン検出スイッチ 8a が接続されており、演出ボタン検出スイッチ 8a から検出信号が入力された場合は、演出制御基板 120 に出力するようにしている。

また、ランプ制御基板 140 には、遊技盤 10 に設けられた演出用役物装置 32 や演出用照明装置 33 が接続されており、ランプ制御基板 140 は、演出制御基板 120 から送信されたデータに基づいて、演出用照明装置 33 を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。また、演出用役物装置 32 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源を通電制御する。なお、本実施形態では、演出ボタン 8 が突出するように構成されているので演出役物装置 32 は演出ボタン 8 を含む。

また、ランプ制御基板 140 には、上記した盤ランプ 60、枠ランプ 61、第 1 始動口ランプ 62 が接続されている。

10

20

30

40

50

画像制御基板 150 は、上記演出制御基板 120 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に上記画像表示装置 31 および音声出力装置 34 を接続している。

【0039】

＜画像制御基板の構成＞

ここで、図 4 を用いて画像制御基板 150 の構成について説明する。

図 4 は、画像制御基板の構成を示したブロック図である。

画像制御基板 150 は、画像表示装置 31 の画像表示制御を行うためホスト CPU 151、ホスト RAM 152、ホスト ROM 153、CGROM 154、水晶発振器 155、VRAM 156、VDP (Video Display Processor) 200 と、を備えている。

また、VDP 200 は、遊技機における音声出力を制御するための音声制御回路 300 を含んでいる。

10

【0040】

ホスト CPU 151 は、演出制御基板 120 から受信した後述する演出パターン指定コマンドに基づいて、VDP 200 に CGROM 154 に記憶されている画像データを画像表示装置 31 に表示させる指示を行う。かかる指示は、VDP 200 の制御レジスタ 201 におけるデータの設定、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストの出力によって行われる。

また、ホスト CPU 151 は、VDP 200 から V ブランク割込信号や描画終了信号を受信すると、適宜割り込み処理を行う。

【0041】

20

さらに、ホスト CPU 151 は、VDP 200 に含まれる音声制御回路 300 にも、演出制御基板 120 から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、所定の音声データを音声出力装置 34 に出力させる指示を行う。

ホスト RAM 152 は、ホスト CPU 151 に内蔵されており、ホスト CPU 151 の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、ホスト ROM 153 から読み出されたデータを一時的に記憶するものである。

【0042】

また、ホスト ROM 153 は、マスク ROM で構成されており、ホスト CPU 151 の制御処理のプログラム、演出図柄の図柄番号と演出図柄 35 の種類とを対応付けた図柄配列情報、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報等が記憶されている。

30

このアニメパターンは、演出パターンのアニメーションを表示するにあたり参照され、その演出パターンに含まれるアニメーション情報の組み合わせや各アニメーション情報の表示順序等を記憶している。また、アニメーション情報には、ウェイトフレーム（表示時間）、対象データ（スプライトの識別番号、転送元アドレス等）、パラメータ（スプライトの表示位置、転送先アドレス等）、描画方法等などの情報を記憶している。

【0043】

CGROM 154 は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスク ROM 等から構成され、所定範囲の画素（例えば、32×32 ピクセル）における画素情報の集まりからなる画像データ（スプライト、ムービー）等を圧縮して記憶している。なお、前記画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す α 値とから構成されている。

40

さらに、CGROM 154 には、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータを圧縮せずに記憶している。

なお、CGROM 154 は、全ての画像データを圧縮せずとも、一部のみ圧縮している構成でもよい。また、ムービーの圧縮方式としては、MPEG 4 等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

また、CGROM 154 には、音声データも多数格納されている。

【0044】

50

水晶発振器 155 は、パルス信号を VDP 200 のクロック生成回路 205 に出力し、このパルス信号を分周することで、クロック生成回路 205 にて VDP 200 が制御を行うためのシステムクロック、画像表示装置 31 と同期を図るための同期信号等が生成される。

【0045】

VRAM 156 は、画像データの書込みまたは読み出しが高速な SRAM で構成されている。

また、VRAM 156 は、ホスト CPU 151 から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するディスプレイリスト記憶領域 156a と、伸長回路 206 により伸長された画像データを記憶する展開記憶領域 156b と、画像を描画または表示するための第 1 フレームバッファ 156c、第 2 フレームバッファ 156d と、を有している。また、VRAM 156 には、パレットデータも記憶される。

なお、2つのフレームバッファ 156c、156d は、描画の開始毎に、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とに交互に切り替わるものである。

【0046】

VDP 200 は、いわゆる画像プロセッサであり、ホスト CPU 151 からの指示に基づいて、いずれかのフレームバッファ（表示用フレームバッファ）から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて、映像信号（RGB 信号等）を生成して、画像表示装置に出力するものである。

ただし、本実施形態の遊技機において、VDP 200 は単に画像プロセッサであるに留まらず、音声出力機能を有している。

また VDP 200 は、制御レジスタ 201 と、CGバス I/F 202 と、CPU I/F 203 と、クロック生成回路 205 と、伸長回路 206 と、描画回路 207 と、表示回路 208 と、メモリコントローラ 209 と、音声制御回路 300 と、を備えている。

【0047】

制御レジスタ 201 は、VDP 200 が描画や表示の制御を行うためレジスタであり、制御レジスタ 201 に対するデータの書き込みと読み出しで、描画の制御や表示の制御が行われる。ホスト CPU 151 は、CPU I/F 203 を介して、制御レジスタ 201 に対するデータの書き込みと読み出しを行うことができる。

この制御レジスタ 201 は、VDP 200 が動作するために必要な基本的な設定を行うシステム制御レジスタと、データの転送に必要な設定をするデータ転送レジスタと、描画の制御をするための設定をする描画レジスタと、バスのアクセスに必要な設定をするバスインターフェースレジスタと、圧縮された画像の伸長に必要な設定をする伸長レジスタと、表示の制御をするための設定をする表示レジスタと、6種類のレジスタを備えている。

【0048】

CGバス I/F 202 は、CGROM 154 との通信用のインターフェース回路であり、CGバス I/F 202 を介して、CGROM 154 からの画像データが VDP 200 に入力される。

また、CPU I/F 203 は、ホスト CPU 151 との通信用のインターフェース回路であり、CPU I/F 203 を介して、ホスト CPU 151 が VDP 200 にディスプレイリストを出力したり、制御レジスタにアクセスしたり、VDP 200 からの各種の割込信号をホスト CPU 151 が入力したりする。

データ転送回路 204 は、各種デバイス間のデータ転送を行う。

具体的には、ホスト CPU 151 と VRAM 156 とのデータ転送、CGROM 154 と VRAM 156 とのデータ転送、VRAM 156 の各種記憶領域（フレームバッファも含む）の相互間のデータ転送を行う。

クロック生成回路 205 は、水晶発振器 155 よりパルス信号を入力し、VDP 200 の演算処理速度を決定するシステムクロックを生成する。また、同期信号生成用クロックを生成し、表示回路を介して同期信号を画像表示装置に出力する。

【0049】

伸長回路 206 は、CGROM 154 に圧縮された画像データを伸長するための回路であ

10

20

30

40

50

り、伸長した画像データを展開記憶領域 153b に記憶させる。

描画回路 207 は、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストによるシーケンス制御を行う回路である。

表示回路 208 は、VRAM 156 にある「表示用フレームバッファ」に記憶された画像データ（デジタル信号）から、映像信号として画像の色データを示す RGB 信号（アナログ信号）を生成し、生成した映像信号（RGB 信号）を画像表示装置 31 に出力する回路である。さらに、表示回路 208 は、画像表示装置 31 と同期を図るための同期信号（垂直同期信号、水平同期信号等）も画像表示装置 31 に出力する。

なお、本実施形態では、映像信号として、デジタル信号をアナログ信号に変換した RGB 信号を画像表示装置 31 に出力するように構成したが、デジタル信号のまま映像信号を出力してもよい。

【0050】

メモリコントローラ 209 は、ホスト CPU 151 からフレームバッファ切換えの指示があると、「描画用フレームバッファ」と「表示用フレームバッファ」とを切り替える制御を行うものである。

音声制御回路 300 は、演出制御基板 120 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 34 における音声出力制御をする。

音声制御回路 300 は、CGROM 154 に格納されたに格納された音声データを用いて音声を出力する。この場合、CGROM 154 は、音声データを格納するための音声 ROM を含むものとする。

【0051】

なお、音声データは、CGROM 154 に格納するのではなく、音源 ROM を、VDP 154 に別途設けてもよい。

この場合、容量が固定化された CGROM 154 に音声データを格納せず、より多くの画像データを格納することが出来るため、映像を用いた演出をより多彩且つ印象深いものとする事が出来る。

また、音声制御回路 300 は、VDP 200 に含まれず、画像制御基板 150 内で、独立して設けられていてもよい。その場合、音源 ROM は、音声制御回路 300 に含まれていてもよい。

【0052】

次に、図 5 乃至図 10 を参照して、メイン ROM 112 に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

＜大当たり判定テーブル＞

図 5（a）（b）は、特別図柄変動の停止結果を大当たりとするか否かを判定する際に参照される大当たり判定テーブルの一例を示した図であり、図 5（a）は、第 1 特別図柄表示装置において参照される大当たり判定テーブル、図 5（b）は、第 2 特別図柄表示装置において参照される大当たり判定テーブルである。

【0053】

図 5（a）（b）に示す大当たり判定テーブルは、低確率時乱数判定テーブルと高確率時乱数判定テーブルとにより構成され、遊技状態を参照し、低確率時乱数判定テーブル又は高確率時乱数判定テーブルを選択し、選択したテーブルと抽出された特別図柄判定用乱数値とに基づいて、「大当たり」、「ハズレ」の何れかを判定するものである。

例えば、図 5（a）に示す第 1 特別図柄表示装置の低確率時乱数判定テーブルによれば、2 個の特別図柄判定用乱数値が「大当たり」と判定される。一方、高確率時乱数判定テーブルによれば、20 個の特別図柄判定用乱数値が「大当たり」と判定される。

【0054】

図 5（a）に示す第 1 特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルでは、上記以外の乱数値であった場合、「ハズレ」と判定される。

特別図柄判定用乱数値の乱数範囲は、0～598 であるから、第 1 特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルにおいて、低確率時に大当たりと判定される確率は $1/299.5$ で

10

20

30

40

50

あり、高確率時に大当たりと判定される確率は10倍となって1/29.95である。

【0055】

一方、図5(b)に示す第2特別図柄表示装置の大当たり判定テーブルでは、低確率時及び高確率時に大当たりと判定される特別図柄判定用乱数値が上記第1特別図柄表示装置と同一である。

従って、第2特別図柄表示装置における低確率時乱数判定テーブルでは、第1特別図柄表示装置における低確率時乱数判定テーブルと同様、低確率時に大当たりと判定される確率は1/299.5であり、高確率時に大当たりと判定される確率は10倍となって1/29.95である。

【0056】

<当たり判定テーブル>

図5(c)は、普通図柄変動の停止結果を当たりとするか否かを判定する際に参照される当たり判定テーブルを示した図である。

図5(c)に示す当たり判定テーブルは、非時短遊技状態時乱数判定テーブルと時短遊技状態時乱数判定テーブルとから構成され、遊技状態を参照し、非時短遊技状態時乱数判定テーブル又は時短遊技状態時乱数判定テーブルが選択され、選択されたテーブルと抽出された当たり判定用乱数値に基づいて、「当たり」か「ハズレ」かを判定する。

図5(c)に示す当たり判定テーブルでは、非時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は1/20であり、時短遊技状態時に普通図柄が当たりと判定される確率は19/20である。

【0057】

<図柄決定テーブル>

図6は、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブルを示した図である。

図6(a)は、大当たり時に停止図柄を決定するための大当たり図柄決定テーブルであり、図6(b)は、ハズレ時に停止図柄を決定するためのハズレ図柄決定テーブルである。また、より詳細には各図柄決定テーブルは特別図柄表示装置ごとに構成され、第1特別図柄表示装置用の図柄決定テーブルと第2特別図柄表示装置用の図柄決定テーブルとから構成されている。

【0058】

図6(a)に示す大当たり図柄決定テーブルでは、大当たり図柄用乱数値を参照する。そして、第1特別図柄表示装置20において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「0」～「39」であれば、停止図柄データとして「01」（第1特別図柄1）を決定する。さらに、特別図柄の変動開始時には、決定した特別図柄の種類（停止図柄データ）に基づいて、特別図柄の情報としての演出図柄指定コマンド「E0H」「01H」を生成する。

【0059】

また、第1特別図柄表示装置20において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「40」～「49」であれば、停止図柄データとして「02」（第1特別図柄2）を決定して、演出図柄指定コマンド「E0H」「02H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「50」～「99」であれば、停止図柄データとして「03」（第1特別図柄3）を決定して、演出図柄指定コマンド「E0H」「03H」を生成する。

また、第2特別図柄表示装置21において大当たりと判定された時に、大当たり図柄用乱数値が「0」～「59」であれば、停止図柄データとして「04」（第2特別図柄1）を決定して、演出図柄指定コマンド「E1H」「01H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「60」～「79」であれば、停止図柄データとして「05」（第2特別図柄2）を決定して、演出図柄指定コマンド「E1H」「02H」を生成し、大当たり図柄用乱数値が「80」～「99」であれば、停止図柄データとして「05」（第2特別図柄3）を決定する。

第1特別図柄1、2、3および第2特別図柄1、2、3は、内部的にはすべて確変10ラウンドあたりである。

10

20

30

40

50

第1特別図柄1は、全ラウンドで出玉が得られる開放パターンで大入賞口が開放される。1ラウンド目にVラウンドがあって、このVラウンドでは内部的にVアタッカーに入賞可能な開放パターンで大入賞口が開放される。Vラウンド中にVアタッカーに遊技球が入球した場合には、大当たり終了後、確変遊技状態として制御される。

第1特別図柄2は、2ラウンド目までは、出玉が得られる開放パターンで大入賞口が開放される。1ラウンド目にVラウンドがあって、Vラウンドでは内部的にVアタッカーに入賞可能な開放パターンで、大入賞口が開放される。3ラウンド目～10ラウンド目では、遊技球が入賞できない高速態様で大入賞口が開放される（実質2ラウンド）。

第1特別図柄3は、全ラウンドで出玉が得られる開放パターンで大入賞口が開放される。1ラウンド目にVラウンドがあるが、Vラウンドでは内部的にVアタッカーに入賞不可能な開放パターンで、大入賞口が開放される。Vラウンド中にVアタッカーに遊技球が入球しないので、10ラウンド分の出玉が得られるものの大当たり終了後、時短遊技状態として制御される。

10

第2特別図柄1は、全ラウンドで出玉が得られる開放パターンで大入賞口が開放される。1ラウンド目にVラウンドがあって、Vラウンドでは内部的にVアタッカーに入賞可能な開放パターンで、大入賞口が開放される。Vラウンド中にVアタッカーに遊技球が入球した場合には、大当たり終了後、確変遊技状態として制御される。

第2特別図柄2は、2ラウンド目までは、出玉が得られる開放パターンで大入賞口が開放される。1ラウンド目にVラウンドがあって、Vラウンドでは内部的にVアタッカーに入賞可能な開放パターンで、大入賞口が開放される。3ラウンド目～10ラウンド目では、遊技球が入賞できない高速態様で大入賞口が開放される（実質2ラウンド）。

20

第2特別図柄3は、全ラウンドで出玉が得られる開放パターンで大入賞口が開放される。1ラウンド目にVラウンドがあるが、Vラウンドでは内部的にVアタッカーに入賞不可能な開放パターンで、大入賞口が開放される。Vラウンド中にVアタッカーに遊技球が入球しないので、10ラウンド分の出玉が得られるものの大当たり終了後、時短遊技状態として制御される。

【0060】

次に、図6（b）に示すハズレ図柄決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20においてハズレと判定された場合、停止図柄データとして「00」（特別図柄0（ハズレ））を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「E0H」「00H」を生成する。また、第2特別図柄表示装置21においてハズレと判定された場合は、停止図柄データとして「00」（特別図柄0（ハズレ））を決定し、特別図柄の変動開始時には、演出図柄指定コマンド「E1H」「00H」を生成する。

30

なお、特別図柄の種類（停止図柄データ）によって、大当たり終了後の遊技状態、大当たり態様が決定されることから、特別図柄の種類が大当たり遊技終了後の遊技状態と大当たり態様を決定するものといえる。

【0061】

図7は、普通図柄変動の停止結果に基づいて普通図柄を決定する際に参照される当たり普通図柄決定テーブルを示した図であり、図7（a）は、当たり判定用乱数値の判定により当たりと判定された場合に参照される普通図柄決定テーブル、図7（b）は、当たり判定用乱数値の判定によりハズレと判定された場合に参照される普通図柄決定テーブルである。

40

【0062】

図7（a）（b）に示す普通図柄決定テーブルでは、普通図柄用乱数値（0～10）を参照する。

そして、普通図柄表示装置22の普通図柄用乱数値が当たり判定テーブルにおいて当たりと判定された場合は、図7（a）に示すように、普通図柄用乱数値が「0」及び「1」であれば、長開放図柄を決定し、普通図柄乱数値が「2」～「10」であれば、短開放図柄を決定する。

長開放図柄の場合は、停止図柄データとして「01」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「E8H」「01H」を生成する。また、短開放図柄と決定し

50

た場合は、停止図柄データとして「02」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「E8H」「02H」を生成する。

【0063】

一方、普通図柄表示装置22の普通図柄用乱数値が当たり判定テーブルにおいてハズレと判定された場合は、図7(b)に示すように、普通図柄用乱数値が「0」～「10」の何れの値であってもハズレ図柄を決定する。

ハズレ図柄の場合は、停止図柄データとして「00」を決定し、普通図柄の変動開始時には、普通図柄指定コマンド「E8H」「00H」を生成する。

【0064】

＜変動パターン決定テーブル＞

図8、図9は、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルを示す図であり、図8は、非時短遊技状態（低確率非時短遊技状態用）に参照される変動パターン決定テーブルの一例であり、図9は、時短遊技状態時（低確率時短遊技状態、高確率時短遊技状態）に参照される変動パターン決定テーブルの一例である。

具体的には、変動パターン決定テーブルによって、特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、時短遊技状態の有無、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値（特図変動用乱数値）に基づき、変動パターンが決定される。

変動パターンは、特別図柄の変動開始時に決定され、決定された変動パターンに基づいて変動パターン指定コマンドが生成される。この変動パターン指定コマンドは、出力制御処理において主制御基板110から演出制御基板120へと送信される。

【0065】

なお、本実施形態の遊技機1では、大当たりのときには必ずリーチを行うように構成しているため、大当たりのときにはリーチ判定用乱数値を参照しないように構成されている。本実施形態でいう「リーチ」とは、特別遊技に移行することを報知する演出図柄35の組合せの一部が停止表示された後に、残りの一部の演出図柄35が変動表示を継続するものをいう。例えば、大当たり遊技に移行することを報知する演出図柄35の組合せとして「777」の3桁の演出図柄35の組み合わせが設定されている場合に、2つの演出図柄35が「7」で停止表示され、残りの演出図柄35が変動表示を行っている状態をいう。

【0066】

また、変動パターン指定コマンドは、MODEとして「E6H」であるときには、第1始動口13に遊技球が入球して、第1特別図柄表示装置20の特別図柄の変動開始時に決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドであることを示し、MODEとして「E7H」であるときには、第2始動口14に遊技球が入球して、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動開始時に決定された変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドであることを示す。そして、変動パターン指定コマンドのDATAは、具体的な変動パターン番号を示すものである。すなわち、変動パターン指定コマンドも変動パターンを示す情報ということになる。

【0067】

＜非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル＞

図8に示す非時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

図8に示す変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンとして、変動パターン1、2、3A、3B、4、5、6、7、8A、8B、9、10、11、12、13、15が設定されている。

特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、これらの変動パターンのなかから一の変動パターンが図8に示される割り振りで選択される。

【0068】

なお、下記の説明において、「ノーマルリーチ（演出）」は、画像表示装置31の表示部

10

20

30

40

50

における左側領域と右側領域に2つの演出図柄35（左図柄、右図柄）が仮停止し、中央領域で残り1つの演出図柄35が変動する大当たり当選の期待度が低いリーチ演出である。「SPリーチ演出」は、上記「ノーマルリーチ（演出）」よりも大当たり当選の（特別遊技が実行される）期待度が高いスーパーリーチである。

さらに、「SPSPリーチ（演出）」は、「SPリーチ（演出）」よりも大当たり当選の（特別遊技が実行される）期待度がさらに高いリーチである。「SPリーチ（演出）」から発展したり、「ノーマルリーチ（演出）」から直接発展したりする。「SPリーチ（演出）」とはさらに異なる演出画面やムービー等が表示される等する。

【0069】

例えば、変動パターン1は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、確変大当たり（大当たり後に確変遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

【0070】

また、変動パターン2は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン3Aは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、復活演出を行うことなく確変大当たりとなる演出に対応する。

なお、復活演出は、例えば、SPSPリーチ中に、一度ハズレ態様で演出図柄35を仮停止させ、ハズレを示唆する演出（自キャラクタCH1が敗北するなど）を行った後で、演出図柄を再変動させて大当たり態様で停止させる演出である。

【0071】

また、変動パターン3Bは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行って確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン5は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により20,000msの変動時間を用いて行われる短当たり演出に対応する。

【0072】

例えば、変動パターン6は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、通常大当たり（大当たり後に通常遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

また、変動パターン7は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

【0073】

また、変動パターン8Aは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行うことなく通常大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン8Bは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行って通常大当たりとなる演出に対応する。

【0074】

例えば、変動パターン10は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120

10

20

30

40

50

により3,000msの変動時間を用いて行われる演出において、リーチ演出を行うことなくハズレとなる演出に対応する。

例えば、変動パターン11は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、ハズレとなる演出に対応する。

【0075】

また、変動パターン12は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン13は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン15は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により極めて短時間の2,000msの変動時間を用いて行われる演出において、リーチ演出を行うことなくハズレとなる演出に対応する。

【0076】

<時短遊技状態用の変動パターン決定テーブル>

図9に示す時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルの構成について説明する。

図9に示す変動パターン決定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21の特別図柄の変動パターンとして、変動パターン21、22、23A、23B、24、25、26、27、28A、28B、29、30、31、32、33が設定されている。

特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、特別図柄保留数、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、これらの変動パターンのなかから一の変動パターンが図9に示される割り振りで選択される。

図9に示す変動パターンも、演出制御基板120による（演出図柄35の）変動演出の際に行われる演出内容が関連づけられたものである。

【0077】

例えば、変動パターン21は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、確変大当たり（大当たり後に確変遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

また、変動パターン22は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、確変大当たりとなる演出に対応する。

【0078】

また、変動パターン23Aは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行うことなく確変大当たりとなる演出に対応する。

また、変動パターン23Bは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行って確変大当たりとなる演出に対応する。

【0079】

また、変動パターン25は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により20,000msの変動時間を用いて行われる短当たり演出に対応する。

【0080】

10

20

30

40

50

例えば、変動パターン26は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、通常大当たり（大当たり後に通常遊技状態になる大当たり）となる演出に対応する。

また、変動パターン27は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、通常大当たりとなる演出に対応する。

【0081】

また、変動パターン28Aは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行うことなく通常大当たりとなる演出に対応する。

10

また、変動パターン28Bは、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、上記復活演出を行って通常大当たりとなる演出に対応する。

【0082】

例えば、変動パターン30は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により極めて短時間の2,000msの変動時間を用いて行われる演出において、リーチ演出を行うことなくハズレとなる演出に対応する。

20

例えば、変動パターン31は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により40,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、ハズレとなる演出に対応する。

【0083】

また、変動パターン32は、この変動パターンが選択された場合、演出制御基板120により60,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、ハズレとなる演出に対応する。

また、変動パターン33は、この変動パターンが選択される場合、演出制御基板120により70,000msの変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、ハズレとなる演出に対応する。

30

【0084】

<特別図柄の事前判定テーブル>

図10は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。図10に示す事前判定テーブルでは、特別図柄表示装置の種類（遊技球が始動口に入賞したことを検出した始動口検出スイッチの種類）と、特別図柄判定用乱数値と、大当たり図柄用乱数値と、リーチ判定用乱数値と、変動パターン用乱数値と、これらに基づいて決定される変動パターンと、に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための入賞情報が生成される。そして、生成された入賞情報に基づいて、大当たり抽選の結果を事前に判定するための始動入賞指定コマンドが生成される。

40

【0085】

図10に示す事前判定テーブルでは、第1特別図柄表示装置20についての入賞情報として、入賞情報1、2、3A、3B、5、7、8、9、10が設定されている。

また、第2特別図柄表示装置21についての入賞情報として、入賞情報11、12、13A、13B、15、16、17、18、19、20が設定されている。

特別図柄表示装置の種別、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、これらの入賞情報のなかから一の入賞情報が図10に示される割り振りで選択される。

【0086】

50

例えば、入賞情報 1、11 は、この入賞情報が選択された場合、演出制御基板 120 により 40,000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、長当たりとなる演出に対応する。

また、入賞情報 2、12 は、この入賞情報が選択された場合、演出制御基板 120 により 60,000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチを実行し、長当たりとなる演出に対応する。

【0087】

また、入賞情報 3A、3B、13A、13B は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 120 により 70,000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

10

また、入賞情報 4、14 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 120 により 70,000ms の変動時間を用いて行われる演出において、ノーマルリーチ演出を実行した後、SPリーチ演出を経由あるいは直接に、SPSPリーチ演出を実行し、長当たりとなる演出に対応する。

【0088】

また、入賞情報 5、15 は、この入賞情報が選択される場合、演出制御基板 120 により 20,000ms の変動時間を用いて行われる短当たり演出に対応する。

入賞情報 7～10、17～21 は、ハズレの場合に該当している。

また、時短遊技中は、第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が大当たり、ハズレの場合に関わらず、遊技状態が時短遊技状態のときは、第 1 始動口 13 に遊技球が入賞したことに対応する入賞情報の設定および始動入賞指定コマンドの生成は行わないようにしている。

20

【0089】

本実施形態の遊技機 1 は、第 2 特別図柄表示装置 21 に対応する図柄変動を優先するタイプの遊技機とされる。このタイプの遊技機では、時短遊技中に図柄変動が非優先である第 1 特別図柄表示装置 20 における特別図柄判定用乱数値が大当たりに当選しているか否かの事前判定の結果、その対象が大当たりであり、大当たりであることを事前判定演出により遊技者に報知した場合、図柄変動が非優先とされる第 1 特別図柄表示装置 20 に大当たりが存在することが遊技者に報知されたうえで、図柄変動が優先して行われる第 2 始動口に遊技球を入賞させることで、第 1 特別図柄表示装置 20 の大当たりを保留し続けた状態で、第 2 特別図柄表示装置 21 における大当たり抽選を受けることができる。この場合、遊技機の射幸性が著しく高くなってしまい適切でない。

30

そこで、本実施形態の遊技機 1 では、上記したように時短遊技中は非優先側である第 1 始動口 13 に遊技球が入賞したことに対応する入賞情報の設定および始動入賞指定コマンドの生成は行わないようにしている。

【0090】

上述した通り、特別図柄の事前判定テーブルでは、特別図柄判定用乱数値によって「大当たり」「ハズレ」かが判定され、大当たり図柄用乱数値によって「長当たり」、「短当たり」かの特別遊技の種類が判定される。

40

さらに、リーチ判定用乱数値によって「リーチの発生の有無」等が判定される。

特別図柄表示装置の種類、特別図柄判定用乱数値（大当たりの当選または落選）、大当たり図柄用乱数値（大当たり図柄）、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値に基づき、変動パターンが判定される。

従って、始動入賞指定コマンドの DATA データによって、大当たりの種別、変動パターン、リーチの発生の有無を特別図柄の変動開始前に判別できることとなる。なお、大当たりの場合には必ず「リーチ」を伴うことから、大当たりということでもリーチが発生することも判別できる。

【0091】

<遊技状態の説明>

50

次に、遊技が進行する際の遊技状態について説明する。

本実施形態においては、「低確率遊技状態」「高確率遊技状態」「時短遊技状態」「非時短遊技状態」のいずれかの遊技状態にて遊技が進行する。

ただし、遊技の進行中において、遊技状態が「低確率遊技状態」又は「高確率遊技状態」である場合には、必ず「時短遊技状態」又は「非時短遊技状態」となっている。つまり、「低確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である場合と、「低確率遊技状態」であって「非時短遊技状態」である場合と、「高確率遊技状態」であって「時短遊技状態」である場合とが存在することとなる。

【0092】

本実施形態において「低確率遊技状態」というのは、第1始動口13又は第2始動口14に遊技球が入球したことを条件として行われる大当たりの抽選において、大当たりの当選確率が $1/299.5$ に設定された遊技状態をいう。ここでいう大当たりの当選とは、後述する「長当たり遊技」又は「短当たり遊技」を実行する権利を獲得することである。これに対して「高確率遊技状態」というのは、上記大当たりの当選確率が $1/299.5$ に設定された遊技状態をいう。従って、「高確率遊技状態」では、「低確率遊技状態」よりも、「長当たり遊技」又は「短当たり遊技」を実行する権利の獲得が容易となる。

【0093】

本実施形態において「非時短遊技状態」というのは、ゲート15を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の抽選において、その抽選に要する時間が10秒に設定され、且つ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が4.2秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が0.2秒に設定された遊技状態をいう。

これに対して「時短遊技状態」というのは、ゲート15を遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄の抽選において、その抽選に要する時間が1秒に設定され、且つ、長開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が5秒、短開放図柄が決定された際の第2始動口14の総開放時間が3秒に設定された遊技状態をいう。

【0094】

また、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも普通図柄の抽選で当たりに当選する確率が高くなる。従って、「時短遊技状態」においては、「非時短遊技状態」よりも、ゲート15を遊技球が通過する限りにおいて、第2始動口14が第2の態様に制御され易くなる。これにより、「時短遊技状態」では、遊技者が遊技球を消費せずに遊技を進行することが可能となり、非時短遊技状態のときと比べて遊技効率を大幅に高めることができる。

【0095】

また、「時短遊技状態」においては、単位時間内における特別図柄の抽選回数が非時短遊技状態のときよりも早くなるように変動パターン（変動時間）が組まれている。つまり、「時短遊技状態」のときは、「非時短遊技状態」のときより特別図柄の抽選を効率よく行うようにしている。

例えば、「非時短遊技状態」のときは、第2始動口14に遊技球が入賞し難いため、第1始動口13への遊技球の入賞に伴う第1特別図柄の変動がメインとなる。そこで、「非時短遊技状態」のときは、第1特別図柄の（通常）ハズレ時の変動パターンを「3秒」に設定するようにしている。

【0096】

一方、「時短遊技状態」のときは、第2始動口14に遊技球が入賞し易いため、第2始動口14への遊技球の入賞に伴う第2特別図柄の変動がメインになる。

そこで、「時短遊技状態」のときは、第2特別図柄の（通常）ハズレ時の変動パターンを「2秒」に設定するようにしている。

このように構成すると、「時短遊技状態」のときは、第2特別図柄の1回の変動に要する時間の多くが「2秒」で済むのに対して、「非時短遊技状態」のときは、第1特別図柄の1回の変動に要する時間が「3秒」と「時短遊技状態」のときより長くなる。

よって、「時短遊技状態」のときのほうが「非時短遊技状態」のときより特別図柄抽選をスピーディに行うことができる。

【0097】

さらに本実施形態の遊技機1は、第2始動口14に遊技球が入球したときのほうが、第1始動口13に遊技球が入球したときより遊技者に有利な大当たりに当選する割合が高くなっていることから時短遊技中は通常遊技中より遊技者に有利な大当たりに当選し易い構成になっている。

なお、普通図柄の抽選において当たりに当選する確率を「非時短遊技状態」及び「時短遊技状態」のいずれの遊技状態であっても変わらないように設定してもよい。

【0098】

次に、本実施形態の遊技機1における遊技の進行について説明する。

<主制御基板のメイン処理>

図11は、主制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

電源基板170により電源が供給されると、メインCPU111にシステムリセットが発生し、メインCPU111は、以下のメイン処理を行う。

まず、ステップS10において、メインCPU111は初期化処理を行う。この処理において、メインCPU111は、メインROM112から起動プログラムを読み込むと共に、メインRAM113に記憶されるフラグなどを初期化する処理を行う。

【0099】

ステップS20において、メインCPU111は、変動パターン用乱数値、リーチ判定用乱数値の更新を行う遊技用乱数値更新処理を行う。

ステップS30において、メインCPU111は、特別図柄判定用初期乱数値、大当たり図柄用初期乱数値の更新を行う。

それ以降は、所定の割込み処理が行われるまで、メインCPU111はステップS20とステップS30の処理を繰り返し行う。

【0100】

<主制御基板のタイマー割込処理>

図12は、主制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

主制御基板110に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（4ミリ秒、以下「4ms」という）毎にクロックパルスが発生されることで、以下に説明するタイマー割込処理が実行される。

まず、ステップS101において、メインCPU111は、そのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

次にステップS102において、メインCPU111は、特別図柄時間カウンタの更新処理、特別電動役物の開放時間などの特別遊技タイマカウンタの更新処理、普通図柄時間カウンタの更新処理、普電開放時間カウンタの更新処理等の各種タイマカウンタを更新する時間制御処理を行う。

具体的には、メインCPU111は、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、普電開放時間カウンタから1を減算する処理を行う。

【0101】

ステップS103において、メインCPU111は、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、当たり判定用乱数値の乱数更新処理を行う。

具体的には、それぞれの乱数カウンタに1を加算して、乱数カウンタを更新する。なお、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを0に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時の初期乱数の値から乱数を更新する。

ステップS104において、メインCPU111は、特別図柄判定用初期乱数値カウンタ、大当たり図柄用初期乱数値カウンタを1加算して乱数カウンタを更新する初期乱数値カウンタ更新処理を行う。

【0102】

ステップS105において、メインCPU111は、入力制御処理を行う。

10

20

30

40

50

この入力制御処理において、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13a、第2始動口検出スイッチ14a、ゲート検出スイッチ15a、大入賞口検出スイッチ16a、一般入賞口検出スイッチ18aの各スイッチに入力があったか否かを判定する。詳しくは、図13乃至図15を用いて後述する。

ステップS106において、メインCPU111は、特別図柄、特別電動役物の制御を行うための特図特電制御処理を行う。詳しくは、図16乃至図17を用いて後述する。

ステップS107において、メインCPU111は、普通図柄、普通電動役物の制御を行うための普図普電制御処理を行う。

【0103】

ステップS108において、メインCPU111は、払出制御処理を行う。

この払出制御処理において、メインCPU111は、大入賞口16、第1始動口13、第2始動口14、一般入賞口18に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合は、それぞれに対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。より具体的には、一般入賞口賞球カウンタ、大入賞口賞球カウンタ、始動口賞球カウンタをチェックし、それぞれの入賞口に対応する払出個数指定コマンドを払出制御基板130に送信する。その後、送信した払出個数指定コマンドに対応する賞球カウンタから所定のデータを減算して更新する。

ステップS109において、メインCPU111は、外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

ステップS110において、メインCPU111は、出力制御処理を行う。

この出力制御処理において、メインCPU111は、上記ステップS109で作成した外部情報データ、始動口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。

【0104】

また、メインCPU111は、第1特別図柄表示装置20、第2特別図柄表示装置21及び普通図柄表示装置22の各LEDを点灯させるために、上記ステップS109で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メインCPU111は、メインRAM113の演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを送信するコマンド送信処理も行う。

ステップS111において、メインCPU111は、ステップS101で退避した情報をメインCPU111のレジスタに復帰させる。

【0105】

<入力制御処理>

図13は、主制御基板による入力制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS121において、メインCPU111は、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口18に入球したか否かを判定する。メインCPU111は、一般入賞口検出スイッチ18aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

ステップS122において、メインCPU111は、大入賞口検出スイッチ16からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口16に入球したか否かを判定する。メインCPU111は、大入賞口検出スイッチ16aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口16に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球カウンタ(C1)記憶領域のカウンタを加算して更新する。

【0106】

ステップS123において、メインCPU111は、第1始動口検出スイッチ13aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動口13に入球したか否かを判定して、大当たりの判定を行うための所定のデータをセットする。詳しくは、図14を用いて

後述する。

ステップS 1 2 4において、メインCPU 1 1 1は、第2始動口検出スイッチ1 4 aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第2始動口1 4に入球したか否かを判定する。

メインCPU 1 1 1は、第2始動口検出スイッチ1 4 aから検出信号を入力した場合には、上記ステップS 1 2 3と同様の処理を行う。

ただし、この第2始動口検出スイッチ入力処理においては、第2特別図柄保留数（U 2）記憶領域に「1」を加算し、抽出した特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値を第2特別図柄記憶領域に記憶する。つまり、第1始動口検出スイッチ入力処理と第2始動口検出スイッチ入力処理とでは、各種のデータを記憶する記憶領域のみ異なり、その他は全て同じ処理を行うこととなる。

ステップS 1 2 5において、メインCPU 1 1 1は、ゲート検出スイッチ1 5 aが信号を入力したか、すなわち、遊技球が普通図柄ゲート1 5を通過したか否かを判定する。

【0 1 0 7】

<第1始動口検出スイッチ入力処理>

図1 4は、主制御基板による第1始動口検出スイッチ入力処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS 1 3 1において、メインCPU 1 1 1は、第1始動口検出スイッチ1 3 aからの検出信号を入力したか否かを判定する。

第1始動口検出スイッチ1 3 aからの検出信号を入力した場合には（ステップS 1 3 1でY e s）、ステップS 1 3 2に処理を移し、第1始動口検出スイッチ1 3 aからの検出信号を入力しなかった場合には（ステップS 1 3 1でN o）、第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

ステップS 1 3 2において、メインCPU 1 1 1は、賞球のために用いる始動口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する処理を行う。

次に、ステップS 1 3 3において、メインCPU 1 1 1は、第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域にセットされている保留個数が4未満であるか否かを判定する。第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域にセットされている保留個数が4未満であった場合には、ステップS 1 3 4に処理を移し、第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域にセットされている保留個数が4未満でない場合には第1始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【0 1 0 8】

ステップS 1 3 4において、メインCPU 1 1 1は、特別図柄判定用乱数値を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した特別図柄判定用乱数値を記憶する。

ステップS 1 3 5において、メインCPU 1 1 1は、大当たり図柄用乱数値を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した大当たり図柄用乱数値を記憶する。

【0 1 0 9】

ステップS 1 3 6において、メインCPU 1 1 1は、遊技用乱数値（変動パターン用乱数値およびリーチ判定用乱数値）を取得して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に取得した遊技用乱数値（変動パターン用乱数値およびリーチ判定用乱数値）を記憶する。

ステップS 1 3 7において、メインCPU 1 1 1は、第1特別図柄保留数（U 1）記憶領域に「1」を加算して記憶する。

ステップS 1 3 8において、メインCPU 1 1 1は、上記ステップS 1 3 4乃至ステップS 1 3 6で取得した各乱数値を、それぞれ現在の遊技状態に対応する事前判定テーブルに基づいて判定する事前判定処理（図1 5）を行う。

【0 1 1 0】

<事前判定処理>

図1 5は、主制御基板による事前判定処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS151において、メインCPU111は、特別図柄保留記憶領域に新たに書き込まれた特別図柄判定用乱数値を、図10に示した事前判定テーブルに基づいて判定する。

次に、ステップS152において、メインCPU111は、上記ステップS151における大当たり判定の結果、大当たりと仮判定されたか否かを判定する。

大当たりと仮判定された場合（ステップS152でYes）、メインCPU111はステップS153に処理を移し、大当たりと仮判定されなかった場合（ステップS152でNo）にはステップS156に処理を移す。

上記ステップS152において大当たりと仮判定された場合、メインCPU111は、ステップS153において、新たに書き込まれた大当たり図柄用乱数値を判定して、特別図柄の種類（停止図柄データ）を仮判定する。

10

【0111】

次に、メインCPU111は、ステップS154において、新たに書き込まれた特図変動用乱数値を判定して、特別図柄の変動パターンを仮判定する。

次にメインCPU111は、ステップS155において、仮判定された特別図柄の種類、仮判定された変動パターンに対応する始動入賞指定コマンドを生成して、演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

なお、始動入賞指定コマンドは、図8乃至図9に示す変動パターン指定コマンドと同様に識別可能に設けられており、大当たり、ハズレの各情報が対応付けられている。

ステップS152において、大当たりと仮判定されなかった場合には（ステップS152でNo）、メインCPU111は、ステップS156において、特図変動用乱数値を判定して、特別図柄の変動パターンを仮判定する。そして、メインCPU111は、ステップS157において、ハズレであることを示す始動入賞指定コマンド（仮判定された変動パターンを含む）を演出用伝送データ格納領域にセットして事前判定処理を終了する。

20

なお、ステップS124（図13）に示す第2始動口検出スイッチ入力処理においても、メインCPU111は事前判定テーブルを参照して入賞情報が生成し、この入賞情報に基づいた始動入賞指定コマンドを演出制御基板120に送信する事前判定処理を行う。

【0112】

以上の事前判定処理により、遊技球が第1始動口13または第2始動口14に入球した時点で、入賞情報を始動入賞指定コマンドとして演出制御基板120へ送信することができる。

30

従って、始動入賞指定コマンドを受信した演出制御基板120のサブCPU121は、始動入賞コマンドを解析して、今回の第1始動口への遊技球の入賞を契機とした特別図柄の変動が開始される前から、事前に所定の演出を実行することが出来る。

ただし、この事前判定処理は、あくまでも遊技球が各始動口13、14に入球した時点の遊技状態に応じて判定されるものである。そのため、当該入球によって留保された第1保留または第2保留を処理する前に遊技状態が変更した場合には、後述する大当たり判定処理の結果と、当該事前判定処理の結果とが異なる可能性がある。

【0113】

<特図特電制御処理>

40

図16は、主制御基板による特図特電制御処理を説明するフローチャートである。

まず、メインCPU111は、ステップS181において特図特電処理データの値をロードし、ステップS182においてロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照する。

ステップS183において特図特電処理データ=0であれば（ステップS183でYes）、メインCPU111は特別図柄記憶判定処理（ステップS184）に処理を移す。

ステップS183において特図特電処理データ=0で無い場合（ステップS183でNo）、メインCPU111はステップS185において特図特電処理データ=1であるかを判断する。

ステップS185において特図特電処理データ=1であれば（ステップS185でYes

50

)、メインCPU111は特別図柄変動処理(ステップS186)に処理を移す。

【0114】

ステップS186の特別図柄変動処理では、特別図柄記憶判定処理においてセットされた特別図柄の変動時間が経過した場合、特別図柄記憶判定処理においてセットされた特別図柄を特別図柄表示装置20、21に所定の図柄停止時間(例えば0.5秒)停止表示させる。

ステップS185において特図特電処理データ=1で無い場合(ステップS185でNo)、メインCPU111は、ステップS187において特図特電処理データ=2であるかを判断する。

【0115】

ステップS187において特図特電処理データ=2であれば(ステップS187でYes)、メインCPU111は特別図柄停止処理(ステップS188)に処理を移す。

ステップS188の特別図柄停止処理では、特別図柄変動処理においてセットされた所定の図柄停止時間が経過した場合、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であれば特図特電処理データに「3」をセットした後、大当たり用のオープニングコマンドとオープニング時間をセットする。

【0116】

ステップS187において特図特電処理データ=2で無い場合(ステップS187でNo)、メインCPU111は、ステップS189において特図特電処理データ=3であるかを判断する。

ステップS189において特図特電処理データ=3であれば(ステップS189でYes)、メインCPU111は大当たり遊技処理(ステップS190)に処理を移す。

ステップS190の大当たり遊技処理では、大当たりのオープニングが終了したら大当たり用の開放態様決定テーブル(図示しない)に応じて、大入賞口16を所定期間開放する。大入賞口16の開放終了後、所定期間エンディングを行い、エンディング終了後、特図特電処理データに「5」をセットする。

【0117】

ステップS189において特図特電処理データ=3で無い場合(ステップS189でNo)、メインCPU111は、特別遊技終了処理(ステップS191)に処理を移す。

ステップS191の特別遊技終了処理では、大当たり終了時に大当たり遊技後の遊技状態を変換遊技状態又は時短遊技状態に設定した後、特図特電処理データに「0」をセットする。

【0118】

<特別図柄記憶判定処理>

図17は、主制御基板による特別図柄記憶判定処理を説明するフローチャートである。

ステップS201において、メインCPU111は、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の変動表示中、すなわち特別図柄時間カウンタ≠0であれば(ステップS201でYes)、特別図柄記憶判定処理を終了する。

また、特別図柄の変動表示中でなければ、すなわち特別図柄時間カウンタ=0であれば(ステップS201でNo)、メインCPU111は、ステップS202に処理を移し第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上であるかを判定する。

第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が1以上でない場合には(ステップS202でNo)、CPU111は、ステップS204に処理を移し、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域が「1」以上であると判定した場合にはステップS203に処理を移す。

これにより、第1特別図柄記憶領域よりも第2特別図柄記憶領域が優先して処理されている。

ステップS203において、メインCPU111は、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して記憶する。

【0119】

ステップS204において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数(U1)記憶領

10

20

30

40

50

域が1以上であるかを判定する。第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が1以上でない場合には(ステップS204でNo)、ステップS215に処理を移し、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域が「1」以上であると判定した場合には(ステップS204でYes)ステップS205に処理を移す。

【0120】

ステップS205において、メインCPU111は、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域に記憶されている値から「1」を減算して記憶する。

ステップS206において、メインCPU111は、上記ステップS202～S205において減算された特別図柄保留数(U)記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶された所定の乱数値(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値、変動パターン用乱数値)と始動入賞指定コマンドのシフト処理を行う。具体的には、第1特別図柄記憶領域または第2特別図柄記憶領域にある第1記憶部～第4記憶部に記憶された所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとを1つ前の記憶部にシフトさせる。

【0121】

ここで、第1記憶部に記憶されている所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域(第0記憶部)にシフトさせる。このとき、第1記憶部に記憶されている所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとは、判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれていたデータは特別図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。これにより、前回の遊技で用いた所定の乱数値と始動入賞指定コマンドとが消去される。また、シフト後には、始動入賞指定コマンドのMODEを、シフト後の記憶領域に対応するように加工処理する。

【0122】

ステップS207において、メインCPU111は、上記ステップS206において特別図柄保留記憶領域の判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれたデータ(特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値)に基づいて、大当たり判定処理を実行する。

ステップS207の大当たり判定処理では、大当たりに当選していると判定した場合、特別図柄表示装置20、21に停止表示させる大当たり用の特別図柄を決定する。なお、ハズレの場合はハズレ用の特別図柄を決定する。

【0123】

ステップS208において、メインCPU111は、変動パターン決定処理を行う。変動パターン決定処理は、まずメインRAM113の遊技状態記憶領域を参照して、現在の遊技状態に基づく変動パターン決定テーブルを決定する。具体的には、時短遊技状態である場合には図9に示す時短遊技状態用の変動パターン決定テーブルを決定し、非時短遊技状態である場合には、図8に示す非時短遊技状態の変動パターン決定テーブルを決定する。

その後、特別図柄判定用乱数値、大当たり図柄用乱数値、リーチ判定用乱数値および変動パターン用乱数値を参照し、決定した変動パターン決定テーブルに基づいて、変動パターンを決定する。

【0124】

ステップS209において、メインCPU111は、決定した変動パターンに対応する変動パターン指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

ステップS210において、メインCPU111は、変動開始時の遊技状態を確認し、現在の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【0125】

ステップS211において、メインCPU111は、特別図柄表示装置20、21において特別図柄の変動表示を開始する。つまり、特別図柄の変動表示データを処理領域にセットする。これにより、処理領域に書き込まれた情報が、第1保留(U1)に係る場合には第1特別図柄表示装置20を点滅させ、第2保留(U2)に係る場合には第2特別図柄表示装置21を点滅させることとなる。

ステップS212において、メインCPU111は、上記のようにして特別図柄の変動表

10

20

30

40

50

示を開始したら、特別図柄時間カウンタに上記ステップ S 2 0 8 において決定した変動パターンに基づいた変動時間（カウンタ値）を特別図柄時間カウンタにセットする。なお、特別図柄時間カウンタは上記 S 1 1 0 において 4 m s 毎に減算処理されていく。

【 0 1 2 6 】

ステップ S 2 1 3 において、メイン C P U 1 1 1 は、客待ち判定フラグに 0 0 H をセットする。すなわち、客待ち判定フラグをクリアする。なお、客待ち判定フラグ = 「 0 0 H 」というのは、現在、特別図柄の変動表示中であつたり、特別遊技中であつたりすることを示す。一方、特別図柄の変動表示中でもなく、特別遊技中でもない場合には客待ち判定フラグ「 0 1 H 」が記憶される。客待ち判定フラグ = 「 0 1 H 」が記憶されている場合には、後述するステップ S 2 1 7 において客待ちコマンドがセットされ、演出制御基板 1 2 0 に特別図柄の変動表示中でも特別遊技中でもないことが伝達される。

10

【 0 1 2 7 】

ステップ S 2 1 4 において、メイン C P U 1 1 1 は、特図特電処理データ = 1 をセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

上記ステップ S 2 0 4 において、第 1 保留 (U 1) が「 0 」であると判定した場合、すなわち、第 1 保留 (U 1) および第 2 保留 (U 2) のいずれも留保されていない場合には、メイン C P U 1 1 1 は、ステップ S 2 1 5 において客待ち判定フラグに 0 1 H がセットされているか否かを判定する。

客待ち判定フラグに 0 1 H がセットされている場合には（ステップ S 2 1 5 で Y e s ）、特別図柄記憶判定処理を終了し、客待ち判定フラグに 0 1 H がセットされていない場合には（ステップ S 2 1 5 で N o ）、ステップ S 2 1 6 に処理を移す。

20

ステップ S 2 1 6 において、メイン C P U 1 1 1 は、後述するステップ S 2 1 7 で客待ちコマンドを何度もセットすることがないように、客待ち判定フラグに 0 1 H をセットする。ステップ S 2 1 7 において、メイン C P U 1 1 1 は、客待ちコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【 0 1 2 8 】

次に、演出制御基板 1 2 0 のサブ C P U 1 2 1 により実行される処理について説明する。演出制御基板 1 2 0 では、前述したように、主制御基板 1 1 0 から変動パターン指定コマンドを受信すると、受信した変動パターン指定コマンドに対応した演出を抽選により決定して実行する。

30

【 0 1 2 9 】

< 演出制御基板のメイン処理 >

図 1 8 は、演出制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

ステップ S 5 1 0 において、サブ C P U 1 2 1 は、初期化処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 1 は、電源投入に応じて、サブ R O M 1 2 2 からメイン処理プログラムを読み込むと共に、サブ R A M 1 2 3 に記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップ S 5 2 0 に処理を移す。

ステップ S 5 2 0 において、サブ C P U 1 2 1 は、演出用乱数値更新処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 1 は、サブ R A M 1 2 3 に記憶される種々の乱数値を更新する処理を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、上記ステップ S 5 1 0 の処理を繰り返し行う。

40

【 0 1 3 0 】

< 演出制御基板のタイマー割込処理 >

図 1 9 は、演出制御基板によるタイマー割込処理を説明するフローチャートである。

図示はしないが、演出制御基板 1 2 0 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（ 2 ミリ秒）毎にクロックパルスが発生され、タイマー割込処理プログラムを読み込み、演出制御基板 1 2 0 のタイマー割込処理が実行される。

まず、ステップ S 6 0 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、自身のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【 0 1 3 1 】

50

ステップ S 6 0 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、演出制御基板 1 2 0 で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。

ステップ S 6 0 3 において、サブ C P U 1 2 1 は、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブ C P U 1 2 1 は、サブ R A M 1 2 3 の受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。コマンド解析処理の具体的な説明は、図 2 0 及び図 2 1 を用いて後述する。

なお、演出制御基板 1 2 0 は、主制御基板 1 1 0 から送信されたコマンドを受信すると、図示しない演出制御基板 1 2 0 のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップ S 6 0 3 において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 6 0 4 において、サブ C P U 1 2 1 は、ランプ制御基板 1 4 0 を介して入力される演出ボタン検出スイッチ 8 a の信号のチェックを行い、演出ボタン 8 に関する演出入力制御処理を行う。なお、演出入力制御処理の具体的な説明は、図 2 2 を用いて後述する。ステップ S 6 0 5 において、サブ C P U 1 2 1 は、サブ R A M 1 2 3 の送信バッファにセットされている各種データを画像制御基板 1 5 0 やランプ制御基板 1 4 0 へ送信する。ステップ S 6 0 6 において、サブ C P U 1 2 1 は、ステップ S 6 0 1 で退避した情報をサブ C P U 1 2 1 のレジスタに復帰させる。

【 0 1 3 3 】

＜コマンド解析処理＞

図 2 0、図 2 1 は、演出制御基板によるコマンド解析処理を説明するフローチャートである。なお、図 2 1 に示すコマンド解析処理 2 は、図 2 0 に示すコマンド解析処理 1 に引き続いて行われるものである。

ステップ S 6 1 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファにコマンドが有るか否かを確認して、コマンドを受信したかを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファにコマンドがなければ（ステップ S 6 1 1 で N o）、コマンド解析処理を終了し、受信バッファにコマンドがあれば（ステップ S 6 1 1 で Y e s）、ステップ S 6 2 1 に処理を移す。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 6 2 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、客待ちコマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが客待ちコマンドであれば（ステップ S 6 2 1 で Y e s）、ステップ S 6 2 2 に処理を移し、客待ちコマンドでなければ（ステップ S 6 2 1 で N o）、ステップ S 6 3 1 に処理を移す。

ステップ S 6 2 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、客待ち演出パターンを決定する客待ち演出パターン決定処理を行う。具体的には、客待ち演出パターンを決定し、決定した客待ち演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した客待ち演出パターンの情報を画像演制御基板 1 5 0 とランプ制御基板 1 4 0 に送信するため、決定した客待ち演出パターンに基づくデータをサブ R A M 1 2 3 の送信バッファにセットする。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 6 3 1 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが、始動入賞指定コマンドであるか否かを確認する。

サブ C P U 1 2 1 は、受信バッファに格納されているコマンドが始動入賞指定コマンドであれば（ステップ S 6 3 1 で Y e s）、ステップ S 6 3 2 に処理を移し、始動入賞指定コマンドでなければ（ステップ S 6 3 1 で N o）、ステップ S 6 4 1 に処理を移す。

ステップ S 6 3 2 において、サブ C P U 1 2 1 は、受信した始動入賞指定コマンドを解析すると共に、当該始動入賞指定コマンドに対応するデータ更新処理を実行する。始動入賞指定コマンドには、事前判定処理によって仮判定された大当たり、ハズレに係る情報が対応付けられている。従って、ここでは新たに留保された第 1 保留（U 1）又は第 2 保留（U 2）についての情報が、サブ R A M 1 2 3 の所定の記憶領域に記憶されることとなる。

10

20

30

40

50

【0136】

ステップS633において、サブCPU121は、始動入賞指定コマンドを解析し、保留表示を所定の態様で行うべく保留表示コマンドを画像制御基板150とランプ制御基板140に送信する保留表示態様決定処理を行う。これにより、画像表示装置31には、第1保留(U1)及び第2保留(U2)の現在の留保個数が表示されることとなる。

【0137】

ステップS641において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであれば(ステップS641でYes)、ステップS642に処理を移し、変動パターン指定コマンドでなければ(ステップS641でNo)、ステップS651に処理を移す。ステップS642において、サブCPU121は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、後述する図25乃至図27に基づいて、複数の変動演出パターンの中から1つの変動演出パターンを決定する変動演出パターン決定処理を行う。

また、後述するように、図28乃至図30に基づいて、付随する予告演出などについて実行を制御するための演出制御情報を決定する。

【0138】

ステップS643において、サブCPU121は、第1保留記憶領域及び第2保留記憶領域に記憶されている保留表示データと始動入賞指定コマンドに対応するデータとをシフトさせ、シフトした後の保留表示データの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信する保留表示態様更新処理を行う。

【0139】

ステップS651において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、演出図柄指定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが演出図柄指定コマンドであれば(ステップS651でYes)、ステップS652に処理を移し、演出図柄指定コマンドでなければ(ステップS651でNo)、ステップS661に処理を移す。

ステップS652において、サブCPU121は、受信した演出図柄指定コマンドの内容に基づいて、画像表示装置31に停止表示させる演出図柄35を決定する演出図柄決定処理を行う。具体的には、演出図柄指定コマンドを解析して、大当たりの有無、大当たりの種別に応じて演出図柄35の組み合わせを構成する演出図柄データを決定し、決定された演出図柄データに基づく図柄コマンドを演出図柄記憶領域にセットする。

【0140】

ステップS661において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであれば(ステップS661でYes)、ステップS662に処理を移し、図柄確定コマンドでなければ(ステップS661でNo)、ステップS671に処理を移す。

ステップS662において、サブCPU121は、演出図柄を停止表示させるための図柄停止コマンドをサブRAM123の送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

【0141】

ステップS671において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、普図変動パターン指定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが普図変動パターン指定コマンドであれば(ステップS671でYes)、ステップS672に処理を移し、普図変動パターン指定コマンドでなければ(ステップS671でNo)、ステップS681に処理を移す。

ステップS672において、サブCPU121は、受信した普図変動パターン指定コマンドに基づいて、複数の普図変動演出パターンの中から1つの普図変動演出パターンを決定する普図変動演出パターン決定処理を行う。

【0142】

ステップS681において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、長開放開始コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが長開放開始コマンドであれば（ステップS681でYes）、ステップS682に処理を移し、長開放開始コマンドでなければ（ステップS681でNo）、ステップS700に処理を移す。

ステップS682において、サブCPU121は、長開放中演出処理を行う。ここでは、非時短遊技状態において第2始動口14が長時間（4.2秒）開放されることを遊技者に報知すべく、報知演出が実行される。

【0143】

ステップS691において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、普通図柄確定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが普通図柄確定コマンドであれば（ステップS691でYes）、ステップS692に処理を移し、普通図柄確定コマンドでなければ（ステップS691でNo）、ステップS700に処理を移す。

ステップS692において、サブCPU121は、普図演出図柄を停止表示させるために、受信した普通図柄確定コマンドに対応する演出図柄データと、普図演出図柄を停止表示させるための図柄停止コマンドをサブRAM123の送信バッファにセットする普通図柄変動停止処理を行う。

【0144】

ステップS700において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであれば（ステップS700でYes）、ステップS701に処理を移し、遊技状態指定コマンドでなければ（ステップS700でNo）、ステップS711に処理を移す。

ステップS701において、サブCPU121は、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態をサブRAM123にある遊技状態記憶領域にセットする。

ステップS711において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニングコマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがオープニングコマンドであれば（ステップS711でYes）、ステップS712に処理を移し、オープニングコマンドでなければ（ステップS711でNo）、ステップS721に処理を移す。

【0145】

ステップS712において、サブCPU121は、当たり開始演出パターンを決定する当たり開始演出パターン決定処理を行う。具体的には、オープニングコマンドに基づいて当たり開始演出パターンを決定し、決定した当たり開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、決定した当たり開始演出パターンの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、決定した当たり開始演出パターンに基づくデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

ステップS721において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、大当たりのラウンド遊技開始を示す大入賞口開放指定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口開放指定コマンドであれば（ステップS721でYes）、ステップS722に処理を移し、大入賞口開放指定コマンドでなければ（ステップS721でNo）、ステップS731に処理を移す。

【0146】

ステップS722において、サブCPU121は、大当たり演出パターンを決定するラウンド中演出パターン決定処理を行う。具体的には、何回目のラウンド遊技が開始するかについての情報を有する大入賞口開放指定コマンドに基づいて、開始するラウンドごとにラウンド中演出パターンを決定する。そして、決定したラウンド中演出パターンを演出パタ

10

20

30

40

50

ーン記憶領域にセットすると共に、当該演出パターンを画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、対応するデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

ステップS731において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド終了指定コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド終了指定コマンドであれば（ステップS731でYes）、ステップS732に処理を移し、ラウンド終了指定コマンドでなければ（ステップS731でNo）、ステップS741に処理を移す。ステップS732において、サブCPU121は、各ラウンド間の演出パターンを決定する休止中演出パターン決定処理を行う。

【0147】

ステップS741において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディングコマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドがエンディングコマンドであれば（ステップS741でYes）、ステップS742に処理を移し、エンディングコマンドでなければ（ステップS741でNo）、ステップS751に処理を移す。

ステップS742において、サブCPU121は、当たり終了演出パターンを決定する当たり終了演出パターン決定処理を行う。具体的には、エンディングコマンドに基づいて当たり終了演出パターンを決定し、決定した当たり終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットすると共に、決定した当たり終了演出パターンの情報を画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、決定した当たり終了演出パターンに基づくデータをサブRAM123の送信バッファにセットする。

【0148】

ステップS751において、サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが、大入賞口入球コマンドであるか否かを確認する。

サブCPU121は、受信バッファに格納されているコマンドが大入賞口入球コマンドであれば（ステップS751でYes）、ステップS752に処理を移し、大入賞口入球コマンドでなければ（ステップS751でNo）、コマンド解析処理を終了する。

ステップS752において、サブCPU121は、大入賞口入球コマンドを画像制御基板150とランプ制御基板140に送信するため、サブRAM123の送信バッファにセットする。

【0149】

<演出入力制御処理>

図22は、演出制御基板による演出入力制御処理を説明するフローチャートである。

まず、ステップS831において、サブCPU121は、ランプ制御基板140からの演出ボタン検出コマンドに基づいて、演出ボタン検出スイッチ8aからの有効な演出ボタン検出信号があったか否かを判定する。ここで、サブCPU121は、演出ボタン検出信号がないと判定すれば（ステップS831でNo）、当該処理を終了し、演出ボタン検出信号があると判定すれば（ステップS831でYes）、ステップS832の処理に移行する。

【0150】

ステップS832において、サブCPU121は、サブRAM123の記憶領域にボタン操作演出実行可能フラグ=01がセットされているか否かを判定する。ここで、サブCPU121は、ボタン操作演出実行可能フラグ=01がセットされていない（ステップS832でNo）、当該処理を終了し、ボタン操作演出実行可能フラグ=01がセットされていれば（ステップS832でYes）、ステップS833の処理に移行する。

【0151】

なお、ボタン操作演出実行可能フラグとは、ボタン操作が行われたことに基づいて、当該操作に対応した演出を実行させることができる状態であるか否かを判断するものであり、フラグ「01」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが可能であり、フラグ「

10

20

30

40

50

00」ならば当該操作に対応した演出を実行させることが不可能であることを示し、演出ボタン8の操作有効期間の開始に合わせてフラグ「01」がセットされ、演出ボタン8が操作されるか、又は演出ボタン8が操作されずに操作有効期間が終了したらフラグ「00」がセットされる。

【0152】

ステップS833において、サブCPU121は、ボタン操作演出実行コマンドを送信バッファにセットする。このコマンドは、画像制御基板150に演出ボタン8の操作に対応した演出を実行させるためのコマンドである。

ここで、サブCPU121は、演出入力制御処理の後のステップS605（図19参照）において送信バッファにセットされたコマンドを画像制御基板150及びランプ制御基板140に送信する。画像制御基板150は受信したコマンドに基づいて、画像表示装置31及び音声出力装置34を作動させ、ランプ制御基板140は受信したコマンドに基づいて演出用役物装置32及び演出用照明装置33を作動させる。

【0153】

次に、画像制御基板150について説明する。

画像制御基板150では、演出制御基板120から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて、ホストCPU151がホストROM153から音声出力装置制御プログラムを読み出して、音声出力装置342における音声を出力制御すると共に、ホストCPU151がホストROM153からアニメーション制御プログラムを読み出して、画像表示装置31における画像表示を制御する。

【0154】

ここで、画像制御基板150におけるホストCPU151により実行される処理について説明する。

【0155】

＜ホストCPUメイン処理＞

図23は、画像制御基板によるメイン処理を説明するフローチャートである。

電源基板170により電源が供給されると、ホストCPU151にシステムリセットが発生し、ホストCPU151は、以下のメイン処理を行う。

まず、ステップS901において、ホストCPU151は、初期化処理を行う。この処理において、ホストCPU151は、電源投入に応じて、ホストROM153からメイン処理プログラムを読み込むと共に、ホストCPU151の各種モジュールやVDP200の初期設定を指示する。

【0156】

ステップS902において、ホストCPU151は、演出制御基板120から送信された演出パターン指定コマンド（ホストRAM152の受信バッファに格納されているコマンド）を解析する演出パターン指定コマンド解析処理を行う。

なお、画像制御基板150は、演出制御基板120から送信されたコマンドを受信すると、図示しない画像制御基板150のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、ステップS902において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0157】

演出パターン指定コマンド解析処理は、受信バッファに演出パターン指定コマンド（＋演出制御コマンド）が記憶されているか否かを確認する。受信バッファに演出パターン指定コマンドが記憶されていなければ、そのままステップS903に処理を移す。

受信バッファに演出パターン指定コマンド（＋演出制御コマンド）が記憶されていれば、新たな演出パターン指定コマンドを読み込み、読み込んだ演出パターン指定コマンドに基づいて、実行する1つ又は複数のアニメグループを決定すると共に、それぞれのアニメグループからアニメパターンを決定する。そして、アニメパターンを決定すると、読み込んだ演出パターン指定コマンドを送信バッファから消去する。

【0158】

ステップS903において、ホストCPU151は、アニメーション制御処理を行う。この処理において、後述するステップS921において更新される「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」と、上記ステップS902で決定されたアニメパターンとに基づいて、各種アニメーションのアドレスを更新する。

ステップS904において、ホストCPU151は、アニメーションが属するアニメグループの優先順位（描画順序）に従って、更新したアドレスにあるアニメーションの1フレームの表示情報（スプライトの識別番号、表示位置等）から、ディスプレイリストを生成していく。そして、ディスプレイリストの生成が完了すると、ホストCPU151はディスプレイリストをVDP200に出力する。なお、ここで出力されたディスプレイリストは、VDP200におけるCPU I/F203を介して、VRAM156のディスプレイリスト記憶領域156aに記憶される。

10

【0159】

ステップS905において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ=01であるか否かを判定する。

ここで、FB切換えフラグは、図24（b）で後述するように、1/60秒（約16.6ms）毎のVblank割込みにおいて、前回のディスプレイリストの描画が完了していれば、FB切換えフラグ=01になる。即ち、ステップS905では、前回の描画が完了したか否かを判定することになる。

ホストCPU151は、FB切換えフラグ=01であれば（ステップS905でYes）、ステップS906に処理を移し、FB切換えフラグ=00であれば（ステップS905でNo）、FB切換えフラグ=01になるまで待機をする。

20

【0160】

ステップS906において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ=00をセットして（FB切換えフラグをオフにして）、ステップS906に処理を移す。

ステップS907において、ホストCPU151は、描画実行開始処理を行う。

この処理において、既に出力したディスプレイリストに対する描画の実行をVDP200に指示するため、描画レジスタに描画実行開始データをセットする。即ち、上記ステップS904で出力されたディスプレイリストに対する描画の実行が指示されることになる。以降は、図24に示す所定の割り込みが発生するまで、ステップS902～ステップS907の処理を繰り返し行う。

30

【0161】

<画像制御基板の割込処理>

図24を用いて画像制御基板150の割込処理を説明する。

画像制御基板150の割込処理には、描画終了割込信号を入力したことで行う描画終了割込処理と、Vblank割込信号を入力したことで行うVblank割込処理とを少なくとも備えている。

【0162】

<ホストCPU描画終了割込処理>

図24（a）は、画像制御基板による描画終了割込処理を説明するフローチャートである。VDP200は、所定単位のフレーム（1フレーム）の描画が終了すると、CPU I/F203を介して、ホストCPU151に描画終了割込信号を出力する。

40

ホストCPU151は、VDP200から描画終了割込信号を入力すると、描画終了割込処理を実行する。

描画終了割込処理においては、ステップS911において、ホストCPU151は、描画終了フラグ=01をセット（描画終了フラグをオン）して、今回の描画終了割込処理を終了する。即ち、描画の終了毎に描画終了フラグがオンになる。

【0163】

<ホストCPU Vblank割込処理>

図24（b）は、画像制御基板によるVblank割込処理を説明するフローチャートである。

50

VDP200は1／60秒（約16.6ms）毎に、CPU151／F203を介して、ホストCPU151にVblank割込信号（垂直同期信号）を出力する。

ホストCPU151は、VDP200からVblank割込信号を入力すると、Vblank割込処理を実行する。

【0164】

ステップS921において、ホストCPU151は、「シーン切換えカウンタ」、「ウェイトフレーム」、「フレームカウンタ」の各種カウンタを更新する処理を行う。

ステップS922において、ホストCPU151は、描画終了フラグ＝01であるか否かを判定する。即ち、所定単位フレームの描画が終了しているか否かを判定する。

ホストCPU151は、描画終了フラグ＝01であれば（ステップS922でYes）、ステップS923に処理を移し、描画終了フラグ＝01でなければ（ステップS922でNo）、今回のVblank割込処理を終了する。即ち、Vblank割込信号を入力しても、描画が終了していなければ、ステップS923以降の処理が行われない。

ステップS923において、ホストCPU151は、描画終了フラグ＝00をセットする（描画終了フラグをオフにする）。

ステップS924において、ホストCPU151は、VDP200のメモリコントローラ209に「表示用フレームバッファ」と「描画用フレームバッファ」とを切り替える指示を与える。

ステップS925において、ホストCPU151は、FB切換えフラグ＝01をセットし（FB切換えフラグをオンにし）、上記ステップS905（図23参照）における待機状態を解除して、今回のVblank割込処理を終了する。

【0165】

次に、ランプ制御基板140の概略を簡単に説明する。

ランプ制御基板140においては、演出制御基板120から演出用のコマンドを受信すると、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用役物装置作動プログラムを読み出して、演出用役物装置32を作動制御すると共に、受信した演出用のコマンドに基づいて演出用照明装置制御プログラムを読み出して、演出用照明装置33、枠ランプ60、盤ランプ61、第1始動口ランプ62を制御する。

またランプ制御基板140においては、演出制御基板120を介して画像制御基板150から演出ボタン用のコマンドを受信すると、受信した演出ボタン用のコマンドに基づいて演出ボタン用作動プログラムを読み出して、演出ボタン8を制御する。

【0166】

以下に、本実施形態の遊技機において行われる演出と、それを実現するために用いられる各種のコマンドの取り扱いについて説明する。

まず、本実施形態の遊技機において行われる演出を決定するための変動演出パターン決定テーブルについて説明する。

【0167】

<変動演出パターン決定テーブル>

図25乃至図27は、第1特別図柄表示装置20における特別図柄の変動パターン、第2特別図柄表示装置21における特別図柄の変動パターンに基づく、変動演出パターン決定テーブルの一例を示した図である。

「変動演出パターン決定テーブル」は、現在の遊技状態と演出モードにしたがって、例えば複数の変動演出パターン決定テーブルの中から一つの変動演出パターン決定テーブルが参照されるものであり、ここでは変動演出パターン決定テーブルの一つを例示して説明する。

なお、演出モードとは、例えば背景やBGM、変動演出の選択肢などが異なるものであり、遊技中の遊技の単調さを解消するために適宜移行可能なモードである。

【0168】

なお、「変動演出パターン」とは、特別図柄の変動中に行われる演出手段（画像表示装置31、演出用役物装置32、演出用照明装置33、音声出力装置34、盤ランプ60、枠

10

20

30

40

50

ランプ 61) における具体的な演出態様をいう。例えば、画像表示装置 31 においては、変動演出パターンによって演出図柄 35 の変動態様が決定される。

また、盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光態様（発光色）も、変動演出パターンによって規定される。本実施形態において、「変動演出対応発光」とは変動演出パターンに基づく盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光を意味し、「変動演出対応色」とは、変動演出パターンに基づく盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光色を意味する。

【0169】

すなわち「変動演出対応発光」は、「変動演出パターン」に指定されている変動演出（ノーマルリーチや、SPリーチ、SPSPリーチなど）における演出画像や楽曲に合わせた枠ランプ 60、盤ランプ 61 の発光態様であり、変動演出パターンに基づいて一義的に決定されるものである。

10

例えば、SPリーチ中には、SPリーチに対応した演出画像が画像表示装置 31 に表示されるとともに、SPリーチに対応した楽曲等の音声が入力装置 31 から出力される。そして、これらの演出画像や音声に応じて、枠ランプ 60、盤ランプ 61 が発光する。あるいは、SPSPリーチ中には、SPSPリーチに対応した演出画像が画像表示装置 31 に表示されるとともに、SPSPリーチに対応した楽曲等の音声が入力装置 31 から出力される。そして、これらの演出画像や音声に応じて、枠ランプ 60、盤ランプ 61 が発光する。

【0170】

なお、本実施形態において、盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光態様には変動演出パターンに基づく上記「変動演出対応発光」の他に「通常発光」と称する態様がある。

20

「通常発光」は、「変動終了後（図柄の確定停止後）」における盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光態様である。あるいは「通常発光」は「客待ち中（デモ中）」における発光態様であり、客待ちコマンドを受けて行われ、客待ち用の発光態様で盤ランプ 60、枠ランプ 61 が発光制御される。

客待ち中に変動パターン指定コマンドが受信されることで、盤ランプ 60、枠ランプ 61 は変動演出パターンに基づく発光色で発光することになる。

特別図柄の保留が存在する場合には、変動終了時に、盤ランプ 60、枠ランプ 61 は変動演出対応発光から「通常発光」となり、次の変動開始時（変動パターン指定コマンドの受信時）に、盤ランプ 60、枠ランプ 61 は再び「変動演出対応発光」となる。

30

【0171】

さらに、本実施形態の遊技機においては、変動演出中に様々な予告演出（カットイン演出、ボタン演出など）が行われる。それらの演出は画像表示装置 31 への表示に加えて、演出内容に則った盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光を伴う場合がある。

例えば予告演出としてのカットイン演出（下記に詳述する）は、SPリーチ中やSPSPリーチ中に、大当たり期待度に応じたカットイン画像を画像表示装置 31 に表示させる演出である。

【0172】

後述するが、カットイン画像には期待度が高い順に、プレミアカットイン画像、強カットイン画像、中カットイン画像、弱カットイン画像がある。

40

プレミアカットイン画像は大当たり確定を示す虹色の画像、強カットイン画像は、高期待度を示す赤色の画像、中カットイン画像は、中期期待度を示す緑色の画像、弱カットイン画像は低期待度を示す青色の画像である。カットイン画像の色によって、大当たり期待度を明確に遊技者に提示出来る。

そして、カットイン演出として、上記カットイン画像が夫々表示されるプレミアカットイン演出、強カットイン演出、中カットイン演出、弱カットイン演出が行われる。

【0173】

演出パターン決定テーブルに基づいてカットイン演出を行う変動演出パターンが選択された場合において、カットイン演出の種類は、例えば、下記に説明する図 29、図 30 の演出テーブルを用いて決定する。

50

盤ランプ 60、枠ランプ 61 は、夫々のカットイン演出のカットイン画像に対応した色で発光する。

盤ランプ 60、枠ランプ 61 は、弱カットイン演出では、青色のカットイン画像の表示に応じて青色で発光し、中カットイン演出では、緑色のカットイン画像の表示に応じて緑色で発光し、強カットイン演出では、赤色の強カットイン画像の表示に応じて赤色で発光し、プレミアムカットイン演出では、虹色のプレミアカットイン画像の表示に応じて虹色で発光する、という具合である。

【0174】

なお、図 29、図 30 で説明するように、本実施形態の遊技機では、カットイン演出の種類は変動演出パターンに基づいて決定される。従って、カットイン演出中に行われる盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光は、広義では期待度を表す「変動演出対応発光」である。ただし、カットイン演出は実質的に予告演出であり、カットイン演出中に行われる演出内容（カットイン画像）に応じた盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光及びその発光色は、「カットイン演出対応発光」、「カットイン演出対応発光色」として、変動演出パターンに基づいて決定される枠ランプ 60、盤ランプ 61 の上記「変動演出対応発光」とは区別して説明される。

ただし、カットイン演出の中でもプレミアカットイン演出は、カットイン演出の一種であるとともに大当たり確定演出であり、それに伴う盤ランプ 60、枠ランプ 61 の虹発光は「カットイン演出対応発光」であるとともに「確定演出対応発光」であるとも言える。

【0175】

また、変動演出、特に S P S P リーチ演出の一部であるボタン演出（下記に詳述する）は、遊技者による演出ボタン 8 の操作に伴って、大当たり判定結果が大当たりの場合は大当たり確定ギミックを作動させ、ハズレの場合、あるいは大当たりであっても復活演出を行う場合には確定ギミックを作動させない、という演出である。

さらに、本実施形態のボタン演出は、演出ボタン 8 が備えた光源の発光色等に表される期待度が異なるプレミアボタン演出、強ボタン演出、弱ボタン演出を含む。

プレミアボタン演出では、演出ボタンを虹色に発光させるなどして大当たり確定を報知し、強ボタン演出では、演出ボタンを赤色に発光させるなどして高期待度を示唆し、弱ボタン演出では、演出ボタンを白色に発光させるなどして低期待度を示唆する。

カットイン演出の種類は、例えば、下記に説明する図 33 の演出テーブルを用いて決定する。

【0176】

本実施形態においてボタン演出を実行する際には、それが弱ボタン演出であっても、強ボタン演出であっても、さらには大当たりとハズレの場合に関係なく、基本的には、ボタン演出に対する興味を高めるために盤ランプ 60、枠ランプ 61 の輝度を落とした発光パターン（虹色以外）や、発光頻度を低く（あるいは非発光とする）した発光パターンによる発光が行われる。

プレミアボタン演出を実行する場合には、特別な発光態様として、盤ランプ 60、枠ランプ 61 は虹発光される。

【0177】

このようなボタン演出中に行われる演出内容に応じた盤ランプ 60、枠ランプ 61 の発光及びその発光色も、「ボタン演出対応発光」、「カットイン演出対応発光色」とし、変動演出パターンに基づく枠ランプ 60、盤ランプ 61 の他の「変動演出対応発光」とは区別して説明される。

ただし、プレミアボタン演出は、ボタン演出の一種であるとともに大当たり確定演出であり、それに伴う盤ランプ 60、枠ランプ 61 の虹発光は、「ボタン演出対応発光」であるとともに「確定演出対応発光」であるとも言える。

【0178】

また、「擬似連演出」も、特別図柄の一変動表示中に、演出図柄 35 を一旦仮停止させた後で再変動させる演出を 1 回又は複数回行うことで、複数回の変動表示を擬似的に行う予

10

20

30

40

50

告演出である。再変動の回数が多いほど、大当たりとなる期待度が高いとされる。

また、「擬似連演出」において、上記した「擬似連演出対応発光色」で枠ランプ 6 0、盤ランプ 6 1を発光させる。

「擬似連演出」は、ノーマルリーチ前（リーチ成立前）やノーマルリーチ中に実行し得るが、後述するように、本実施形態の遊技機では、「擬似連演出」を行う場合には、リーチ成立前に「擬似連演出」を行うようにしている。

演出パターン決定テーブルに基づいて擬似連演出を行う変動演出パターンが選択された場合において、擬似連演出の再変動の回数（ステップ数）は、例えば、下記に説明する図 2 8の演出テーブルを用いて決定する。

「擬似連演出」に関して、変動演出パターンで一義的に決められた変動演出対応発光よりも優先される「擬似連演出対応発光」が行われる。

「擬似連演出対応発光」は、演出図柄が再変動して演出が発展する毎に、異なる枠ランプ 6 0、盤ランプ 6 1の発光色が変化する発光パターンとすることが出来る。

【0179】

また、本実施形態では記載されていない「ステップアップ予告」などの演出に関しても、変動演出パターンで一義的に決められた変動演出対応発光よりも優先される「ステップアップ予告対応発光」が行われる。

ステップアップ予告演出は、予め設定されたステップ数（例えば「4」）を上限として発展演出を行い、最終的に発展するステップ数によって大当たりに対する信頼度を示唆する予告演出である。例えば、ステップアップ予告の一種であるウィンドウステップアップ予告演出では、ステップの発展毎に画面内にウィンドウが一枚ずつ表示されていき、最終的に発展したステップにおいてウィンドウが強調表示された時のステップ数で大当たり期待度が示唆される。

「ステップアップ予告対応発光」は、ステップアップ予告のステップが発展する毎に、枠ランプ 6 0、盤ランプ 6 1の発光色が変化する発光パターンとすることが出来る。

【0180】

また、演出図柄が大当たり態様で仮停止表示したときにも、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1は、それまでの変動演出パターンで決められた変動演出対応色（虹色以外）から虹色での発光となる。確定演出として行われる大当たり態様での仮停止に対応する盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1の虹発光は、変動演出の流れの中で行われるものであるが、それまでの変動演出対応発光とは一線を画すものである。

さらに、大当たり確定ギミックの動作時にも、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1は、それまでの変動演出パターンで決められた変動演出対応色（虹色以外）から虹色での発光となる。これらの虹発光も、「確定演出対応発光」、「確定演出対応発光色」とし、変動演出パターンで決められた枠ランプ 6 0、盤ランプ 6 1の他の「変動演出対応発光」とは区別して説明される。

【0181】

なお、本実施形態において、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1の虹色での発光は、大当たり確定を示し、プレミアボタン演出やプレミアカットイン演出、確定演出（演出図柄が大当たり態様で仮停止表示、大当たり確定ギミックの動作）に伴って行われる特別な発光である。従って、単に「変動演出対応発光」、「変動演出対応色」と記載した場合、これは虹色以外の発光及びその発光色を意味する。

【0182】

なお、以上説明したような予告演出等、すなわちボタン演出やカットイン演出、ギミック動作等における盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1の赤色や青色、緑色、虹色での発光は、その前後に行われる変動演出パターンに基づく「変動演出対応発光」に対して「上乗せ（上書き）」して行われるものである。

【0183】

画像表示装置 3 1での表示では、異なる変動演出や予告演出を重畳して行うことが出来るが、ランプの場合、一度に発光可能な色は一色であるため、当然、異なる演出に由来する

10

20

30

40

50

発光を同時に(レイヤー的に)行うことが出来ない。

よって、変動演出や予告演出同士で優先順位を予め設定し、最も優先順位の高い演出(発光)を優先して盤ランプ60、枠ランプ61の発光を行う。

一般的に、予告演出は変動演出よりも優先順位が高いものとされる場合が多いが、演出内容によっては、変動演出が予告演出よりも優先され、変動演出由来の発光が予告演出由来の発光よりも優先される場合もある。

【0184】

以下に説明する、本実施形態の遊技機における演出において、盤ランプ60、枠ランプ61の発光色は、様々な変動演出や予告演出(実質的に予告演出と見なしうる変動演出を含む)が同時に発生する中で、常に優先順位が最も高い(演出の)発光色が選ばれた結果、実現されているものである。

10

例えば、「カットイン演出対応発光」、「ボタン演出対応発光」、「確定演出対応発光」が、変動演出パターンに基づく枠ランプ60、盤ランプ61の発光よりも高い優先順位で行われることで、「カットイン演出対応発光色」、「ボタン演出対応発光色」、「確定演出対応発光色」で枠ランプ60、盤ランプ61が発光する。

また、後述する「ノーマルリーチ中強予告」においても、変動演出パターンで一義的に決められた変動演出対応発光よりも優先される「ノーマルリーチ中強予告対応発光色」で、枠ランプ60、盤ランプ61が発光する。

【0185】

ところで、本実施形態でいう「リーチ」とは、特別遊技に移行することを報知する演出図柄35の組合せの一部が停止表示され、他の演出図柄35が変動表示を行っている状態をいう。例えば、大当たり遊技に移行することを報知する演出図柄35の組合せとして「777」の3桁の演出図柄35の組み合わせが設定されている場合に、2つの演出図柄35が「7」で停止表示され、残りの演出図柄35が変動表示を行っている状態をいう。

20

【0186】

図8、図9の変動パターン決定テーブルについて説明したように、「リーチ」は、その態様として「ノーマルリーチ」、「SPリーチ」、「SPSPリーチ」を含む。

「ノーマルリーチ」は、画像表示装置31の表示部における左側領域と右側領域に2つの演出図柄35(左図柄、右図柄)が仮停止し、中央領域で残り1つの演出図柄35が変動する大当たり当選の期待度が低いリーチである。後述するように、「ノーマルリーチ」中は、演出図柄35は、数字図柄に装飾を加えた図柄となっている。

30

「SPリーチ」は、上記「ノーマルリーチ」よりも大当たり当選の(特別遊技が実行される)期待度が高いスーパーリーチであり、主に「ノーマルリーチ」から発展する。

演出画面が特別なものに変更され、演出図柄35の表示態様も変化する。例えば、装飾図柄35は装飾がなくなり、数字図柄のみとなる。

さらに、「SPSPリーチ」は、「SPリーチ」よりも大当たり当選の(特別遊技が実行される)期待度がさらに高いリーチである。「SPリーチ」から発展したり、「ノーマルリーチ」から直接発展したりする。「SPリーチ」とはさらに異なる演出画面やムービー等が表示される等する。

【0187】

40

図25乃至図27に示す変動演出パターン決定テーブルは、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドと演出用乱数値1と変動演出パターンとが対応付けて構成されている。

サブCPU121は、演出用乱数値1を取得し、図25乃至図27に示した変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドと取得した演出用乱数値1に基づいて、変動演出パターンを決定する。そして、決定した変動演出パターンに対応する演出パターン指定コマンドを画像制御基板150のホストCPU151に送信するようにしている。

【0188】

なお、図25の変動演出パターンテーブルには、ノーマルリーチ、SPリーチ、SPSP

50

リーチにまで発展して確変大当たりとなる変動演出パターンと、それに付随する予告演出が主に定義されている。

図26の変動演出パターンテーブルには、ノーマルリーチ、SPリーチ、SPSPリーチにまで発展して通常大当たりとなる変動演出パターンと、それに付随する予告演出が主に定義されている。

図27の変動演出パターンテーブルには、ノーマルリーチ、SPリーチ、SPSPリーチにまで発展してハズレとなる変動演出パターンと、それに付随する予告演出が主に定義されている。

【0189】

図25乃至図27の演出パターン決定テーブルに示される変動演出パターンには、予告演出として、上記擬似連演出、上記カットイン演出の何れかあるいは両方を行うもの、あるいは何れの予告演出も行わないものがある。

【0190】

図25乃至図27に示す変動演出パターン決定テーブルで指定される変動演出パターンと、その演出内容について説明する。

まず、図25に示す、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン1、21を示す場合を説明する。

演出用乱数値1が「0」～「49」であれば、変動演出パターン1を選択する。例えば、変動演出パターン1は、ノーマルリーチを実行後、確変大当たりとなる演出内容である。

また、擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

演出用乱数値1が「50」～「99」であれば、変動演出パターン2を選択する。例えば、変動演出パターン2は、ノーマルリーチを実行後、確変大当たりとなる演出内容である。また、擬似連演出、カットイン演出の何れも行わない。

【0191】

図25に示す、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン2、22を示す場合を説明する。

演出用乱数値1が「0」～「24」であれば、変動演出パターン11を選択する。例えば、変動演出パターン11は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。また、擬似連演出、カットイン演出を行う。

演出用乱数値1が「25」～「49」であれば、変動演出パターン12を選択する。

例えば、変動演出パターン12は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。また、擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

演出用乱数値1が「50」～「74」であれば、変動演出パターン13を選択する。例えば、変動演出パターン13は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。また、擬似連演出は行わず、カットイン演出を行う。

演出用乱数値1が「75」～「99」であれば、変動演出パターン14を選択する。例えば、変動演出パターン14は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。また、擬似連演出、カットイン演出の何れも行わない。

【0192】

図25に示す、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン3A、23Aを示す場合を説明する。

演出用乱数値1が「0」～「11」であれば、変動演出パターン21を選択する。例えば、変動演出パターン21は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出、カットイン演出を行う。

【0193】

演出用乱数値1が「12」～「23」であれば、変動演出パターン22を選択する。例えば、変動演出パターン22は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示

10

20

30

40

50

唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

演出用乱数値1が「24」～「35」であれば、変動演出パターン23を選択する。例えば、変動演出パターン23は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行わず、カットイン演出を行う。

【0194】

演出用乱数値1が「36」～「47」であれば、変動演出パターン24を選択する。例えば、変動演出パターン24は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

10

SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。擬似連演出、カットイン演出のいずれも行わない。

【0195】

演出用乱数値1が「48」～「59」であれば、変動演出パターン25を選択する。例えば、変動演出パターン25は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出、カットイン演出を行う。

20

演出用乱数値1が「60」～「71」であれば、変動演出パターン26を選択する。例えば、変動演出パターン26は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

【0196】

演出用乱数値1が「72」～「83」であれば、変動演出パターン27を選択する。例えば、変動演出パターン27は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行わず、カットイン演出を行う。

30

【0197】

演出用乱数値1が「84」～「99」であれば、変動演出パターン28を選択する。例えば、変動演出パターン28は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を行わず、直接大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出、カットイン演出の何れも行わない。

【0198】

図25に示す、主制御基板110から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン3B、23Bを示す場合を説明する。

演出用乱数値1が「0」～「11」であれば、変動演出パターン31を選択する。例えば、変動演出パターン31は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出、カットイン演出を行う。

40

【0199】

演出用乱数値1が「12」～「23」であれば、変動演出パターン32を選択する。例えば、変動演出パターン32は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

50

演出用乱数値 1 が「24」～「35」であれば、変動演出パターン 33 を選択する。例えば、変動演出パターン 33 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行わず、カットイン演出を行う。

【0200】

演出用乱数値 1 が「36」～「47」であれば、変動演出パターン 34 を選択する。例えば、変動演出パターン 34 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。

SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。擬似連演出、カットイン演出のいずれも行わない。

10

【0201】

演出用乱数値 1 が「48」～「59」であれば、変動演出パターン 35 を選択する。例えば、変動演出パターン 35 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出、カットイン演出を行う。

【0202】

演出用乱数値 1 が「60」～「71」であれば、変動演出パターン 36 を選択する。例えば、変動演出パターン 36 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

20

演出用乱数値 1 が「72」～「83」であれば、変動演出パターン 37 を選択する。例えば、変動演出パターン 37 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出を行わず、カットイン演出を行う。

【0203】

演出用乱数値 1 が「84」～「99」であれば、変動演出パターン 38 を選択する。例えば、変動演出パターン 38 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、確変大当たりとなる演出内容である。SPSPリーチにおいては、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる演出が行われる。また、擬似連演出、カットイン演出の何れも行わない。

30

【0204】

図 25 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 5、25 を示す場合は、演出用乱数値 1 の値「0」～「99」に関係なく、変動演出パターン 41 を選択する。変動演出パターン 7 は、例えば短当たりを示す演出内容である。

【0205】

図 26 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 6、26 を示す場合は、変動演出パターン 51、52 を選択する。

40

これらの変動演出パターン 51、52 は、夫々、変動演出パターン 1、2 と同様のリーチ演出、予告演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

また、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 7、27 を示す場合は、変動演出パターン 61、62、63、64 を選択する。

この変動演出パターン 61～64 は、夫々、変動演出パターン 11～14 と同様のリーチ演出、予告演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0206】

図 26 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動

50

パターン 8 A、28 A を示す場合は、変動演出パターン 7 1、7 2、7 3、7 4、7 5、7 6、7 7、7 8 を選択する。

これらの変動演出パターン 7 1～7 8 は、夫々、変動演出パターン 2 1～2 8 と同様のリーチ演出、予告演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0207】

図 26 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 8 B、28 B を示す場合は、変動演出パターン 8 1、8 2、8 3、8 4、8 5、8 6、8 7、8 8 を選択する。

これらの変動演出パターン 8 1～8 8 は、夫々、変動演出パターン 3 1～3 8 と同様のリーチ演出、予告演出を行った後、通常大当たりとなる演出内容である。

【0208】

図 27 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 10 を示す場合には、変動演出パターン 9 1 を選択する。変動演出パターン 9 1 の演出内容は、例えば通常変動演出（通常ハズレ）である。

図 27 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 15、30 を示す場合には、変動演出パターン 9 2 を選択する。変動演出パターン 9 2 の演出内容は、例えば短縮変動演出（短縮ハズレ）である。

また、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 11、31 を示す場合、変動演出パターン 10 1、10 2 を選択する。

これらの変動演出パターン 10 1、10 2 は、変動演出パターン 1、2、5 1、5 2 と同様のリーチ演出、予告演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

【0209】

図 27 に示すように、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 12、32 を示す場合は、変動演出パターン 10 3、10 4、10 5、10 6 を選択する。

これらの変動演出パターン 10 3～10 6 は、変動演出パターン 11～14、6 1～6 4 と同様のリーチ演出、予告演出を行った後、ハズレとなる演出内容である。

図 27 に示す、主制御基板 110 から受信した変動パターン指定コマンドが、変動パターン 13、33 を示す場合を説明する。

【0210】

演出用乱数値 1 が「0」～「11」であれば、変動演出パターン 11 1 を選択する。例えば、変動演出パターン 11 1 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出、カットイン演出を行う。

演出用乱数値 1 が「12」～「23」であれば、変動演出パターン 11 2 を選択する。例えば、変動演出パターン 11 2 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

【0211】

演出用乱数値 1 が「24」～「35」であれば、変動演出パターン 11 3 を選択する。例えば、変動演出パターン 11 3 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出を行わず、カットイン演出を行う。

演出用乱数値 1 が「36」～「47」であれば、変動演出パターン 11 4 を選択する。例えば、変動演出パターン 11 4 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経てSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出、カットイン演出の何れも行われない。

【0212】

演出用乱数値 1 が「48」～「59」であれば、変動演出パターン 11 5 を選択する。例えば、変動演出パターン 11 5 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出、カットイン予行を行

10

20

30

40

50

う。

演出用乱数値 1 が「60」～「71」であれば、変動演出パターン 116 を選択する。例えば、変動演出パターン 116 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出を行い、カットイン演出は行わない。

【0213】

演出用乱数値 1 が「72」～「83」であれば、変動演出パターン 117 を選択する。例えば、変動演出パターン 117 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずにSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出は行わず、カットイン演出を行う。

10

演出用乱数値 1 が「84」～「99」であれば、変動演出パターン 118 を選択する。例えば、変動演出パターン 118 は、ノーマルリーチを実行後、SPリーチを経由せずSPSPリーチに発展し、ハズレとなる演出内容である。擬似連演出、カットイン演出の何れも行わない。

なお、演出パターン指定コマンドは、変動演出パターンに対応するもの以外にも、「客待ち演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」、「当たり開始演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」、「大当たり演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」、「当たり終了演出パターンに対応する演出パターン指定コマンド」等の各種の演出パターン指定コマンドを画像制御基板 150 に送信する。

【0214】

20

次に、本実施形態の遊技機において予告演出の実行を制御するための演出テーブルについて説明する。

【0215】

図 28 は、擬似連演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

図 25 乃至図 27 の演出パターン決定テーブルを用いた変動演出パターンの決定において、「擬似連演出」を行う演出パターンが選択された場合、図 28 の演出テーブルを用いて何回の再変動を行う「擬似連演出」を行うかを決定する。

本実施形態の遊技機では、「擬似連演出」を行う場合、ノーマルリーチまで発展する変動演出においては、再変動を 1 回行う擬似連演出を行い、SPリーチ、SPSPリーチまで発展する変動演出では、1 回又は 2 回の再変動を行う擬似連演出を行う。

30

なお、「擬似連演出」のステップ数などは、演出テーブルを用いて別途決定するのではなく変動演出パターンに定義されていてよい。

図 25、図 26 の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチから大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン 1、2、51、52）のうち、擬似連演出を行うことが定められた変動演出パターン（変動演出パターン 1、51）が選択された場合は、演出用乱数値 2 の値「0」～「99」に関係なく、ノーマルリーチ中に再変動を 1 回行う擬似連演出が行われる。

また、図 27 の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチからハズレとなる変動演出パターン（変動演出パターン 101、102）のうち、擬似連演出を行うことが定められた変動演出パターン（変動演出パターン 101）が選択された場合にも、演出用乱数値 2 の値「0」～「99」に関係なく、ノーマルリーチ中に再変動を 1 回行う擬似連演出が行われる。

40

【0216】

図 25、図 26 の変動演出パターンテーブルにおいて、SPリーチあるいはSPSPリーチから大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン 11～14、21～28、31～38、61～64、71～78、81～88）のうち、擬似連演出を行うことが定められた変動演出パターン（変動演出パターン 11、12、21、22、25、26、31、32、35、36、61、62、71、72、75、76、81、82、85、86）が選択された場合であって、演出用乱数値 2 として、「0」～「39」が選択された場合、再変動を 2 回行う擬似連演出が行われ、「40」～「99」が選択された場

50

合、2回の再変動を行う擬似連演出が行われる。

【0217】

図27の変動演出パターンテーブルにおいて、SPリーチあるいはSPSPリーチからハズレとなる変動演出パターン（変動演出パターン103～106、111～118）のうち、擬似連演出を行うことが定められた変動演出パターン（変動演出パターン103、104、111、112、115、116）が選択された場合であって、演出用乱数値2として、「0」～「59」が選択された場合、再変動を1回行う擬似連演出が行われ、「60」～「99」が選択された場合、2回の再変動を行う擬似連演出が行われる。

【0218】

図29、図30は、カットイン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

10

図25乃至図27の演出パターン決定テーブルを用いた変動演出パターンの決定において、「カットイン演出」を行う演出パターンが選択された場合、図29、図30の演出テーブルを用いて、プレミアカットイン画像、強カットイン画像、中カットイン画像、弱カットイン画像のうち何れのカットイン画像を表示するか（何れのカットイン演出を実行するか）を決定する。

なお、「カットイン演出」の種類などは、演出テーブルを用いて別途決定するのではなく変動演出パターンに定義されていてよい。

【0219】

図29は、SPリーチにまで発展する変動演出において実行されるカットイン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

20

本実施形態の遊技機において、カットイン演出は、SPリーチあるいはSPSPリーチ中に行い得るものとする。

さらに、本実施形態において、カットイン演出のうちプレミアムカットイン演出は、SPSPリーチに発展する変動演出中にのみ行われるものであり、図29のテーブルではプレミアム（虹）カットインは選択され得ない。

また、上記したように、カットイン演出に伴う盤ランプ60、枠ランプ61の発光色は変動演出パターンに基づく変動演出対応色とは区別されるカットイン演出対応発光色である。

【0220】

変動演出パターンに基づいて様々な演出や予告が同時に発生する中で、優先順位が最も高い演出の発光として、「カットイン演出対応発光」が選ばれた結果、実現されているものである。

30

盤ランプ60、枠ランプ61は、SPSPリーチ中には、実行されているSPSPリーチに伴う（変動演出パターンで決定される）「変動演出対応発光」を行い、カットイン演出の実行時には、表示するカットイン画像の色に対応した発光である「カットイン演出対応発光」を行い、カットイン演出の終了後は、再度、SPSPリーチに伴う「変動演出対応発光」を行う。

【0221】

図25、図26の変動演出パターンテーブルにおいて、SPリーチから大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン11～14、61～64）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン11、13、61、63）が選択された場合であって、演出用乱数値3として「0」～「69」が選択された場合、SPリーチ中に、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光する。

40

また、演出用乱数値3として「70」～「89」が選択された場合、中期待度の緑（中）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光する。

さらに、演出用乱数値3として「90」～「99」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

50

【0222】

また、図27の変動演出パターンテーブルにおいて、SPリーチからハズレとなる変動演出パターン（変動演出パターン103～106）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン103、105）が選択された場合であって、演出用乱数値5として「0」～「9」が選択された場合、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示され、演出用乱数値3として「10」～「29」が選択された場合、中期待度の青（中）カットイン画面が表示され、演出用乱数値3として「30」～「99」が選択された場合には、低期待度（青）カットイン画面が表示される。

上記と同様に、赤カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光し、緑カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光し、青カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

【0223】

図30は、SPSPリーチにまで発展する変動演出において実行されるカットイン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

図25、図26の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチから直接SPSPリーチとなり、ハズレ示唆演出からの復活なしで大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン25～28、75～78）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン25、27、75、77）が選択された場合であって、演出用乱数値4として「0」～「4」が選択された場合、SPSPリーチ中に、プレミア演出である大当たり確定を示すプレミアカットイン画像が表示される。

その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての虹色に発光する。

【0224】

また、演出用乱数値4として「5」～「69」が選択された場合、SPSPリーチ中に、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61が赤色に発光する。

また、演出用乱数値4として「70」～「89」が選択された場合、中期待度の緑（中）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光する。

さらに、演出用乱数値4として「90」～「99」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

【0225】

図25、図26の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチから直接SPSPリーチとなり、ハズレ示唆演出からの復活後に大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン35～38、85～88）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン35、37、85、87）が選択された場合であって、演出用乱数値4として「0」～「1」が選択された場合、SPSPリーチ中に、プレミア演出である大当たり確定を示すプレミアカットイン画像が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての虹色に発光する。

また、演出用乱数値4として「2」～「69」が選択された場合、SPSPリーチ中に、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光する。

また、演出用乱数値4として「70」～「89」が選択された場合、中期待度の緑（中）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光する。

さらに、演出用乱数値4として「90」～「99」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出

対応発光色としての青色に発光する。

【0226】

図27の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチから直接SPSPリーチとなってハズレとなる変動演出パターン（変動演出パターン115～118）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン115、117）が選択された場合であって、演出用乱数値4として「0」～「9」が選択された場合、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示され、演出用乱数値4として「10」～「29」が選択された場合、中期待度の緑（中）カットイン画面が表示される、演出用乱数値4として「30」～「99」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。

10

上記と同様に、赤カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光し、緑カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光し、青カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

【0227】

図25、図26の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチからSPリーチを経由してSPSPリーチとなり、ハズレ示唆演出からの復活なしで大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン21～24、71～74）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン21、23、71、73）

20

が選択された場合であって、演出用乱数値4として「0」～「4」が選択された場合、プレミアム演出である大当たり確定を示すプレミアカットイン画像が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての虹色に発光する。

【0228】

また、演出用乱数値4として「5」～「69」が選択された場合、SPSPリーチ中に、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光する。

また、演出用乱数値4として「70」～「89」が選択された場合、中期待度の緑（中）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光する。

30

【0229】

さらに、演出用乱数値4として「90」～「99」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

なお、何れの場合も、演出用乱数値5として「0」～「49」が選択された場合には、カットイン演出をSPリーチ中に実行し、演出用乱数値5として「50」～「99」が選択された場合には、カットイン演出をSPSPリーチ中に実行する。

【0230】

図25、図26の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチからSPリーチを経由してSPSPリーチとなり、ハズレ示唆演出からの復活後に大当たりとなる変動演出パターン（変動演出パターン31～34、81～84）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン31、33、81、83）が選択された場合であって、演出用乱数値4として「0」～「1」が選択された場合、SPSPリーチ中に、プレミアム演出である大当たり確定を示すプレミアカットイン画像が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての虹色に発光する。

40

【0231】

また、演出用乱数値4として「2」～「69」が選択された場合、SPSPリーチ中に、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光する。

また、演出用乱数値4として「70」～「89」が選択された場合、中期待度の緑（中）

50

カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光する。

【0 2 3 2】

さらに、演出用乱数値 4 として「9 0」～「9 9」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。その際、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

なお、何れの場合も、演出用乱数値 5 として「0」～「4 9」が選択された場合には、カットイン演出を S P リーチ中に実行し、演出用乱数値 5 として「5 0」～「9 9」が選択された場合には、カットイン演出を S P S P リーチ中に実行する。

【0 2 3 3】

図 2 7 の変動演出パターンテーブルにおいて、ノーマルリーチから S P リーチを経由して S P S P リーチとなってハズレとなる変動演出パターン（変動演出パターン 1 1 1 ～ 1 1 4）のうち、カットイン演出を行うと定められた変動演出パターン（変動演出パターン 1 1 1、1 1 3）が選択された場合であって、演出用乱数値 4 として「0」～「9」が選択された場合、高期待度の赤（強）カットイン画面が表示され、演出用乱数値 4 として「1 0」～「2 9」が選択された場合、中期待度の緑（中）カットイン画面が表示される、演出用乱数値 4 として「3 0」～「9 9」が選択された場合、低期待度の青（弱）カットイン画面が表示される。

上記と同様に、赤カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての赤色に発光し、緑カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光し、青カットイン画面が表示されるときには、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

また、何れの場合も、演出用乱数値 5 として「0」～「4 9」が選択された場合には、カットイン演出を S P リーチ中に実行し、演出用乱数値 5 として「5 0」～「9 9」が選択された場合には、カットイン演出を S P S P リーチ中に実行する。

【0 2 3 4】

図 3 1 は、本実施形態の遊技機におけるカットイン演出を概説する図（その 1）である。図 3 1（a）は、青（弱）カットイン演出を示している。弱カットイン演出では、画像表示装置 3 1 に、青背景に青文字でセリフが表示されるカットインセリフ画像（弱カットイン画像）7 1 が表示され、それとともに、セリフ画像と同様の内容を有する弱カットイン音が音声出力装置 3 4 から出力される。

例えば、カットインセリフ画像 7 1 には「やってみる」というセリフが表示され、弱カットイン音として、セリフと同じ内容の「やってみる」という音出力される。

また、上記したように、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、カットイン演出の前後で、変動演出対応色で発光しているが、カットイン演出の実行中は、そのような変動演出対応色に優先した変動演出対応色としてカットイン演出対応発光色としての青色に発光する。

【0 2 3 5】

図 3 1（b）は、緑（中）カットイン演出を示している。中カットイン演出においても、画像表示装置 3 1 に緑背景に緑文字で表示されるカットインセリフ画像（中カットイン画像）7 2 が表示され、それとともに、セリフ画像と同様の内容を有する中カットイン音が音声出力装置 3 4 から出力される。

例えば、カットインセリフ画像 7 2 には「まいるぞ」というセリフが表示され、中カットイン音として、セリフと同じ内容の「まいるぞ」という音出力される。

また、上記したように、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色としての緑色に発光する。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、カットイン演出の前後で、変動演出対応色で発光しているが、カットイン演出の実行中は、そのような変動演出対応色に優先したカットイン演出

10

20

30

40

50

対応発光色として緑色に発光する。

【0236】

図31(c)は、強(赤)カットイン演出を示している。強カットイン演出では、画像表示装置31にゼブラ柄の背景に赤文字で表示されるカットインセリフ画像(強カットイン画像)73が表示され、それとともに、セリフ画像と同様の内容を有する強カットイン音が音声出力装置34から出力される。

例えば、カットインセリフ画像73には「げきあつ」というセリフが表示され、強カットイン音として、セリフと同じ内容の「げきあつ」という音出力される。

また、上記したように、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色として赤色に発光する。

10

盤ランプ60、枠ランプ61は、カットイン演出の前後で、変動演出対応色で発光しているが、カットイン演出の実行中は、そのような変動演出対応色に優先して、カットイン演出対応発光色としての赤色に発光する。

【0237】

さらに、図31(d)は、プレミア(虹色)カットイン演出を示している。プレミアカットイン演出では、画像表示装置31に虹色の背景に虹文字で表示されるカットインセリフ画像(プレミアカットイン画像)74が表示され、それとともに、大当たり確定を報知する確定音(プレミアカットイン音)が音声出力装置34から出力される。

例えば、カットインセリフ画像74には「やったー」というセリフが表示され、確定音として、例えば「キューーン」などの音出力される。

20

また、上記したように、盤ランプ60、枠ランプ61がカットイン演出対応発光色として虹色に発光する。

盤ランプ60、枠ランプ61は、カットイン演出の前後で、変動演出対応色で発光しているが、カットイン演出の実行中は、そのような変動演出対応色に優先して、カットイン演出対応発光色としての虹色に発光する。

【0238】

なお、図31に示すように、例えば弱カットイン演出では、カットイン画像の表示、カットイン音の出力、盤ランプ60、枠ランプ61のカットイン演出対応発光色での発光時間が夫々1秒に設定される。

また、中カットイン演出では、カットイン画像の表示、カットイン音の出力、盤ランプ60、枠ランプ61のカットイン演出対応発光色での発光時間が夫々1.5秒に設定される。さらに、強カットイン演出は、カットイン画像の表示、カットイン音の出力、盤ランプ60、枠ランプ61のカットイン演出対応発光色での発光時間が夫々1.8秒に設定されており、カットイン演出の強度(確度)が上がる毎に演出時間が長くなっている。

30

なお、以上に説明したプレミアカットイン演出以外の弱、中、強のカットイン演出において、カットイン画像の表示、カットイン音の出力、さらには盤ランプ60、枠ランプ61のカットイン演出対応発光が同一の時間尺で実行されている。ただし、それに限らず、例えばカットイン音の出力が、カットイン画像の表示や盤ランプ60、枠ランプ61のカットイン演出対応発光よりも先に終了するように構成してもよい。

さらに、プレミアカットイン演出については、プレミアカットイン画像74を短時間(0.8秒)行い、プレミアカットイン音の出力を強カットイン音と同じ時間(1.8秒)行い、盤ランプ60、枠ランプ61の虹色でのカットイン演出対応発光を長時間(2.0秒)行う。

40

【0239】

図32は、本実施形態の遊技機におけるカットイン演出を概説する図(その2)である。図32に示すように、プレミアカットイン演出を行う場合、図31(c)に示すような強カットイン画像を表示(図32(a))したうえで、その強カットイン画像73に重畳してプレミアカットイン画像を表示(図32(b))するようにしてもよい。

【0240】

より詳しく説明すると、図32(a)において、図31(c)と同様な画像表示装置31

50

にゼブラ柄の背景に赤文字で表示されるカットインセリフ画像（強カットイン画像） 7 3 が表示され、それとともに、セリフ画像と同様の内容を有する強カットイン音が音声出力装置 3 4 から出力される。

例えば、カットインセリフ画像 7 3 には「げきあつ」というセリフが表示され、強カットイン音として、セリフと同じ内容の「げきあつ」という音出力される。

また、上記したように、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色として赤色に発光する。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、カットイン演出の前後で、「変動演出対応色」で発光しているが、カットイン演出の実行中は、そのような変動演出対応色に優先して、カットイン演出対応発光色としての赤色に発光する。

【 0 2 4 1 】

次いで、図 3 2（b）において、画像表示装置 3 1 に虹色の背景に虹文字で表示されるカットインセリフ画像（プレミアカットイン画像） 7 4 が、カットインセリフ画像（強カットイン画像） 7 3 に重畳して表示され、それとともに、大当たり確定を報知する確定音（プレミアカットイン音）が音声出力装置 3 4 から出力される。

例えば、カットインセリフ画像 7 4 には「やったー」というセリフが表示され、確定音として、例えば「キューーン」などの音出力される。

また、上記したように、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がカットイン演出対応発光色として虹色に発光する。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、カットイン演出の前後で、変動演出対応色で発光しているが、カットイン演出の実行中は、そのような変動演出対応色に優先して、カットイン演出対応発光色としての虹色に発光する。

ただし、図 3 2 で説明するプレミアカットイン演出全体の演出実行時間は、図 3 1（d）で説明したプレミアカットイン演出の演出実行時間と同一である。

【 0 2 4 2 】

図 3 2 の態様のプレミアカットイン演出では、例えば、図 3 2（a）に示す「げきあつ」という強カットイン音がすべて出力された後で、図 3 2（b）に示す「キューーン」という確定音が出力される。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 の発光についても、図 3 2（a）に示す強カットイン演出対応の発光パターンでの発光を全て行った後で、図 3 2（b）に示すプレミアカットイン演出対応の発光パターンでの発光を行う。

【 0 2 4 3 】

あるいは、図 3 2（a）に示す「げきあつ」という強カットイン音の出力中に、図 3 2（b）に示す「キューーン」という確定音が重なる（かぶさる）ように出力されてもよい。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 の発光についても、図 3 2（a）に示す強カットイン演出対応の発光パターンでの発光中に（それを中断して）、図 3 2（b）に示すプレミアカットイン演出対応の発光パターンでの発光を行ってもよい。

盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 によっては、複数の発光パターンを同時に行うことが出来ないため、次の発光パターンを行う場合には、前の発光パターンが中断される。

【 0 2 4 4 】

なお、図 3 2 の態様のプレミアカットイン演出では、図 3 1（d）の場合と同様に、図 3 2（a）における強カットイン画像 7 3 の表示開始から 1. 8 秒後に強カットイン画像 7 3 が非表示となる。

なお、プレミアカットイン画像 7 4 のみが表示されて不自然な演出とならないように、強カットイン画像の表示を、図 3 2（b）のプレミアカットイン画像 7 4 を非表示とするタイミングまで維持し、プレミアムカットイン画像 7 4 を非表示とするタイミングにあわせて強カットイン画像を非表示とするようにしてもよい。

【 0 2 4 5 】

図 3 3 は、SPSPリーチ演出において実行されるボタン演出の実行態様を決定するための演出テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

また、上記したように、ボタン演出に伴う盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 の発光色は変動演出パターンに基づくものの、ボタン演出対応色として区別される発光色である。

変動演出パターンに基づいて様々な変動演出や予告演出が同時に発生する中で、優先順位が最も高い演出の発光としてボタン演出の発光が選ばれた結果、実現されているものである。

【0246】

図 2 5、図 2 6 の変動演出パターンテーブルにおいて、S P S P リーチとなって大当たりとなる変動演出パターンのうち、ハズレ示唆演出からの復活を行うことなく直接大当たりとなる変動演出パターンが選択された場合であって、演出用乱数値 6 として「0」～「1」が選択された場合、大当たり確定を示すプレミアボタン演出が行われる。

10

プレミアボタン演出行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 がボタン演出対応色（確定演出対応色）として虹色に発光する。

また、演出ボタン 8 は突出状態（突出操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が虹色に発光することで演出ボタン 8 が虹色に発光する。

【0247】

また、演出用乱数値 6 として「2」～「60」が選択された場合、高期待度の強ボタン演出が行われる。

強ボタン演出が行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は虹色以外のボタン演出対応色で発光する。

また、演出ボタン 8 は突出状態（突出操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が赤色に発光することで演出ボタン 8 が赤色に発光する。

20

【0248】

また、演出用乱数値 6 として「61」～「99」が選択された場合、低期待度の弱ボタン演出が行われる。

弱ボタン演出が行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、虹色以外のボタン演出対応色で発光する。また、演出ボタン 8 は非突出状態（通常操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が白色に発光することで演出ボタン 8 が白色に発光する。

【0249】

図 2 5、図 2 6 の変動演出パターンテーブルにおいて、S P S P リーチとなって大当たりとなる変動演出パターンのうち、ハズレ示唆演出からの復活を経て大当たりとなる変動演出パターンが選択された場合であって、演出用乱数値 6 として「0」～「39」が選択された場合、高期待度の強ボタン演出が行われる。

30

強ボタン演出が行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、虹色以外のボタン演出対応色で発光する。また、演出ボタン 8 は突出状態（突出操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が赤色に発光することで演出ボタン 8 が赤色に発光する。

また、演出用乱数値 6 として「40」～「99」が選択された場合、低期待度の弱ボタン演出が行われる。

弱ボタン演出が行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、虹色以外のボタン演出対応色で発光する。また、演出ボタン 8 は非突出状態（通常操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が白色に発光することで演出ボタン 8 が白色に発光する。

40

【0250】

図 2 7 の変動演出パターンテーブルにおいて、S P S P リーチとなってハズレとなる変動演出パターンが選択された場合であって、演出用乱数値 6 として「0」～「9」が選択された場合、高期待度の強ボタン演出が行われる。

強ボタン演出が行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、虹色以外のボタン演出対応色で発光する。また、演出ボタン 8 は突出状態（突出操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が赤色に発光することで演出ボタン 8 が赤色に発光する。

また、演出用乱数値 6 として「10」～「99」が選択された場合、低期待度の弱ボタン演出が行われる。

弱ボタン演出が行われるとき、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、虹色以外のボタン演出対

50

応色で発光する。また、演出ボタン 8 は非突出状態（通常操作位置）となるとともに、内部に配置された光源（ランプ）が白色に発光することで演出ボタン 8 が白色に発光する。

【0251】

図 3 4 は、本実施形態の遊技機におけるボタン演出を概説する図である。

本実施形態の遊技機においては、ボタン演出は S P S P リーチに組み込まれており、特別図柄の変動開始から（あるいは S P S P リーチ移行後から）所定時間が経過して演出ボタン 8 の操作を促す操作促進演出を開始するタイミングになると、上記したボタン操作演出実行可能フラグがオンになる。

ボタン演出においては、画像表示装置 3 1 に、演出ボタン 8 の操作を遊技者に促す「押せ！」の文言、同じく遊技者に演出ボタン 8 の押下を促す「操作促進画像」としての演出ボタン画像 8 0、有効期間ゲージ画像 8 1 を表示する。

これらの操作促進画像は、アニメパターンの一つとしてホスト R O M 1 5 3 に格納されている。

【0252】

有効期間ゲージ画像 8 1 は、操作ボタン 8 の操作有効期間の開始から終了までの間に最大位置から最小位置まで短縮表示されることで、演出ボタン 8 の操作有効期間を遊技者に示すゲージである。

操作有効期間の経過と共に有効期間ゲージ画像 8 1 が短縮していく。

そして有効期間ゲージ画像 8 1 が最小位置まで短縮しきらないタイミングで（演出ボタン 8 の操作有効期間中に）演出ボタン 8 がオン操作された時、または、操作有効期間が終了して有効期間ゲージ画像 8 1 が下限に達した時に、大当たり判定結果に応じた画面表示等が行われる。

なお、有効期間ゲージ画像 8 1 は、弱ボタン演出、強ボタン演出、プレミアムボタン演出で共通している。

【0253】

図 3 4（a）は、弱ボタン演出を示している。弱カットイン演出では、上記した「押せ！」の文言や操作促進画像（弱演出ボタン画像 8 0 A、有効期間ゲージ画像 8 1）が表示されるとともに、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は、虹色以外のボタン演出対応色で発光し、演出ボタン 8 が通常操作位置（非突出状態）のまま白発光する。

なお、弱演出ボタン画像 8 0 A は、実際の演出ボタンの状態（非突出状態、白発光）を模した画像とすることが出来る。

また、画像表示装置 3 1 に表示した文言と同じ「押せ！」の音声（操作指示音）が音声出力装置 3 4 から出力される。

【0254】

図 3 4（b）は、強ボタン演出を示している。弱カットイン演出では、上記した「押せ！」の文言や操作促進画像（強演出ボタン画像 8 0 B、有効期間ゲージ画像 8 1）が表示されるとともに、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 は虹色以外のボタン演出対応色で発光し、演出ボタン 8 が突出操作位置（突出状態）で赤発光する。

なお、強演出ボタン画像 8 0 B は、実際の演出ボタン 8 の状態（突出状態、赤発光）を模した画像とすることが出来る。

また、画像表示装置 3 1 に表示した文言と同じ「押せ！」の音声（操作指示音）が音声出力装置 3 4 から出力される。

ここで出力される操作指示音は、弱ボタン演出の操作指示音と同じ音声となっている。

ただし、強ボタン演出における操作指示音は、弱ボタン演出の操作指示音と異なる音声であってもよいし、同じ（同様の）音声であっても音量を変えて、弱ボタン演出の操作指示音に対して強弱をつけても良い。

【0255】

図 3 4（c）は、プレミアムボタン演出を示している。プレミアムカットイン演出では、上記した「押せ！」に替えて虹色の装飾が施された「押して！」などの他の文言や操作促進画像（プレミアム演出ボタン画像 8 0 C、有効期間ゲージ画像 8 1）が表示されるとともに、

10

20

30

40

50

盤ランプ 60、枠ランプ 61 が、ボタン演出対応色である虹色で発光し、演出ボタン 8 が突出操作位置（突出状態）で虹発光する。

なお、プレミア演出ボタン画像 80C は、実際の演出ボタン 8 の状態（突出状態、虹発光）を模した画像とすることが出来る。

また、大当たり確定を示唆する確定音が音声出力装置 34 から出力される。

【0256】

なお、図 34 に示すように、例えば弱ボタン演出、強ボタン演出、プレミアボタン演出は、演出の継続時間（ボタンの操作有効期間、演出ボタン画像 80、有効期間ゲージ画像 81 の表示期間、盤ランプ 60、枠ランプ 61 のボタン演出対応発光期間、演出ボタン 8 の発光期間）が何れも 3 秒に設定されている。

ただし、弱ボタン演出・強ボタン演出の操作指示音の出力が 1 秒継続されるのに対し、プレミアボタン演出における大当たり確定音は、0.5 秒間のみ出力される。

図 34 では、プレミアボタン演出における大当たり確定音の出力時間が、弱ボタン演出・強ボタン演出の操作指示音の出力時間よりも短い例を示したが、それとは逆に、プレミアボタン演出における大当たり確定音の出力時間を、弱ボタン演出・強ボタン演出の操作指示音の出力時間よりも長く構成してもよい。

【0257】

以下に、本実施形態の遊技機において行われる演出の一例を詳細に説明する。

本実施形態では、変動演出中に、当該変動アイコン 36 を表示態様（表示色）変化させて大当たり期待度を示唆する保留変化演出が行われることを、当該変動アイコン 36 の近傍又は当該変動アイコン 36 に合体させて表示するアイコン（剣アイコン、銃アイコン、手アイコン）によって示唆する。

以下の記載では、当該変動アイコン 36 を表示態様が変化する、あるいは当該変動アイコン 36 を表示態様させることを、保留変化する、あるいは保留変化させるなどと記載する場合がある。

下記に説明する、剣アイコン、銃アイコン、手アイコンの表示は、当該変動アイコン 36 の表示変化（保留変化）を示唆する保留変化示唆演出である。

なかでも、剣アイコン、銃アイコンの表示は、それらの表示によって当該変動アイコン 36 の保留変化が起きる場合と起きない場合があり、保留変化が行われる可能性があることを示唆する演出である。それに対して、手アイコンの表示は、その表示によって必ず当該変動アイコン 36 の保留変化が起きることを示唆する演出である。

本実施形態の保留変化示唆演出は、武器アイコンが出現すると保留変化が実行され、あるいはされない（ガセ）演出と、武器アイコンが出現することで保留変化が約束される（保留変化が確定する）演出と、を含む。

【0258】

図 35 は、本実施形態の遊技機のノーマルリーチに発展する前の演出の流れを説明する図である。

図 35（a）において、演出図柄 35 は停止状態にある。この状態で、例えば第 1 始動口 13 に遊技球が入賞すると、図 35（b）に示すように、画像表示装置 31 の下方中央に当該変動アイコン 36 が表示され、図 35（c）に示すように、演出図柄 35 が高速変動を開始する。

演出図柄 35 の変動開始に伴って、リーチ前 BGM が音声出力装置 34 から出力開始される。このリーチ前 BGM の出力は、リーチ発展前あるいは、この変動がリーチとなることなくハズレとなるまで継続される。

また、演出図柄 35 の変動開始に伴って、その旨を遊技者に知らせる変動開始音が音声出力装置 34 から出力される。

その後、図 35（d-1）において、当該変動アイコン 36 の近傍に、剣を象った剣アイコン 37 が表示される。このとき、剣アイコン 37 の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置 34 から出力される。

または、図 35（d-2）において、当該変動アイコン 36 の近傍に、銃を象った銃アイ

10

20

30

40

50

コン 38 が表示される。このとき、銃アイコン 38 の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置 34 から出力される。

あるいは図 35 (d-3) において、当該変動アイコン 36 の近傍に、手を象った手アイコン 39 が表示される。このとき、手アイコン 39 の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置 34 から出力される。

なお、手アイコン 39 は、当該変動アイコン 36 の近傍ではなく、当該変動アイコン 36 と一体化して表示することが出来る。

後述のように手アイコン 39 を表示する場合には当該変動アイコン 36 の保留変化演出をストック（保留）して後で実行するので、そのことを遊技者に示唆する「STNAD-BY」などの文字が当該変動アイコン 36 に付随して表示される。

10

【0259】

図 35 (d-1) において剣アイコン 37 が表示された場合、図 35 (e-1) において、すぐに剣アイコン 37 が当該変動アイコン 36 を攻撃するか、図 35 (e-3) において剣アイコン 37 が非表示となる。

図 35 (e-1) において剣アイコン 37 が当該変動アイコン 36 を攻撃した場合、図 35 (f) に示すように当該変動アイコン 36 の表示色が変わる保留変化演出が行われる。なお、図 35 (e-1) で剣アイコン 37 が当該変動アイコン 36 を攻撃したときには「バキッ」などの攻撃音が音声出力装置 34 から出力され、図 35 (f) で当該変動アイコン 36 の表示色が変わると、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置 34 から出力される。

20

図 35 (e-3) において剣アイコン 37 が非表示となった場合、図 35 (g) に示すように、当該変動アイコン 36 について保留変化演出は行われぬ。図 35 (e-3) で剣アイコン 37 が非表示となったときには、その旨を遊技者に知らせる「シューン」などという消失音が音声出力装置 34 から出力される。

【0260】

図 35 (d-2) において銃アイコン 38 が表示された場合、図 35 (e-2) において、すぐに銃アイコン 38 が当該変動アイコン 36 を攻撃するか、図 35 (e-3) において銃アイコン 38 が非表示となる。

図 35 (e-2) において銃アイコン 38 が当該変動アイコン 36 を攻撃した場合、図 35 (f) に示すように当該変動アイコン 36 の表示色が変わる保留変化演出が行われる。なお、図 35 (e-2) で銃アイコン 38 が当該変動アイコン 36 を攻撃したときには「バーン」などの攻撃音が音声出力装置 34 から出力され、図 35 (f) で当該変動アイコン 36 の表示色が変わると、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置 34 から出力される。

30

図 35 (e-3) において銃アイコン 38 が非表示となった場合、図 35 (g) に示すように、当該変動アイコン 36 について保留変化演出は行われぬ。図 35 (e-3) で銃アイコン 38 が非表示となったときには、その旨を遊技者に知らせる「シューン」などという消失音を出力する。

【0261】

剣アイコン 37、銃アイコン 38 が当該変動アイコン 36 の近傍に表示された場合、その直後に保留変化演出が行われるか、剣アイコン 37、銃アイコン 38 が非表示となって保留変化演出が行われぬガセ演出となるとなるか、の何れかである。

40

それに対して、図 35 (d-3) で手アイコン 39 が表示された場合、その時点では、当該変動アイコン 36 について保留変化演出は行われず、保留変化演出がストックされる。なお、手アイコン 39 の表示とともに、保留変化演出がストックされていることを示すストック音が定期的に（3 秒間に 1 回）、かつ継続的に音声出力装置 34 から出力される。それは、実際に手アイコン 39 の表示を契機とした保留変化演出が実行されるまで継続される。

後述するように手アイコン 39 の表示を契機とした保留変化演出は、特定タイミングまでの間に必ず実行され、剣アイコン 37、銃アイコン 38 の場合のように、保留変化演出が

50

行われないガセ演出は存在しない。

【0262】

当該変動アイコン36の近傍に出現した武器アイコンが剣アイコン37、銃アイコン38の場合、そのまま保留変化（当該変動アイコン36の表示変化）が起こることなく武器が消えるか（ガセ）、直ちに剣アイコン37、銃アイコン38が当該保留アイコン36を攻撃して表示態様（表示色）を変化させる。

それに対して、当該変動アイコン36の近傍に出現した武器アイコンが手アイコン39の場合、「スタンバイ（STAND-BY）」と表示されて手アイコン39が当該変動アイコン36付近（その中）で表示されて保留変化が待機される。

手アイコン39は、保留変化をストックしており、当該変動のどこかで必ず保留変化が起きる状態を示す。その後、手アイコン39が当該変動アイコン36を握りつぶすことで保留変化させる。

遊技者は、剣アイコン37、銃アイコン38が出現したときには、すぐに保留変化が起きるか、あるいは起きないかをスリルをもって見守ることができ、手アイコン39が表示された場合には、必ず発生する保留変化が、いつ発生するのかを楽しみをもって見守ることができる。同じ保留変化演出でも異なる楽しみかたをすることができる。

【0263】

なお、SPSPリーチに演出が発展すると、当該変動アイコン36が非表示となるため、保留変化演出を実行することが出来ない。

従って、手アイコン39の表示、及びそれに基づく保留変化演出は、SPSPリーチ演出発展前に実行しておかなければならない。剣アイコン37、銃アイコン38についても同様であり、これらのアイコン表示及び保留変化演出は、SPSPリーチ発展前に実行することが出来る。

SPSPリーチ中に当該変動アイコン36を非表示とするのは以下の理由による。

そもそも、SPリーチ中にまでは発展すると、保留アイコンを非表示として当該変動アイコン36だけを表示するのであるが、SPSPリーチにまで発展すると、当該変動アイコン36も非表示とする。SPSPリーチ中に、当該変動アイコン36が青色のままであった場合には、遊技者はどうせハズレであろうと考え、その変動に期待をしなくなる。これは遊技の興趣を損なう。

そこで、SPSPリーチにまで発展した場合には、当該変動アイコン36を非表示とし、その先に行われるカットイン演出やその他予告演出だけで遊技者の期待感を煽るようにしている。

【0264】

図36は、本実施形態の遊技機のノーマルリーチ中における演出の流れを説明する図である。

図36（a）において、演出図柄35は左図柄と右図柄が同じ出目で仮停止したリーチ状態となり、当該変動アイコン36が表示されている。それとともに、ノーマルリーチ中BGMが音声出力装置34から出力開始される。このノーマルリーチ中BGMの出力は、SPリーチ発展まで、あるいは、この変動がSPリーチとなることなく大当たり又はハズレとなるまで継続される。

その後、図36（b-1）において、当該変動アイコン36の近傍に、剣を象った剣アイコン37が表示される。このとき、剣アイコン37の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。

または、図36（b-2）において、当該変動アイコン36の近傍に、銃を象った銃アイコン38が表示される。このとき、銃アイコン38の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。

あるいは図36（b-3）において、当該変動アイコン36の近傍に、手を象った手アイコン39が表示される。このとき、手アイコン39の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。

手アイコン39は、当該変動アイコン36の近傍ではなく、当該変動アイコン36と一体

10

20

30

40

50

化して表示することが出来る。

後述のように手アイコン39を表示する場合には当該変動アイコン36の保留変化演出をストック（保留）して後で実行するので、そのことを遊技者に示唆する「STNAD-BY」などの文字が当該変動アイコン36に付随して表示される。

【0265】

図36（b-1）において剣アイコン37が表示された場合、図36（c-1）においてすぐに剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃するか、図36（c-3）において剣アイコン37が非表示となる。

図36（c-1）において剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃した場合、図36（d）に示すように当該変動アイコン36の表示色が変化する保留変化演出が行われる。図36（c-1）で剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃したときには「バキッ」などの攻撃音が音声出力装置34から出力され、図36（d）で当該変動アイコン36の表示色が変化する、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置34から出力される。

図36（c-3）において剣アイコン37が非表示となった場合、図36（e）に示すように、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われない。

図36（c-3）で剣アイコン37が非表示となったときには、その旨を遊技者に知らせる「シューン」などという消失音を出力する。

【0266】

図36（b-2）において銃アイコン38が表示された場合、図36（c-2）において、すぐに銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃するか、図36（c-3）において銃アイコン38が非表示となる。

図36（c-2）において銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃した場合、図36（d）に示すように当該変動アイコン36の表示色が変化する保留変化演出が行われる。図36（c-2）で銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃したときには「バーン」などの攻撃音が音声出力装置34から出力され、図36（d）で当該変動アイコン36の表示色が変化する、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置34から出力される。

図36（c-3）において銃アイコン38が非表示となった場合、図36（e）に示すように、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われない。図36（c-3）で銃アイコン38が非表示となったとき、その旨を遊技者に知らせる「シューン」などという消失音を出力する。

【0267】

上記と同様に、剣アイコン37、銃アイコン38が当該変動アイコン36の近傍に表示された場合、その直後に保留変化演出が行われるか、剣アイコン37、銃アイコン38が非表示となって保留変化演出が行われないガセ演出となるか、の何れかである。

それに対して、図36（b-3）で手アイコン39が表示された場合、その時点では、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われず、保留変化演出がストックされる。

【0268】

後述するように手アイコン39の表示を契機とした保留変化演出は、特定タイミングまでの間に必ず実行され、剣アイコン37、銃アイコン38の場合のように、保留変化演出が行われないガセ演出は存在しない。

手アイコン39の表示とともに、保留変化演出がストックされていることを示すストック音が定期的に（3秒間に1回）、かつ継続的に音声出力装置34から出力される。それは、実際に手アイコン39の表示を契機とした保留変化演出が実行されるまで継続される。上記のようにSPSPリーチに演出が発展すると、当該変動アイコン36が非表示となるため、保留変化演出を実行することが出来ない。

従って、手アイコン39の表示、及びそれに基づく保留変化演出は、SPSPリーチ演出発展前に実行しておかなければならない。剣アイコン37、銃アイコン38についても同様であり、これらのアイコンの表示及び保留変化演出は、SPSPリーチ発展前に実行す

10

20

30

40

50

ることが出来る。

【0269】

図37は、本実施形態の遊技機のSPリーチ中における演出の流れを説明する図である。図37(a)において、演出図柄35(右図柄、左図柄)は、装飾を伴わない態様となって画像表示装置31の上端の左右側に移動し(移行演出)、SPリーチ演出が開始される。当該変動アイコン36が表示されている。それとともに、SPリーチ中BGMが音声出力装置34から出力開始される。このSPリーチ中BGMの出力は、SPSPリーチ発展まで、あるいは、この変動がSPSPリーチとなることなく大当たり又はハズレとなるまで継続される。

また、SPリーチへの発展に伴って、画像表示装置31内に表示される自キャラクタCH1による「いくぞ!」などのセリフ(キャラ音声)が音声出力装置34から出力される。その後、図37(b-1)において、当該変動アイコン36の近傍に、剣を象った剣アイコン37が表示される。このとき、剣アイコン37の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。このとき、上記登場音とは無関係に、SPリーチ演出の内容自体に関連する自キャラクタCH1のセリフ(キャラ音声)として「うりゃあ」などのかけ声が音声出力装置34から出力されてもよい。

または、図37(b-2)において、当該変動アイコン36の近傍に、銃を象った銃アイコン38が表示される。このとき、剣アイコン37の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。このとき、上記登場音とは無関係に、SPリーチ演出の内容そのものに関連する自キャラクタCH1のセリフ(キャラ音声)として、「うりゃあ」などのかけ声が音声出力装置34から出力されてもよい。

あるいは図37(b-3)において、当該変動アイコン36の近傍に、手を象った手アイコン39が表示される。このとき、手アイコン39の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。このとき、上記登場音とは無関係に、SPリーチ演出の内容そのものに関連する自キャラクタCH1のセリフ(キャラ音声)として、「うりゃあ」などのかけ声が音声出力装置34から出力されてもよい。

なお、手アイコン39は、当該変動アイコン36の近傍ではなく、当該変動アイコン36と一体化して表示することが出来る。

手アイコン39の表示とともに、保留変化演出がストックされていることを示すストック音が定期的に(3秒間に1回)、継続的に音声出力装置34から出力される。それは、実際に手アイコン39の表示を契機とした保留変化演出が実行されるまで継続される。後述のように手アイコン39を表示する場合には当該変動アイコン36の保留変化演出をストック(保留)して後で実行するので、そのことを遊技者に示唆する「STNAD-BY」の文字が当該変動アイコン36に付随して表示される。

【0270】

図37(b-1)において剣アイコン37が表示された場合、図37(c-1)においてすぐに剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃するか、図1(c-3)において剣アイコン37が非表示となる。

図37(c-1)において剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃した場合、図37(d)に示すように当該変動アイコン36の表示色が変わる保留変化演出が行われる。図37(c-1)で剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃したときには「バキッ」などの攻撃音が音声出力装置34から出力され、図37(d)で当該変動アイコン36の表示色が変わると、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置34から出力される。

図37(c-3)において剣アイコン37が非表示となった場合、図37(e)に示すように、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われぬ。図37(c-3)で剣アイコン37が非表示となったときには、その旨を遊技者に知らせる「シューン」などという消失音を出力する。

【0271】

図37(b-2)において銃アイコン38が表示された場合、図37(c-2)において

、すぐに銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃するか、図37(c-3)において銃アイコン38が非表示となる。

図37(c-2)において銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃した場合、図37(d)に示すように当該変動アイコン36の表示色が変化する保留変化演出が行われる。図37(c-2)で銃アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃したときには「バキッ」などの攻撃音が音声出力装置34から出力され、図37(d)で当該変動アイコン36の表示色が変化すると、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置34から出力される。

図37(c-3)において銃アイコン38が非表示となった場合、図37(e)に示すように、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われない。図37(c-3)で銃アイコン38が非表示となったとき、その旨を遊技者に知らせる「シューーン」などという消失音を出力する。

【0272】

上記と同様に、剣アイコン37、銃アイコン38が当該変動アイコン36の近傍に表示された場合、その直後に保留変化演出が行われるか、剣アイコン37、銃アイコン38が非表示となって保留変化演出が行われないガセ演出となるとなるか、の何れかである。

【0273】

それに対して、図37(d-3)で手アイコン39が表示された場合、その時点では、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われず、保留変化演出がストックされる。後述するように手アイコン39の表示を契機とした保留変化演出は、特定タイミングまでの間に必ず実行され、剣アイコン37、銃アイコン38の場合のように、保留変化演出が行われないガセ演出は存在しない。

なお、手アイコン39の表示とともに、保留変化演出がストックされていることを示すストック音が定期的に(3秒間に1回)、継続的に音声出力装置34から出力される。それは、実際に手アイコン39の表示を契機とした保留変化演出が実行されるまで継続される。

上記のようにSPSPリーチに演出が発展すると、当該変動アイコン36が非表示となるため、保留変化演出を実行することが出来ない。

従って、手アイコン39の表示、それに基づく保留変化演出は、SPSPリーチ演出発展前に実行しておかなければならない。剣アイコン37、銃アイコン38についても同様であり、これらのアイコン表示及び保留変化演出は、SPSPリーチ発展前に実行することが出来る。

【0274】

図38は、手アイコンが表示されることでストックされていた保留変化演出が実行される場合の演出の流れを示す図である。

手アイコンが表示されることでストックされた保留変化演出は、ノーマルリーチ前、ノーマルリーチ中、SPリーチ中に行うことが出来る。SPSPリーチ中は上記したように当該変動アイコン36自体が非表示となるため不可である。

図38は、ストックされていた保留演出がノーマルリーチ中に行われる場合を示している。

図38(a)において、演出図柄35は左図柄と右図柄が同じ出目で仮停止したリーチ状態であり、当該変動アイコン36が表示されている。そして、当該変動アイコン36の近傍に、あるいは当該変動アイコン36と一体化して、手アイコン39が表示されている。

図38(a)の時点において、BGM(リーチ前BGM、ノーマルリーチ中BGM、SPリーチ中BGMのいずれか)が継続して音声出力装置34から出力されているとともに、上記に説明したストック音が断続的に音声出力装置34から出力されている。

【0275】

この状態でも、剣アイコン37、銃アイコン38を表示することによる当該変動アイコン36の保留変化演出を実行可能である。図35等で説明したガセ演出も行われ得る。

図38(b-1)において、当該変動アイコン36の近傍に、剣を象った剣アイコン37が表示され、剣アイコン37の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出

10

20

30

40

50

力される。

または、図38(b-2)において、当該変動アイコン36の近傍に、銃を象った銃アイコン38が表示され、銃アイコン38の登場を遊技者に知らせる登場音が音声出力装置34から出力される。手アイコン39も引き続き表示されている。

図38(b-1)において剣アイコン37が表示された場合、すぐに剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃するか、剣アイコン37が非表示となる。

剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃した場合、図38(d)に示すように当該変動アイコン36の表示色が変化する保留変化演出が行われる。

図38(c-1)で剣アイコン37が当該変動アイコン36を攻撃したとき、「バキッ」などの攻撃音が音声出力装置34から出力され、図38(d)で当該変動アイコン36の表示色が変化すると、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置34から出力される。

10

剣アイコン37が非表示となった場合、図38(h)に示すように、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われないガセ演出となる。

図38(c-3)で剣アイコン37が非表示となったとき、その旨を遊技者に知らせる「シューーン」などという消失音を出力する。

【0276】

図38(b-2)において銃アイコン38が表示された場合、すぐに銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃するか、銃アイコン38が非表示となる。

アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃した場合、図38(d)に示すように当該変動アイコン36の表示色が変化する保留変化演出が行われる。手アイコン39も引き続き表示されている。

20

図36(c-2)で銃アイコン38が当該変動アイコン36を攻撃したとき、「バーン」などの攻撃音が音声出力装置34から出力され、図36(d)で当該変動アイコン36の表示色が変化すると、その変化を遊技者に知らせる変化音が音声出力装置34から出力される。

銃アイコン38が非表示となった場合、図38(h)に示すように、当該変動アイコン36について保留変化演出は行われない。図38(c-3)で銃アイコン38が非表示となったとき、その旨を遊技者に知らせる「シューーン」などという消失音を出力する。

図38(d)で、保留変化演出を行ったあと、図38(e)で手アイコン39の表示に基づく保留変化演出を予告するカウントダウン表示が行われる。

30

カウントダウン表示が終了すると、図38(f)において、手アイコン39と共通のモチーフを有する手40が現れて当該変動アイコン36をつかむ。

手40がなくなると、図38(g)に示すように、当該変動アイコン36の表示変化が行われている。

【0277】

あるいは、図38(h)でガセ演出となったあと、図38(i)で手アイコン39の表示に基づく保留変化演出を予告するカウントダウン表示が行われる。

カウントダウン表示が終了すると、図38(j)において、手アイコン39と共通のモチーフを有する手40が現れて当該変動アイコン36をつかむ。

40

手40がなくなると、図38(k)に示すように、当該変動アイコン36の表示変化が行われている。

【0278】

図39は、SPSPリーチ中の演出の流れを説明する図である。

図39(a-1)は、SPリーチ中に当該変動アイコン36の保留変化演出が行われなかった場合、図39(a-2)は、SPリーチ中に当該変動アイコン36の保留変化演出が行われた場合を示している。

いずれの場合であっても、図39(b)においてSPSPリーチに発展した時点で、当該変動アイコン36は非表示とされる。

SPSPリーチに発展するとともに、SPSPリーチ中BGMが音声出力装置34から出

50

力開始される。このSPSPリーチ中BGMの出力はボタン演出の直前まで継続される。

【0279】

図39(b)のSPSPリーチ演出において、自キャラクタCH1と敵キャラクタCH2とが戦って鏢迫り合いを繰り広げる「チャリン、チャリン」などの戦闘音が音声出力装置34から出力される。

図39(b)に示すように、SPSPリーチに発展すると、当該変動アイコン36が非表示となっている。この理由は、上記に説明したとおりである。

このあとのSPSPリーチ演出において、図39(c)では、当該変動の大当たり期待度を遊技者に示唆するカットイン演出が行われ、図39(d)では、当落分岐演出であるボタン演出が行われる。

なお、図39(c)でカットイン演出が行われるのは、図30のテーブルにおいて、SPSPリーチ中にカットイン演出を実行すると決定された場合である。

【0280】

当該変動が大当たりであり復活演出を行わない場合、図39(d)で演出ボタン8を操作した結果、図39(e)において大当たり確定を報知する役物(確定ギミック)が作動し、図39(f)において、演出図柄35が大当たり態様で仮停止表示され、図39(g)において演出図柄35が大当たり態様で確定停止される。

あるいは、当該変動が大当たりであり復活演出を行う場合、図39(d)で演出ボタン8を操作した結果、図39(h)において大当たり確定を報知する役物(確定ギミック)が作動せず、図39(i)において演出図柄35が大当たり態様で仮停止表示される。その後、図39(e)において確定ギミックが作動し、図39(f)において、演出図柄35が大当たり態様で仮停止表示され、図39(g)において演出図柄35が大当たり態様で確定停止される。

図39(f)では、自キャラクタCH1が敵キャラクタCH2を倒したことを示す「バキッ」などの戦闘音が音声出力装置34から出力される。

【0281】

当該変動がハズレである場合には、図39(d)で演出ボタン8を操作した結果、図39(h)において大当たり報知する役物は作動せず、図39(i)において演出図柄35がハズレ態様で仮停止表示され、図39(j)において演出図柄35がハズレ態様で確定停止される。

図39(i)では、自キャラクタCH1が敵キャラクタCH2に敗北したことを示す「ドカッ」などの戦闘音が音声出力装置34から出力される。

SPSPリーチ中は、当該変動アイコン36の保留変化演出による期待度示唆を行うことは出来ないが、その代わりにカットイン演出や、ボタン演出によって期待度示唆を行うことが出来る。

【0282】

図39(c)においては、図30のテーブルに基づいて、図31で説明した、弱カットイン演出、緑カットイン演出、赤カットイン演出、プレミアムカットイン演出の何れかが行われる。カットイン演出は、カットイン画像の色や内容、カットイン音、ランプの発光色によって大当たり期待度を遊技者に示唆するものであり、当該変動アイコン36が非表示となった状態でも期待度示唆を行うことが出来る。

図39(d)においては、図33のテーブルに基づいて、図34で説明した、弱ボタン演出、強ボタン演出、プレミアムボタン演出の何れかが行われる。

ボタン演出は、ランプの発光色や演出ボタンの発光色、ボタン画像、ゲージ画像の色や内容で大当たり期待度を示唆するものであり、該変動アイコン36が非表示となった状態でも期待度示唆を行うことが出来る。

【0283】

図40は、本実施形態の保留変化演出に関する各演出の可能期間を説明する図である。

上記したように、本実施形態において、剣アイコン37、銃アイコン38、手アイコン39が表示されてから、実際に当該変動アイコン36の表示変化(保留変化)が起きるまで

10

20

30

40

50

の演出は、当該変動アイコン36が非表示となるSPSPリーチ発展までに行わなければならない。

図40では、当該変動アイコン36の表示可能期間と、当該変動アイコン36の保留変化が可能な期間と、保留変化を示唆する保留変化示唆演出としての剣アイコン37、銃アイコン38、手アイコン39の表示可能期間を説明している。

図40(a)に示すように、変動開始後、ノーマルリーチ、SPリーチを経てSPSPリーチの開始までが、当該変動アイコン36の表示可能期間である。変動がSPSPリーチに発展すると、当該変動アイコン36は非表示とされる。

それに対して、図40(b)に示すように、当該変動アイコン36の保留変化演出の実行可能期間は、変動開始後、ノーマルリーチを経たSPリーチ中におけるSPSPリーチ発展前までである。当該変動アイコン36の表示可能期間が終了するよりも前に、保留変化演出の実行可能期間は終了する。

当該変動アイコン36の表示可能期間が終了するタイミングで保留変化演出が行われても意味がない。保留変化演出の結果を遊技者にしっかり視認させるために、当該変動アイコン36の表示可能期間が終了する前までに保留変化演出を実行する。

【0284】

さらに、図40(c)に示すように、保留変化示唆演出の実行可能期間は、変動開始後、ノーマルリーチを経たSPリーチ中における、保留変化演出の実行可能期間よりも早いタイミングで終了する。

保留変化演出の実行を示唆する保留変化示唆演出（保留変化を示唆する剣アイコン37、銃アイコン38、手アイコン39の表示）は、保留変化演出の実行が不可能になった後に行っても意味がない。

従って、保留変化示唆演出は保留変化演出の実行可能期間の終了まで完了させておく必要があり、剣アイコン37、銃アイコン38を表示する場合でも保留変化が起きるまである程度のタイムラグはあるため、保留変化示唆演出の実行可能期間は、保留変化演出の実行可能期間よりも早く終了するようにしている。

手アイコン39の場合はすぐに保留変化が起きるのではないため、ストック期間を考慮して保留変化示唆演出の実行可能期間内でもかなり早い段階で手アイコン39を表示させる必要がある。

【0285】

図41は、本実施形態の遊技機における保留変化シナリオテーブルを示す図である。図41に示される何れの場合においても、保留変化の開始色はデフォルの白色である。

まず、大当たりとなる場合の保留変化態様を説明する。ノーマルリーチから当たりとなる場合、15%の確率で、変化シナリオ1が選択され、35%の確率で変化シナリオ2が選択され、50%の確率で変化シナリオ3が選択される。

【0286】

SPリーチから当たりとなる場合、3%の確率で、変化シナリオ3が選択され、7%の確率で変化シナリオ4が選択され、10%の確率で変化シナリオ5が選択され、10%の確率で変化シナリオ6が選択され、15%の確率で変化シナリオ7が選択され、18%の確率で変化シナリオ8が選択され、22%の確率で変化シナリオ9が選択され、25%の確率で変化シナリオ10が選択される。

【0287】

SPSPリーチから当たりとなる場合、1%の確率で変化シナリオ11が選択され、2%の確率で変化シナリオ12が選択され、2%の確率で変化シナリオ13が選択され、2%の確率で変化シナリオ14が選択され、3%の確率で変化シナリオ15が選択され、8%の確率で変化シナリオ16が選択され、8%の確率で変化シナリオ17が選択され、8%の確率で変化シナリオ18が選択され、8%の確率で変化シナリオ19が選択され、8%の確率で変化シナリオ20が選択され、12%の確率で変化シナリオ21が選択され、12%の確率で変化シナリオ22が選択され、13%の確率で変化シナリオ23が選択され、13%の確率で変化シナリオ24が選択される。

【0288】

変化シナリオ1では、当該変アイコン36が、リーチ前、ノーマルリーチ中にデフォルトの白色に維持される。

変化シナリオ2では、当該変アイコン36が、リーチ前にはデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化される。

変化シナリオ3では、当該変アイコン36が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中には青色に維持される。

変化シナリオ5では、当該変動アイコン36が、リーチ前、ノーマルリーチ中にはデフォルトの白色に維持され、SPリーチ中に青色に変化される。

変化シナリオ6では、当該変動アイコン36が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中には青色に維持され、SPリーチ中にも青色に維持される。

変化シナリオ7では、当該変動アイコン36が、リーチ前にはデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化され、SPリーチ中には青色に維持される。

【0289】

変化シナリオ8では、当該変動アイコン36が、リーチ前にはデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化され、SPリーチ中に緑色に変化される。

変化シナリオ9では、当該変動アイコン36が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中に緑色に変化され、SPリーチ中には緑色に維持される。

変化シナリオ10では、当該変動アイコン36が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中には青色に維持され、SPリーチ中に緑色に変化される。

変化シナリオ11では、当該変アイコン36が、リーチ前、ノーマルリーチ中、SPリーチ前半中、SPリーチ後半中に、デフォルトの白色に維持される。

変化シナリオ12では、当該変アイコン36が、リーチ前、ノーマルリーチ中、SPリーチ前半にはデフォルトの白色に維持され、SPリーチ後半中に青色に変化する。

【0290】

変化シナリオ13では、当該変アイコン37が、リーチ前、ノーマルリーチ中にデフォルトの白色に維持され、SPリーチ前半中にデフォルトの青色に変化され、SPリーチ後半中に青色に維持される。

変化シナリオ14では、当該変アイコン37が、リーチ前にデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化され、SPリーチ前半中、SPリーチ後半中に青色に維持される。

変化シナリオ15では、当該変アイコン37が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中、SPリーチ前半中、SPリーチ後半中に青色に維持される。

変化シナリオ16では、当該変アイコン37が、リーチ前に、ノーマルリーチ中にデフォルトの白色に維持され、SPリーチ前半中に青色に変化され、SPリーチ後半中に緑色に維持される。

【0291】

変化シナリオ17では、当該変アイコン37が、リーチ前にデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化され、SPリーチ前半中に維持され、SPリーチ後半中に緑色に変化される。

変化シナリオ18では、当該変アイコン37が、リーチ前にデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化され、SPリーチ前半中に緑色に変化され、SPリーチ後半中に緑色に維持される。

変化シナリオ19では、当該変アイコン37が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中に青色に維持され、SPリーチ前半中に緑色に変化され、SPリーチ後半中に緑色に維持される。

変化シナリオ20では、当該変アイコン37が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中、SPリーチ前半中に青色に維持され、SPリーチ後半中に緑色に変化される。

【0292】

変化シナリオ 2 1 では、当該変アイコン 3 7 が、リーチ前にデフォルトの白色に維持され、ノーマルリーチ中に青色に変化され、S P リーチ前半中に緑色に変化され、S P リーチ後半中に赤色に変化する。

変化シナリオ 2 2 では、当該変アイコン 3 7 が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中に青色に維持され、S P リーチ前半中に緑色に変化され、S P リーチ後半中に赤色に変化する。

変化シナリオ 2 3 では、当該変アイコン 3 7 が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中に緑色に変化され、S P リーチ前半中に緑色に維持され、S P リーチ後半中に赤色に変化する。

変化シナリオ 2 4 では、当該変アイコン 3 7 が、リーチ前にデフォルトの白色から青色に変化され、ノーマルリーチ中に緑色に変化され、S P リーチ前半中に赤色に変化あれて、S P リーチ後半中に赤色に維持される。

10

【0 2 9 3】

ハズレとなる場合の保留変化態様を説明する。

通常変動では、シナリオ 0 として、当該変アイコン 3 7 がリーチ前にデフォルトの白色に維持される。

ノーマルリーチからハズレとなる場合、5 0 % の確率で、変化シナリオ 1 が選択され、3 5 % の確率で変化シナリオ 2 が選択され、1 5 % の確率で変化シナリオ 3 が選択される。

【0 2 9 4】

S P リーチからハズレとなる場合、2 5 % の確率で、変化シナリオ 3 が選択され、2 2 % の確率で変化シナリオ 4 が選択され、1 8 % の確率で変化シナリオ 5 が選択され、1 5 % の確率で変化シナリオ 6 が選択され、1 0 % の確率で変化シナリオ 7 が選択され、1 8 % の確率で変化シナリオ 8 が選択され、7 % の確率で変化シナリオ 9 が選択され、2 5 % の確率で変化シナリオ 3 が選択される。

20

【0 2 9 5】

S P S P リーチからハズレとなる場合、1 3 % の確率で変化シナリオ 1 1 が選択され、1 3 % の確率で変化シナリオ 1 2 が選択され、1 2 % の確率で変化シナリオ 1 3 が選択され、1 2 % の確率で変化シナリオ 1 4 が選択され、8 % の確率で変化シナリオ 1 5 が選択され、8 % の確率で変化シナリオ 1 6 が選択され、8 % の確率で変化シナリオ 1 7 が選択され、8 % の確率で変化シナリオ 1 8 が選択され、8 % の確率で変化シナリオ 1 9 が選択され、3 % の確率で変化シナリオ 2 0 が選択され、2 % の確率で変化シナリオ 2 1 が選択され、2 % の確率で変化シナリオ 2 2 が選択され、2 % の確率で変化シナリオ 2 3 が選択され、1 % の確率で変化シナリオ 2 4 が選択される。

30

【0 2 9 6】

図 4 2 は、図 4 1 に示した保留変化シナリオに対して実行可能な保留変化示唆演出のシナリオを示す図である。なお、図 4 2 に示すのはあくまで一例であり、保留変化演出の様々な組み合わせが可能である。

図 4 2 に例示される変化シナリオからいずれかが選択されることで、図 3 5 から図 3 8 で説明した本実施形態の保留変化示唆演出及びその後の保留変化演出（ガセ演出含む）が実現される。

40

図 4 2 では、剣アイコン 3 7 が出現して保留変化することを「剣発動」と記載し、銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うことを「銃発動」と記載し、手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックすることを「手」と記載し、手アイコン 3 9 による保留変化を行うことを「手発動」と記載する。

剣アイコン 3 7 が出現しても保留変化しないことを「剣ガセ」と記載し、銃アイコン 3 8 が出現しても保留変化しないことを「銃ガセ」と記載する。

【0 2 9 7】

図 4 1 の変化シナリオ 0 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

図 4 1 の変化シナリオ 1 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はし

50

ないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化は行われないガセ演出を実行するシナリオを実行可能である。

図41の変化シナリオ2において、リーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に手アイコン39が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に手アイコン39による保留変化を行うシナリオを実行可能である。

【0298】

図41の変化シナリオ3において、リーチ前に剣アイコン37が出現して保留変化し、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

10

図41の変化シナリオ4において、リーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

図41の変化シナリオ5において、リーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化は行われないガセ演出を実行し、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

【0299】

20

図41の変化シナリオ6において、リーチ前に剣アイコン37が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化は行われないガセ演出を実行し、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

図41の変化シナリオ7において、リーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現して保留変化を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

図41の変化シナリオ8において、リーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現して保留変化を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。
また、リーチ前に手アイコン39が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現して保留変化を行い、SPリーチ前半中に手アイコン39による保留変化を行うシナリオを実行可能である

30

【0300】

図41の変化シナリオ9において、リーチ前に剣アイコン37が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現して保留変化を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

図41の変化シナリオ10において、リーチ前に剣アイコン37が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。
また、リーチ前に剣アイコン37が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に手アイコン39が出現して保留変化をストックし、SPリーチ前半中に手アイコン39による保留変化を行うシナリオを実行可能である

40

【0301】

図41の変化シナリオ11において、リーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を実行し、SPリーチ後半中に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を実行するシナリオを実行可能である。

50

図 4 1 の変化シナリオ 1 2 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を実行し、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行う実行するシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に手アイコン39が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を実行し、SPリーチ後半中に手アイコン39による保留変化を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 2 】

図 4-1 の変化シナリオ 13 において、リーチ前に剣アイコン 37 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 38 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン 37 が出現して保留変化を行い、SPリーチ後半中に銃アイコン 38 が出現するが保留変化はしないシナリオを実行可能である。また、リーチ前に手アイコン 39 が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に剣アイコン 37 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に手アイコン 39 による保留変化を行い、SPリーチ後半中に銃アイコン 38 が出現するが保留変化はしないシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 3 】

図 4 1 の変化シナリオ 1 4 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に手アイコン39が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に手アイコン39による保留変化を行い、SPリーチ前半中にリーチ前に剣アイコン37が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ後半中にリーチ前に銃アイコン38が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 4 】

図 4 1 の変化シナリオ 1 5 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

図 4 1 の変化シナリオ 1 6 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、SPリーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に手アイコン３９が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に剣アイコン３７が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ＳＰリーチ前半中にリーチ前に手アイコン３９による保留変化を行い、ＳＰリーチ後半中に銃アイコン３８が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 5 】

図 4 1 の変化シナリオ 1 7 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を実行し、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。また、リーチ前に手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に手アイコン 3 9 による保留変化を行い、SPリーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、SPリーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変

化を行うシナリオを実行可能である。

図 4 1 の変化シナリオ 1 8 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に手アイコン 3 9 による保留変化を行い、S P リーチ後半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 6 】

図 4 1 の変化シナリオ 1 9 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックし、S P リーチ前半中に手アイコン 3 9 による保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 7 】

図 4 1 の変化シナリオ 2 0 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックし、S P リーチ前半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ後半中に手アイコン 3 9 による保留変化を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 8 】

図 4 1 の変化シナリオ 2 1 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化を行わないガセ演出を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックし、ノーマルリーチ中に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に手アイコン 3 9 による保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

図 4 1 の変化シナリオ 2 2 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に手アイコン 3 9 が出現して保留変化をストックし、S P リーチ前半中に手アイコン 3 9 による保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

【 0 3 0 9 】

図 4 1 の変化シナリオ 2 3 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行うシナリオを実行可能である。

また、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に手アイコン 3 9 が出現するが保留変化をストックし、S P リーチ後半中に手アイコン 3 9 による保留変化を行うシナリオを実行可能である。

10

20

30

40

50

図 4 1 の変化シナリオ 2 4 において、リーチ前に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、ノーマルリーチ中に銃アイコン 3 8 が出現して保留変化を行い、S P リーチ前半中に剣アイコン 3 7 が出現して保留変化を行い、S P リーチ後半中に銃アイコン 3 8 が出現するが保留変化はしないガセ演出を行うシナリオを実行可能である。

【0310】

図 4 3 は、本実施形態の遊技機において、S P リーチ中に実行可能な特定演出を説明する図である。

この特定演出は、図 3 7 の S P リーチ演出に差し込まれるかたちで行われる特殊な演出であり、同時に行われている図 3 7 の S P リーチの内容が非表示となるとともに、当該保留アイコン 3 6 を含むすべての保留アイコンが非表示となる。また、S P リーチ中 B G M は

10

もはや音声出力装置 3 4 から出力されず、特定演出の専用音声に置き換えられる。また、図 3 5 乃至図 3 9 で説明した、登場音、攻撃音、消失音、変化音、戦闘音、といった効果音も出力されず、手アイコン 3 9 の出現によって保留変化がストックされていることを示すストック音も出力されない。

【0311】

図 4 3 (a) において、特定演出が開始されると、専用音声の出力が開始されるとともに、この演出専用のカットイン表示が行われる。ここでは、この特定演出を「クラッシュ演出」と称し、専用音声はクラッシュ演出用音声である。

続いて、図 4 3 (b) において、「クラッシュ」役物が画像表示装置 3 1 の下方から上昇してくる。

20

ついで、図 4 3 (c) において、画像表示装置 3 1 の下方に向けて役物が下降し、役物を模した画像を、画面いっぱいに表示された手が握りつぶして発生した爆発（クラッシュ）を模した画像が画像表示装置 3 1 に表示される。

図 4 3 (d) で、爆発を模した画像は徐々に消えていき、「クラッシュ演出」は終了する。図 4 3 (d) で、爆発を模した画像が消え始めた時点から、クラッシュ演出用音声や、S P リーチ中 B G M とは異なる専用 B G M が出力を開始され、これは S P S P リーチ演出にまで継続する。

図 4 3 (d) の間は、クラッシュ演出用音声の出力も継続しており、図 4 3 (d) に対応する 2 秒間にわたって、クラッシュ演出用音声、専用 B G M は同時に出力される。両音声は「クロスフェード」のような関係にあり、音声は唐突に切り替わることによる遊技者の違和感を低減している。

30

【0312】

図 4 4 は、本実施形態の遊技機において、S P リーチ中に特定演出を実行可能なタイミングを説明する図である。

上記のように、図 4 4 の表示は図 3 7 に基づいている。特定演出は、本実施形態の図 3 5 から図 3 9 に示す演出中に実行可能な演出である。

図 4 3 の特定演出は、図 4 4 (a) におけるノーマルリーチからの移行演出直前（S P リーチ移行直後）のタイミング（1）で行われてもよいし、S P リーチ移行後の任意のタイミングで行われてもよい。例えば、図 4 4 (a) のあと、剣アイコン 3 7 や、銃アイコン 3 8、手アイコン 3 9 が表示される前のタイミング（2）で行われてもよいし、剣アイコン 3 7 や銃アイコン 3 8 の表示後、保留変化が行われるまでのタイミング（3）で行われてもよい。

40

本実施形態の遊技機は、上記したように特定演出が S P リーチ中に実行される（図 4 3 (d)）ことによって B G M が専用 B G M に切り替わる。

以下に、本実施形態の遊技機に特徴的な B G M の切り替え態様を説明する。

【0313】

図 4 5 は、本実施形態の遊技機における B G M の遷移を説明する図である。

S P リーチ、S P S P リーチには、夫々演出音として B G M や効果音が設定され、演出の実行中にはそれらの B G M、効果音出力される。

図 4 5 (a) に示す＜パターン 1＞は、S P リーチを経て S P S P リーチに発展する演出

50

における演出音の基本的な態様である。

図 4 3、図 4 4 で説明した「クラッシュ演出」が行われることなく、S P リーチ中には S P リーチ中 B G M が出力され、S P S P リーチ中には通常の S P S P リーチ中が出力される。

そして、S P リーチリーチ、S P S P リーチにわたって効果音が出力される。ここで効果音は、図 3 5 乃至図 3 9 で説明した登場音、攻撃音、消失音、変化音、ストック音などや、図 3 1 で説明したカットイン音、図 3 4 で説明した指定音などである。

なお、S P S P リーチ最終盤における決め演出（ボタン演出）中には S P S P リーチ中 B G M は出力されないものとする。

【0314】

図 4 5（b）に示す＜パターン 2＞は、上記＜パターン 1＞を踏まえた特徴的な演出音の態様である。

＜パターン 2－1＞において、S P リーチが開始された時点（図 4 4 のタイミング（1））で、図 4 3 で説明した特定演出（クラッシュ演出）が行われ、特定演出が終了した後に（特定演出中に）、＜パターン 1＞の S P リーチ中 B G M ではなく、専用 B G M の出力が開始される。

この専用 B G M は、S P リーチ中に一度出力開始されると、図 3 9 に示す S P S P リーチにまで継続してシームレスに出力される。すなわち、専用 B G M が出力される場合、図 3 9 に示す S P S P リーチ中において、＜パターン 1＞で出力していた S P S P リーチ中 B G M は出力されない。

図 4 4 のタイミング（1）で、図 4 3 で説明した特定演出（クラッシュ演出）が行われたことを契機に（特定演出実行中に）、本来であれば S P S P リーチ中に流れない専用 B G M 音が、その前の S P リーチ中から流れ始めることで S P S P リーチ確定が示され、それが S P S P リーチ中に継続して流れることで遊技者は変動の最後まで気分良く遊技を楽しむことが出来る。

S P リーチ時点で専用 B G M が出力された時点で S P S P リーチに発展することが確定し、その後に特別なことが控えている（高期待度演出としての S P S P リーチが実行される）ことが示唆される。

＜パターン 1＞で出力していた効果音に関しては、専用 B G M を出力する場合も変わらず出力する。効果音は、図 3 5 乃至図 3 9 で説明した登場音、攻撃音、消失音、変化音、ストック音などや、図 3 1 で説明したカットイン音、図 3 4 で説明した指定音などである。

図 4 4 に示すように、S P リーチ中の演出（画面）自体は図 3 7 の S P リーチ演出から変更されず、S P S P リーチ中の演出（画面）も図 3 9 に示すものから変更されない。

従って、S P リーチ中、S P S P リーチ中の B G M だけが変更されることで遊技者に違和感を与えるが、S P リーチ、S P リーチの演出内容に合致した効果音（登場音、攻撃音、消失音、変化音、ストック音などや、図 3 1 で説明したカットイン音、図 3 4 で説明した指定音）は同様に出力すること演出の矛盾を防ぐことが出来る。

なお、S P S P リーチ最終盤における決め演出（ボタン演出）中には専用 B G M も出力されないものとする。

【0315】

＜パターン 2－2＞においては、図 4 3 で説明した特定演出（クラッシュ演出）が、S P リーチが開始された後の時点（図 4 4 のタイミング（2）、（3））で行われ、それを契機に専用 B G M の出力が開始される。

この場合、S P リーチの開始から、特定演出（クラッシュ演出）が行われるまでは、＜パターン 1＞と同様の S P リーチ中 B G M が出力される。

特定演出（クラッシュ演出）の実行後は、＜パターン 2－1＞と同じである。

専用 B G M は、S P リーチ中の特定演出実行中に一度出力開始されると、図 3 9 に示す S P S P リーチにまで継続してシームレスに出力される。すなわち、専用 B G M が出力される場合、図 3 9 に示す S P S P リーチ中において、＜パターン 1＞で出力していた S P S P リーチ中 B G M は出力されない。

10

20

30

40

50

図44のタイミング(2)、(3)で、図43で説明した特定演出(クラッシュ演出)が行われたことを契機に、本来であればSPSPリーチ中に流れない専用BGM音が、その前のSPリーチ中から流れ始めることでSPSPリーチ確定が示され、それがSPSPリーチ中に継続して流れることで遊技者は変動の最後まで気分良く遊技を楽しむことが出来る。

SPリーチ時点で専用BGMが出力された時点でSPSPリーチに発展することが確定し、その後に特別なことが控えている(高期待度演出としてのSPSPリーチが実行される)ことが示唆される。

<パターン1>で出力していた効果音に関しては、専用BGMを出力する場合も変わらず出力する。効果音は、図35乃至図39で説明した登場音、攻撃音、消失音、変化音、ストック音などや、図31で説明したカットイン音、図34で説明した指定音などである。図44に示すように、SPリーチ中の演出(画面)自体は図37のSPリーチ演出から変更されず、SPSPリーチ中の演出(画面)も図39に示すものから変更されない。

従って、SPリーチ中、SPSPリーチ中のBGMだけが変更されることで遊技者に違和感を与えるが、SPリーチ、SPリーチの演出内容に合致した効果音(登場音、攻撃音、消失音、変化音、ストック音などや、図31で説明したカットイン音、図34で説明した指定音)は同様に出力すること演出の矛盾を防ぐことが出来る。

なお、SPSPリーチ最終盤における決め演出(ボタン演出)中には専用BGMも出力されない。

【0316】

本実施形態の遊技機は、特定のV領域を通過することで確変となるような所謂V確変機である。この種の遊技機においては、大当たりとなり大入賞口内に設けられたV入賞領域に遊技球が入賞することにより大当たり後の遊技状態が確変遊技状態となる。ここで、大当たりとなると大入賞口が開放され、V入賞領域への打ち出しを遊技者に報知するために「Vを狙え」といった表示、「Vを狙え」といった音声を繰り返し出力する。この状態でV領域に遊技球が入球すると、ラウンド中の音声、表示の出力に切り替わる。

また、本実施形態の遊技機は、大当たり遊技中のBGMを遊技者が変更(カスタマイズ)することができるが、そのような大当たり中BGMの変更(カスタマイズ)が可能な大当たりと、不可能な大当たりがある。

【0317】

BGMの変更が不可能な大当たりは3ラウンド大当たりであり、BGMの変更が可能な大当たりは、10ラウンド大当たりである。

10ラウンド大当たりでは、画像表示装置31にBGMを選択変更するための選択表示が表示され、スティック(十字キー)操作によって遊技者が任意のBGMを選択することができる。

BGM変更が可能な大当たりであっても特定のラウンド(特定の期間)ではできない。ラウンド中のV入賞で確変となるV確変機では、大当たり中の特定ラウンド、例えば1ラウンド目であいて「Vを狙え」といった音声の出力や表示によって遊技者に遊技者に発射すべき方向を報知する。この特定ラウンド(Vラウンド)中はBGMの変更を不可とする。

【0318】

Vラウンドでは上記のように右を狙え、Vを狙え、など、遊技上重要な情報を遊技者に提示しなければならず、そのための音声を優先させるためにBGMを変更させない。上記サブ液晶におけるBGMの選択表示も非表示とる。

そもそも、Vラウンド中はV入賞を遊技者に促す専用BGM(音声)が流れており、通常の大当たり中BGMは流れていない。

なお、大当たり遊技中にはBGMの音量や役物の光量を遊技者のスティック(十字キー)操作に応じて変更することが出来るが、これら音量光量に関しては、特定ラウンドにおいても引き続き変更可能としてもよい。

以下詳細に説明する。

【0319】

図46は、本実施形態の遊技機における大当たり遊技中に大当たり中BGMの実行可能な期間を説明する図である。

本実施形態の遊技機では、第1第2を問わず、通常長当たりでは大当たり中BGMの変更を行わず、第1確変長当たり、第1確変短当たりでも大当たり中BGMの変更を行わせない。

それ以外においても、図46(A)に示す第2確変短当たり(実質3ラウンド)では、オープニング期間後、1ラウンド目のVラウンドでは大当たり中BGMの変更を行わず、2ラウンド目、続く3ラウンド目(大入賞口の高速開放)でも、大当たり中BGMの変更を行わせない。エンディング期間も、大当たり中BGMの変更を行わせない。

残る第2確変長当たりには、昇格演出を伴うものと、昇格演出を伴わないものがある。昇格演出は、短当たり(3ラウンド当たり)として開始された大当たりが、長当たり(10ラウンド当たり)に昇格することを表す動画像を所定の固定期間にわたって表示する演出である。

図46(B)に示す、昇格演出を伴わない第2確変長当たりでは、オープニング期間後、1ラウンド目のVラウンドでは大当たり中BGMの変更を行わせないが、2ラウンド目以降10ラウンド目まで大当たり中BGMの変更を可能とする。

1ラウンド目と2ラウンド目の間のインターバル期間が始まった時点で大当たり中BGMの変更を可能としてもよい。エンディング期間は、大当たり中BGMの変更を行わせない。エンディング期間では、大当たり中BGMの変更は不可能である。

図46(C)に示す昇格演出を伴う第2確変長当たりでは、オープニング期間後、第2確変短当たりと同様に、1ラウンド目のVラウンドでは大当たり中BGMの変更を行わず、2ラウンド目でも大当たり中BGMの変更を行わせない。

3ラウンド目において、10ラウンド目まで大当たりが行われることを示す昇格演出が行われ、昇格演出が終了したあと、10ラウンド目まで大当たり中BGMの変更を可能とする。エンディング期間は、大当たり中BGMの変更を行わせない。

上記のように、昇格演出は、短当たり(3ラウンド当たり)として開始された大当たりが、長当たり(10ラウンド当たり)に昇格することを表す動画像を所定の固定期間(例えば、8秒間)にわたって表示する演出である。この固定期間は8秒間に限らず他の秒数であってもよい。

一つの場合において昇格演出は、2ラウンド目と3ラウンド目の間のインターバル期間(例えば2秒間)の開始時点で開始され、上記の固定期間行われ、3ラウンド目の終了前に終了する。この昇格演出が終了すると、3ラウンド目内で大当たり中BGMの変更が可能となる。

なお、昇格演出は3ラウンド目の開始時点から開始されてもよく、その場合も、昇格演出は上記の固定期間にわたって行われ、3ラウンド目の終了前に終了する。この昇格演出が終了すると、3ラウンド目内で大当たり中BGMの変更が可能となる。

ただし、いずれの場合であっても、エンディング期間では大当たり中BGMの変更は不可能となっている。

以下に、個別の場合を詳しく説明する。

【0320】

図47は、第2特別図柄2(第2確変短当たり)に当選した場合における、大当たり遊技中の画像表示装置の表示例を示す図である。

(a)は大当たり図柄が停止した状態を示す。ここでは「右を狙え」などの右打ち指示は行われていない。

(b)は大当たりが開始されてオープニング演出が実行されている状態を示す。ここでも「右を狙え」などの右打ち指示は行われていない。

オープニング演出として、実行される大当たりを示すために大当たり種別を示すように「仕置ボーナス」といった短当たりを示す表示が背景画面において行われている。ここで出力されている演出音は、「仕置ボーナス」を実行することを示す演出音である。大当たり中BGMの曲名及び選択ボタンは非表示でありBGMの変更は不可能である。

【0321】

(b) のオープニング期間が経過すると、1 ラウンド目 (V ラウンド) が開始され、V アタッカーが有効になる。

(c) は V ラウンドが開始された状態を示す。大当たり中 BGM の曲名及び選択ボタンは未だ非表示であり BGM の変更は不可能である。背景画面に V を狙え! と大きく表示され、それに重畳して「右打ち」を促すアニメーションが表示される。

(d) において、V 入賞が果たされることが大きな効果表示で示されると、(c) において、画面一杯に V と表示され、右打ちを促す表示が小さく行われる。(c) から (e) の V ラウンドにおいて常に大当たり中 BGM の曲名及び選択ボタンは非表示であり BGM の変更は不可能である。

10

(f) において、2 ラウンド目が開始され、背景画面は仕置ボーナスの背景画面となる。上記のように、第 2 特別図柄 2 (第 2 確変短当たり) では、2 ラウンド目において、遊技球が入賞不可能に、大入賞口が開放される。この間、大当たり中 BGM の曲名及び選択ボタンは未だ非表示であり BGM の変更は不可能である。

(g) に示すエンディングにおいても、大当たり中 BGM の曲名と選択ボタンが非表示される、十字キーなどを用いた BGM 変更は不可能である。

【0322】

図 48 は、第 2 特別図柄 1 (第 2 確変長当たり) に当選した場合における、大当たり遊技中の画像表示装置の表示例を示す図 (その 1) である。図 48 の場合、上記の昇格演出を行わない。

20

(a) は大当たり図柄が停止した状態を示す。ここでは「右を狙え」などの右打ち指示は行われていない。

(b) は大当たりが開始されてオープニング演出が実行されている状態を示す。ここでも「右を狙え」などの右打ち指示は行われていない。

オープニング演出として、実行される大当たりを示すために、大当たり種別を示すように「ハイパー仕置ボーナス」といった長当たりを示す表示が背景画面で行われている。ここで出力されている演出音は、「ハイパー仕置ボーナス」を実行することを示す演出音である。大当たり中 BGM の曲名及び選択ボタンは非表示であり、BGM の変更は不可能である。

【0323】

30

(b) のオープニング期間が経過すると、1 ラウンド目 (V ラウンド) が開始され、V アタッカーが有効になる。

(c) は V ラウンドが開始された状態を示す。大当たり中 BGM の曲名及び選択ボタンは未だ非表示であり BGM の変更は不可能である。背景画面に V を狙え! と大きく表示され、それに重畳して「右打ち」を促すアニメーションが表示される。

(d) において、V 入賞が果たされることが大きな効果表示で示されると、(e) において、画面一杯に V と表示され、右打ちを促す表示が小さく行われる。(c) から (e) の V ラウンドにおいて常に大当たり中 BGM の曲名及び選択ボタンは非表示であり BGM の変更は不可能である。

(f) から (h) にかけてラウンド演出が行われ、この間画面内には大当たり中 BGM の曲名と選択ボタンが表示され十字キーなどを用いて BGM 変更が可能となる。

40

(i) において、エンディングを迎えると、大当たり中 BGM の曲名と選択ボタンが非表示とされ、十字キーなどを用いた BGM 変更が不可能となる。

【0324】

図 49 は、第 2 特別図柄 1 (第 2 確変長当たり) に当選した場合における、大当たり遊技中の画像表示装置の表示例を示す図 (その 2) である。図 49 の場合、上記の昇格演出を行う。

(a) は大当たり図柄が停止した状態を示す。ここでは「右を狙え」などの右打ち指示は行われていない。

(b) は大当たりが開始されてオープニング演出が実行されている状態を示す。ここでも

50

「右を狙え」などの右打ち指示は行われていない。

オープニング演出として、実行される大当たりを示すために大当たり種別を示すように「仕置ボーナス」といった短当たりを示す表示が背景画面において行われている。ここで出力されている演出音は、「仕置ボーナス」を実行することを示す演出音である。大当たり中BGMの曲名及び選択ボタンは非表示でありBGMの変更は不可能である。

【0325】

(b)のオープニング期間が経過すると、1ラウンド目(Vラウンド)が開始され、Vアタッカーが有効になる。

(c)は、Vラウンドが開始された状態を示す。未だ大当たり中BGMの曲名及び選択ボタンは非表示でありBGMの変更は不可能である。背景画面にVを狙え!と大きく表示され、それに重畳して「右打ち」を促すアニメーションが表示される。

10

(d)において、V入賞が果たされることが大きな効果表示で示されると、(e)において、画面一杯にVと表示され、右打ちを促す表示が小さく行われる。未だ大当たり中BGMの曲名及び選択ボタンは非表示であり、BGMの変更は不可能である。

(f)において大当たりラウンド名が表示されるが、ここでもなお未だ大当たり中BGMの曲名及び選択ボタンは非表示であり、BGMの変更は不可能である。

(f)に示す2ラウンド目では、背景画面は「仕置ボーナス」といった短当たりを示す表示であるが、(g)に示す3ラウンド目において10ラウンド目まで大当たりが行われることを示す昇格演出が行われ、背景画面は「ハイパー仕置ボーナス」といった長当たりを示す表示となる。昇格演出が終了すると、曲名と選択ボタンが表示されて大当たり中BGMの変更が可能となる。

20

上記のように、昇格演出は、短当たり(3ラウンド当たり)として開始された大当たりが、長当たり(10ラウンド当たり)に昇格することを表す動画像を所定の固定期間(例えば、8秒間)にわたって表示する演出である。この固定期間は8秒間に限らず他の秒数であってもよい。

一つの場合において昇格演出は、2ラウンド目と3ラウンド目の間のインターバル期間(例えば2秒間)の開始時点で開始され、上記の固定期間にわたって行われ、3ラウンド目の終了前に終了する。この昇格演出が終了すると、3ラウンド目内で大当たり中BGMの変更が可能となる。

なお、昇格演出は3ラウンド目の開始時点から開始されてもよく、その場合も、上記の固定期間にわたって行われ、3ラウンド目の終了前に終了する。この昇格演出が終了すると、3ラウンド目内で大当たり中BGMの変更が可能となる。

30

ただし、いずれの場合であっても、エンディング期間では大当たり中BGMの変更は不可能となっている。

(g)~(j)に示す3ラウンド目~10ラウンド目までは曲名と選択ボタンが表示されて大当たり中BGMの変更が可能である。

(i)において、エンディングを迎えると、大当たり中BGMの曲名と選択ボタンが非表示とされて十字キーなどを用いたBGM変更が不可能となる。

【0326】

本実施形態で説明した、BGMの曲名及び選択ボタンを表示するBGM変更可能期間とBGMの曲名及び選択ボタンを表示しない不可能期間の構成は、大当たり中BGMのみならず、変動中のBGMについても適用することが出来る。

40

変動表示中でも、BGMの変更を許可する期間は、BGMの曲名及び選択ボタンを表示してBGM変更を可能とし、BGMの変更を許可しない期間は、BGMの曲名及び選択ボタンを不表示としてBGM変更を不可能とする。

例えば、上記に説明したクラッシュ演出後の専用BGMを出力中には、BGMの曲名及び選択ボタンを不表示としてSPリーチ中、SPSPリーチ中のBGM変更を不可能とし、そうではなく通常のBGMを出力している場合には、BGMの曲名及び選択ボタンを表示してBGM変更を可能とするなどすることが出来る。

特別な演出を行っている(特別な意味をもつBGMを出力している)場合には、BGMの

50

変更を不可とするが、通常のＢＧＭを出力しているときにはＢＧＭの変更を許可して遊技者に楽しみを与え、遊技の興趣を高めることができる。

【０３２７】

なお、遊技機１の画像表示装置としては、液晶表示装置、リアプロジェクタ、その他、任意の表示装置を採用することができる。

また、本発明の画像表示装置の表示態様は、パチンコ機のみならず、スロットマシン、その他、表示装置を有した遊技機、ゲーム機一般に適用することができる。

【符号の説明】

【０３２８】

１ 遊技機、１０ 遊技盤、１３ 第１始動口、１４ 第２始動口、３１ 画像表示装置、
３５ 演出図柄、１１０ 主制御基板、１１１ メインＣＰＵ、１１２ メインＲＯＭ、１
１３ メインＲＡＭ、１２０ 演出制御基板、１２１ サブＣＰＵ、１２２ サブＲＯＭ、
１２３ サブＲＡＭ、１４０ ランプ制御基板、１５０ 画像制御基板、１５１ ホストＣ
ＰＵ、１５２ ホストＲＡＭ、１５２ ホストＲＯＭ

10

20

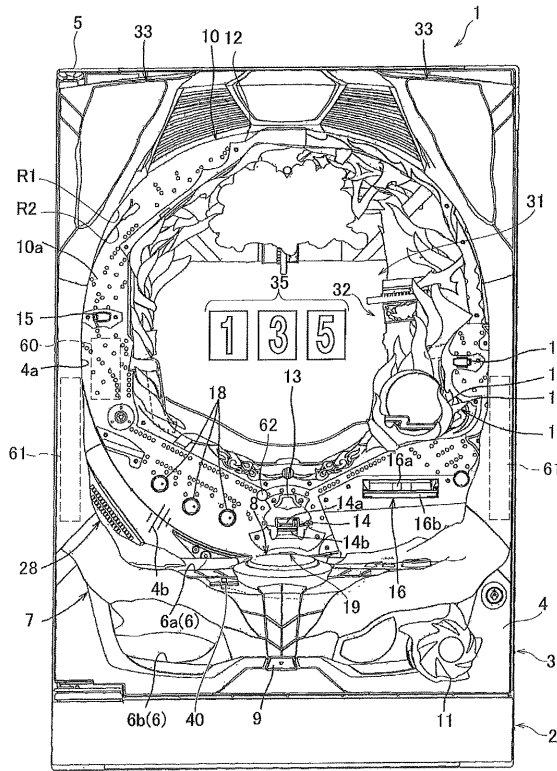
30

40

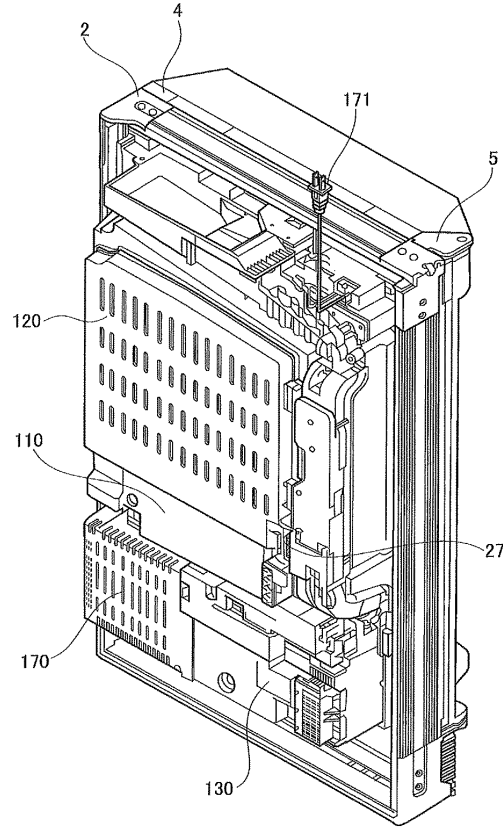
50

【図面】

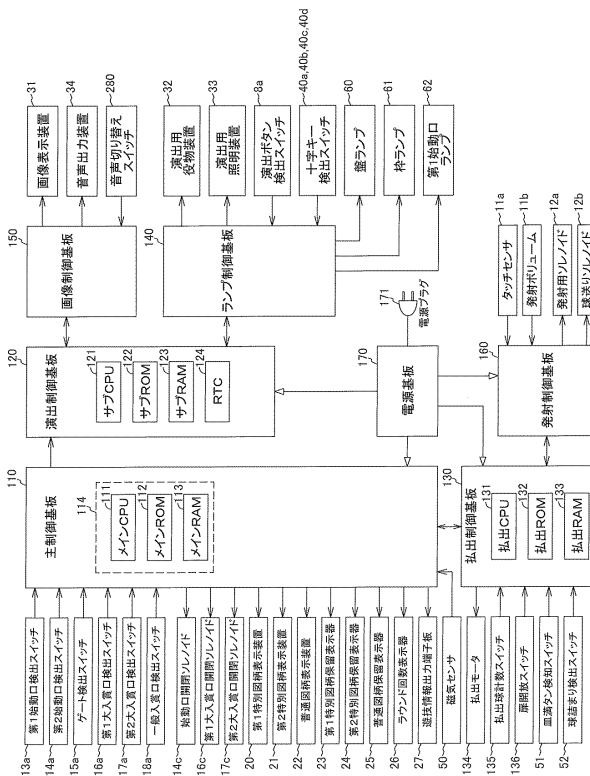
【図 1】



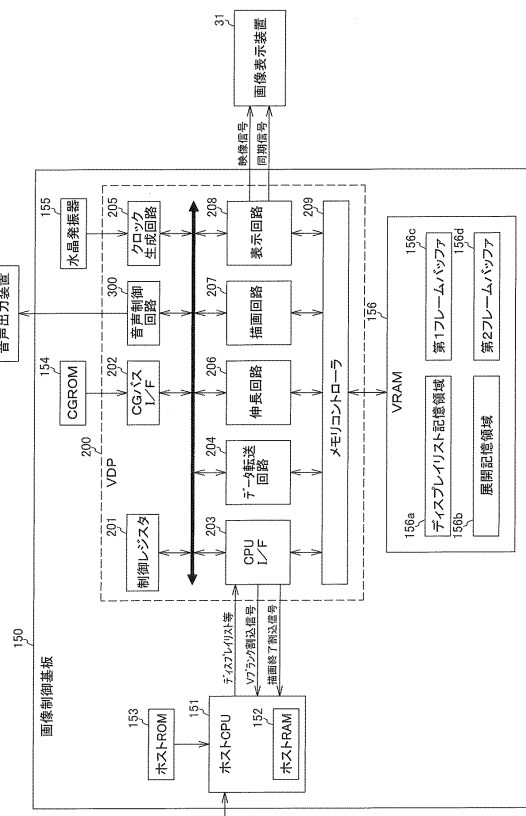
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a) 第1特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブル

遊技状態	特別図柄判定用乱数値 (0～598)	判定結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7,317	大当たり	2/599＝1/299.5
高確率遊技状態	7,317,67,97,127,157,187, 217,247,277,317,337, 367,397,427,457,487, 517,547,577	大当たり	20/599＝1/29.95

(b) 第2特別図柄表示装置用の大当たり判定テーブル

遊技状態	特別国柄判定用乱数値 (0~598)	判定結果	割合 (※参考)
低確率遊技状態	7,317	大当たり	2/599=1/299.5
高確率遊技状態	7,317,67,97,127,157,187, 217,247,277,317,337, 367,397,427,457,487, 517,547,577	大当たり	20/599=1/29.95

(c) 普通図柄表示装置用の当たり判定テーブル

遊技状態	普通図柄判定用乱数値 (0~19)	判定結果	割合 (※参考)
非時短遊技状態	0	当たり	1/20
時短遊技状態	0~18	当たり	19/20

【図 7】

(a) 普通図柄の当選時(当たり時)における普通図柄決定テーブル

普通図柄用乱数値 (0~10)	普通図柄	停止図柄 データ	普通図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
0~10	長開放図柄	01	E8H	01H
2~10	短開放図柄	02	E8H	02H

(b) 普通図柄の非当選時(ハズレ時)における普通図柄決定テーブル

普通図柄用乱数値 (0~10)	普通図柄	停止図柄 データ	普通図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
0~10	ハズレ図柄	00	E8H	00H

【図 6】

(a) 大当たり時における大当たり図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	大当たり図柄用乱数値 (0~99)	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コード MODE DATA
第1特別図柄表示装置	00~59	第1特別図柄(第1確変長当たり)	01	E0H 01H
	60~69	第1特別図柄(第2確変短当たり)	02	E0H 02H
	70~99	第1特別図柄(第3通常長当たり)	03	E0H 03H
	00~59	第2特別図柄(第2確変長当たり)	04	E1H 01H
第2特別図柄表示装置	60~79	第2特別図柄(第2確変短当たり)	05	E1H 02H
	80~99	第2特別図柄(第3通常長当たり)	06	E1H 03H

(b) ハズレ時におけるハズレ図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄 データ	演出図柄指定コマンド	
			MODE	DATA
第1特別図柄表示装置	特別図柄0(ハズレ)	00	E0H	00H
第2特別図柄表示装置	特別図柄0(ハズレ)	00	E1H	00H

10

【図 8】

特別図柄番号 試乗装置	特別図柄 試乗装置	保留球数	1号車時間 乱数値	変動/タンク(対応変動演出内容)	変動時間 (ms)
第1特別図柄 試乗装置	第1特別図柄1 (第1通常長当たり)	—	0~9	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	40000
			10~49	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000
			50~74	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	60000
			75~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000
			0~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	20000
	第1特別図柄3 (第1通常長当たり)	—	0~9	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	40000
			10~49	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	60000
			50~74	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000
			75~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000
			0~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	20000
第2特別図柄 試乗装置	第2特別図柄1 (第2通常長当たり)	0~2	0~99	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	3000
			70~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	35000
			0~79	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	65000
			80~79	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	65000
			0~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	3000
	第2特別図柄3 (第2通常長当たり)	3	0~99	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	35000
			40~79	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	55000
			80~79	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	65000
			0~99	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	40000
			10~49	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	60000
第3特別図柄 試乗装置	第3特別図柄1 (第3通常長当たり)	0~2	50~74	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000
			75~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000
			0~99	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	20000
			0~99	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	40000
			10~49	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	60000
	第3特別図柄3 (第3通常長当たり)	3	40~79	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	55000
			80~79	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	65000
			0~99	変動/タンク(バーリヤーチャハス)	40000
			10~49	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	60000
			50~74	変動/タンク(2S(1P)〜チャハス)	70000

20

30

40

50

【図 9】

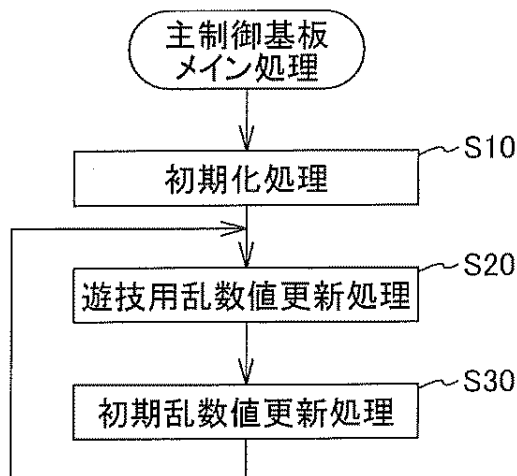
[illegible]

【図 10】

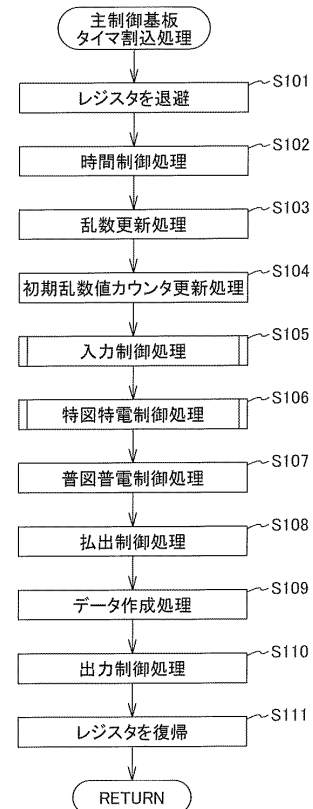
特別図柄の事前判定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	遊技状態	リーチ判定用 乱数値	特図変動用 乱数値	入賞情報
第1特別図柄 表示装置	第1特別図柄1 (第1確変長当たり)	非時短 遊技状態	—	0～9	入賞情報1
				10～49	入賞情報2
				50～74	入賞情報3A
				75～99	入賞情報3B
	第1特別図柄2 (第1確変短当たり)	非時短 遊技状態	—	0～99	入賞情報5
				0～9	入賞情報1
	第1特別図柄3 (第1通常長当たり)	非時短 遊技状態	—	10～49	入賞情報2
				50～74	入賞情報3A
				75～99	入賞情報3B
				0～89	入賞情報7
—	非時短 遊技状態	90～99	0～39	入賞情報8	
			40～79	入賞情報9	
			80～99	入賞情報10	
			—	—	
第2特別図柄 表示装置	—	時短 遊技状態	—	—	—
				—	—
				—	—
				—	—
	第2特別図柄1 (第2確変長当たり)	—	—	0～9	入賞情報11
				10～49	入賞情報12
				50～74	入賞情報13A
				75～99	入賞情報13B
	第2特別図柄2 (第2確変短当たり)	—	—	0～99	入賞情報15
				0～9	入賞情報11
	第2特別図柄3 (第2通常長当たり)	—	—	10～49	入賞情報12
				50～74	入賞情報13A
				75～99	入賞情報13B
				0～89	入賞情報17
	—	非時短 遊技状態	90～99	0～99	入賞情報18
				0～39	入賞情報18
40～79				入賞情報19	
80～99				入賞情報20	
時短 遊技状態		90～99	0～89	入賞情報21	
			0～39	入賞情報18	
			40～79	入賞情報19	
			80～99	入賞情報20	

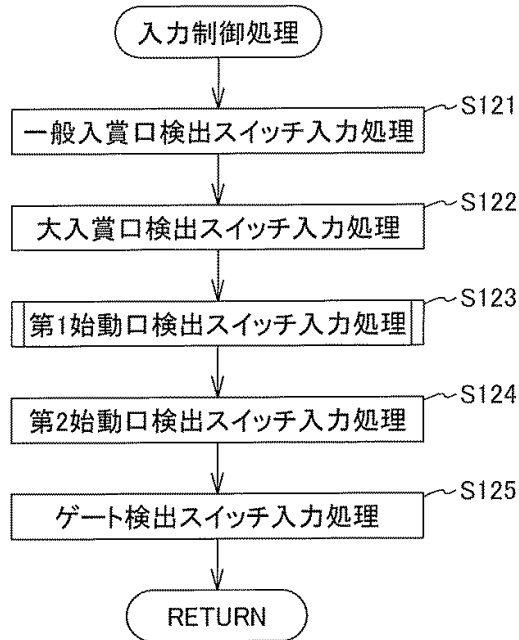
【図 1 1】



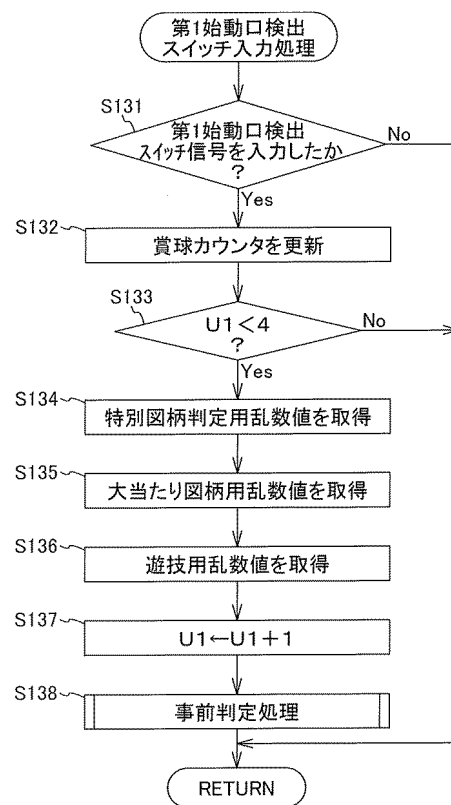
【図 12】



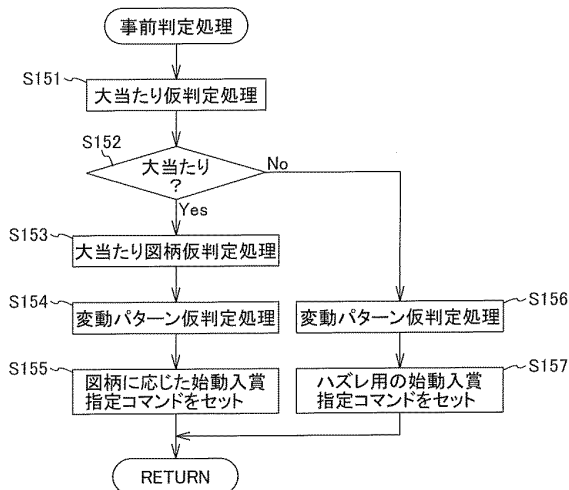
【図 13】



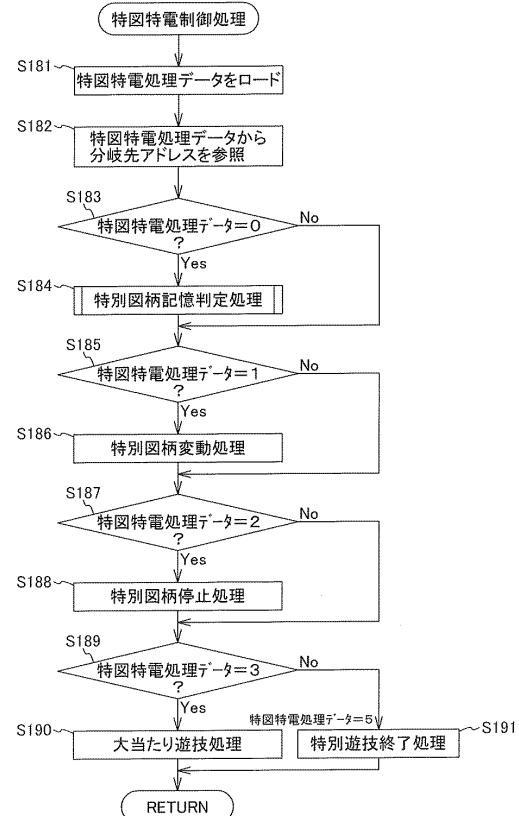
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

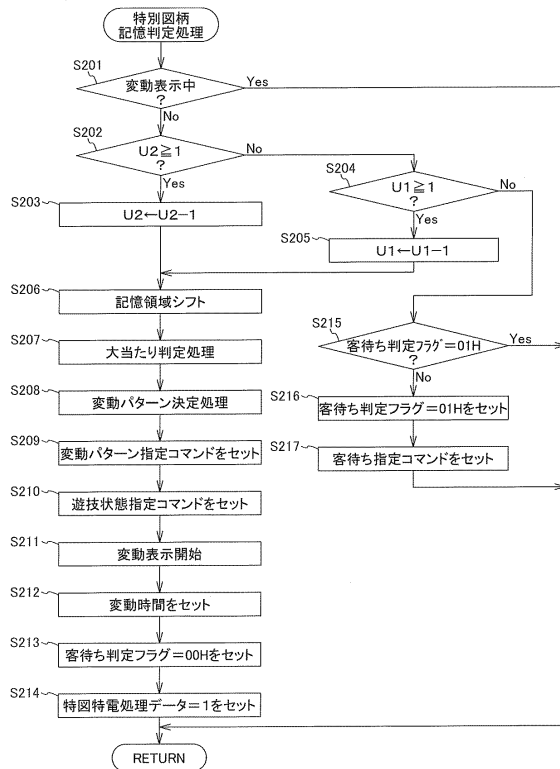
20

30

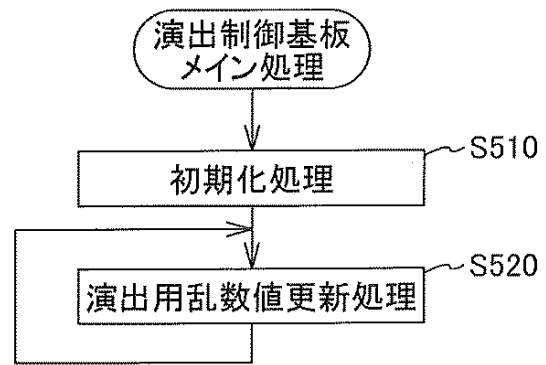
40

50

【図 17】



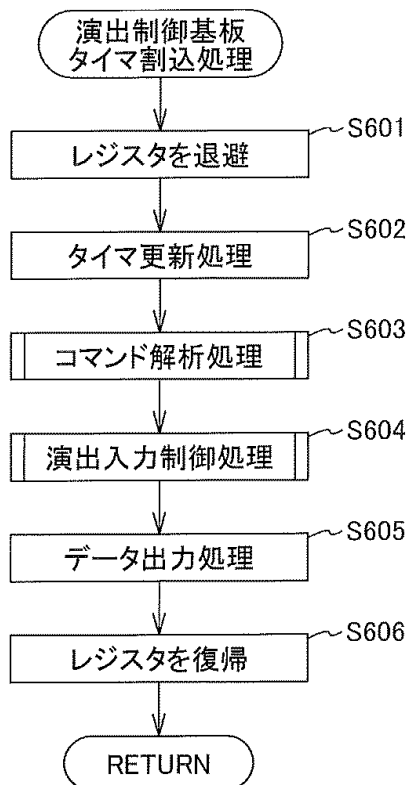
【図 18】



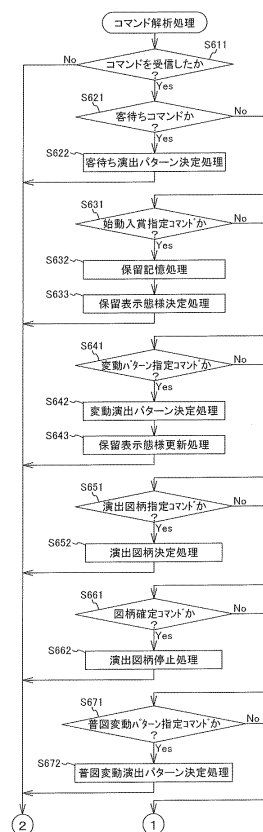
10

20

【図 19】



【図 20】

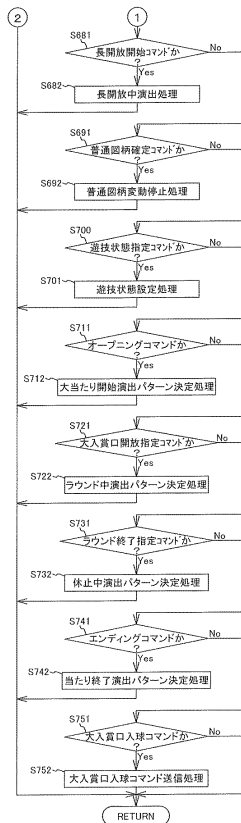


30

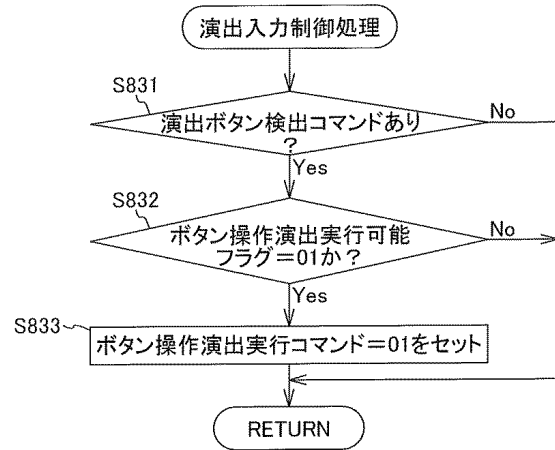
40

50

【図 2 1】



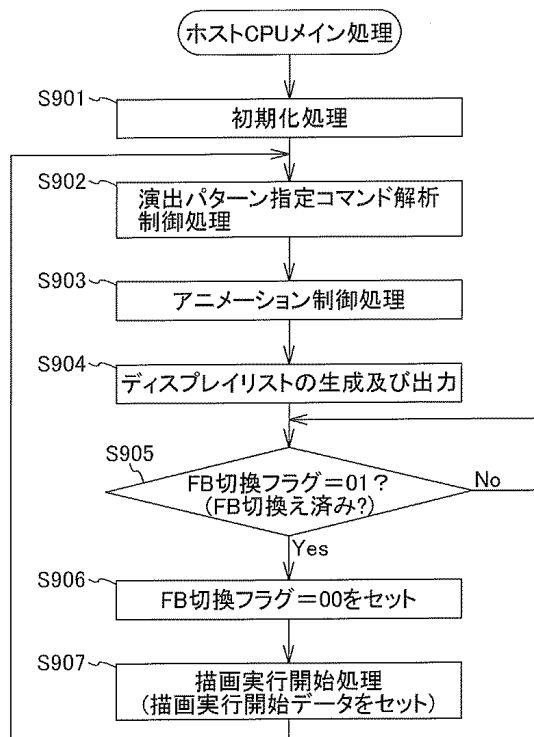
【図 2 2】



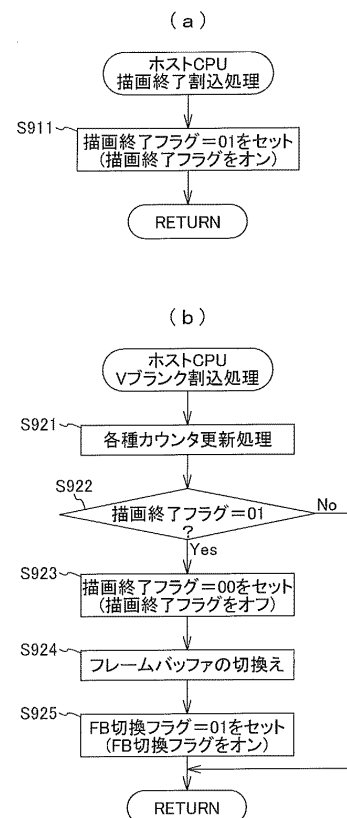
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】



30

40

50

【図 2 5】

変動演出パターン決定テーブル					
変動パターン	演出用乱数値1 (0～99)	変動演出パターン	演出内容	疑似連	カットイン
変動パターン1.21	0～49	変動演出パターン1	ノーマルリーチ→確変大当たり	○	×
	50～99	変動演出パターン2	ノーマルリーチ→確変大当たり	×	×
	0～24	変動演出パターン11	ノーマルリーチ→SPリーチ→確変大当たり	○	○
変動パターン2.22	25～49	変動演出パターン12	ノーマルリーチ→SPリーチ→確変大当たり	○	×
	50～74	変動演出パターン13	ノーマルリーチ→SPリーチ→確変大当たり	×	○
	75～99	変動演出パターン14	ノーマルリーチ→SPリーチ→確変大当たり	×	×
変動パターン3A.23A	0～11	変動演出パターン21	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	○	○
	12～23	変動演出パターン22	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	○	×
	24～35	変動演出パターン23	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	×	○
	36～47	変動演出パターン24	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	×	×
	48～59	変動演出パターン25	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	○	○
	60～71	変動演出パターン26	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	○	×
	72～83	変動演出パターン27	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	×	○
変動パターン3B.23B	84～99	変動演出パターン28	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活なし)	×	×
	0～11	変動演出パターン31	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	○	○
	12～23	変動演出パターン32	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	○	×
	24～35	変動演出パターン33	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	×	○
	36～47	変動演出パターン34	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	×	×
	48～59	変動演出パターン35	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	○	○
	60～71	変動演出パターン36	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	○	×
変動パターン5.25	72～83	変動演出パターン37	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	×	○
	84～99	変動演出パターン38	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→確変大当たり(復活あり)	×	×
	0～99	変動演出パターン41	短当たり	×	×

【図 2 6】

変動演出パターン決定テーブル(通常大当たり)					
変動パターン	演出用乱数値1 (0～99)	変動演出パターン	演出内容	疑似連	カットイン
変動パターン6.26	0～49	変動演出パターン51	ノーマルリーチ→通常大当たり	○	×
	50～99	変動演出パターン52	ノーマルリーチ→通常大当たり	×	×
	0～24	変動演出パターン61	ノーマルリーチ→SPリーチ→通常大当たり	○	○
変動パターン7.27	25～49	変動演出パターン62	ノーマルリーチ→SPリーチ→通常大当たり	○	×
	50～74	変動演出パターン63	ノーマルリーチ→SPリーチ→通常大当たり	×	○
	75～99	変動演出パターン64	ノーマルリーチ→SPリーチ→通常大当たり	×	×
変動パターン8A.28A	0～11	変動演出パターン71	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	○	○
	12～23	変動演出パターン72	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	○	×
	24～35	変動演出パターン73	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	×	○
	36～47	変動演出パターン74	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	×	×
	48～59	変動演出パターン75	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	○	○
	60～71	変動演出パターン76	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	○	×
	72～83	変動演出パターン77	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	×	○
変動パターン8B.28B	84～99	変動演出パターン78	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活なし)	×	×
	0～11	変動演出パターン81	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	○	○
	12～23	変動演出パターン82	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	○	×
	24～35	変動演出パターン83	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	×	○
	36～47	変動演出パターン84	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	×	×
	48～59	変動演出パターン85	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	○	○
	60～71	変動演出パターン86	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	○	×
	72～83	変動演出パターン87	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	×	○
	84～99	変動演出パターン88	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→通常大当たり(復活あり)	×	×

10

【図 2 7】

変動演出パターン決定テーブル(ハズレ)					
変動パターン	演出用乱数値1 (0～99)	変動演出パターン	演出内容	疑似連	カットイン
変動パターン10	0～99	変動演出パターン81	通常ハズレ		
変動パターン15.30	0～99	変動演出パターン82	短縮ハズレ		
変動パターン11.31	0～49	変動演出パターン101	ノーマルリーチ→ハズレ	○	×
	50～99	変動演出パターン102	ノーマルリーチ→ハズレ	×	×
	0～24	変動演出パターン103	ノーマルリーチ→SPリーチ→ハズレ	○	○
変動パターン12.32	25～49	変動演出パターン104	ノーマルリーチ→SPリーチ→ハズレ	○	×
	50～74	変動演出パターン105	ノーマルリーチ→SPリーチ→ハズレ	×	○
	75～99	変動演出パターン106	ノーマルリーチ→SPリーチ→ハズレ	×	×
変動パターン13.33	0～11	変動演出パターン111	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	○	○
	12～23	変動演出パターン112	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	○	×
	24～35	変動演出パターン113	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	×	○
	36～47	変動演出パターン114	ノーマルリーチ→SPリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	×	×
	48～59	変動演出パターン115	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	○	○
	60～71	変動演出パターン116	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	○	×
	72～83	変動演出パターン117	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	×	○
	84～99	変動演出パターン118	ノーマルリーチ→SPSPリーチ→ハズレ	×	×

【図 2 8】

〈疑似連〉

変動パターン	再変動	乱数値2
ノーマルリーチ(当たり)	1回	0～99(100%)
ノーマルリーチ(ハズレ)	1回	0～99(100%)
SPリーチ(当たり) SPSPリーチ(当たり)	1回	0～39 (40%)
	2回	40～99 (60%)
SPリーチ(ハズレ) SPSPリーチ(ハズレ)	1回	0～59 (60%)
	2回	60～99 (40%)

20

30

40

50

【図 29】

〈カットイン予告〉SPリーチ変動

変動パターン	色	乱数値3	枠・盤ランプ発光色
SPリーチ(当たり)	赤(強)	5~69 (70%)	赤
	緑(中)	70~89 (20%)	緑
	青(弱)	90~99 (10%)	青
SPリーチ(ハズレ)	赤(強)	0~9 (10%)	赤
	緑(中)	10~29 (20%)	緑
	青(弱)	30~99 (70%)	青

【図 30】

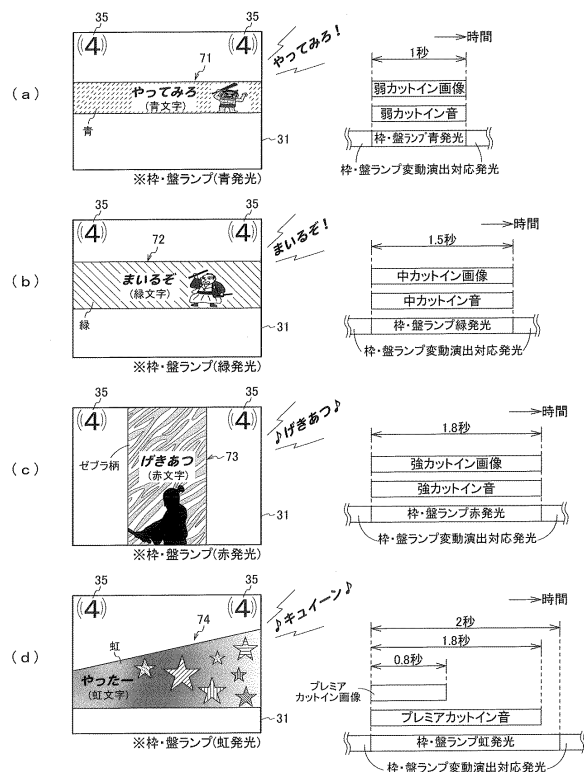
〈カットイン予告〉SPSPリーチ変動

変動パターン	色	乱数値4	タイミング	乱数値5	枠・盤ランプ発光色
直接SPSPリーチ (復活なしで直接大当たり)	虹(プレミア)	0~4 (5%)			虹
	赤(強)	5~69 (65%)			赤
	緑(中)	70~89 (20%)			緑
	青(弱)	90~99 (10%)			青
直接SPSPリーチ (復活後に大当たり)	虹(プレミア)	0~1 (2%)			虹
	赤(強)	2~69 (68%)			赤
	緑(中)	70~89 (20%)			緑
	青(弱)	90~99 (10%)			青
直接SPSPリーチ (ハズレ)	赤(強)	0~9 (10%)			赤
	緑(中)	10~29 (20%)			緑
	青(弱)	30~99 (70%)			青
SPリーチ→SPSPリーチ (復活なしで直接大当たり)	虹(プレミア)	0~4 (5%)	SPリーチ	0~49 (50%)	虹
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	赤(強)	5~69 (65%)	SPリーチ	0~49 (50%)	赤
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	緑(中)	70~89 (20%)	SPリーチ	0~49 (50%)	緑
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	青(弱)	90~99 (10%)	SPリーチ	0~49 (50%)	青
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
SPリーチ→SPSPリーチ (復活後に大当たり)	虹(プレミア)	0~1 (2%)	SPリーチ	0~49 (50%)	虹
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	赤(強)	2~69 (68%)	SPリーチ	0~49 (50%)	赤
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	緑(中)	70~89 (20%)	SPリーチ	0~49 (50%)	緑
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	青(弱)	90~99 (10%)	SPリーチ	0~49 (50%)	青
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
SPリーチ→SPSPリーチ (ハズレ)	赤(強)	0~9 (10%)	SPリーチ	0~49 (50%)	赤
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	
	緑(中)	10~29 (20%)	SPリーチ	0~49 (50%)	緑
			SPSPリーチ	50~99 (50%)	

10

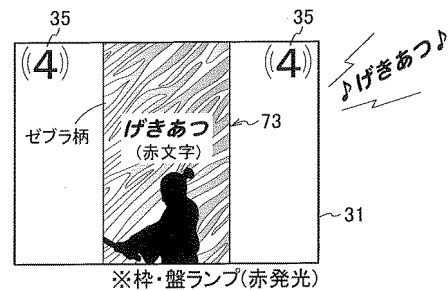
20

【図 31】

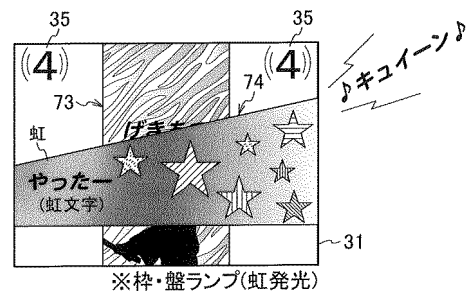


【図 32】

(a) 強カットイン



(b) プレミアカットイン



30

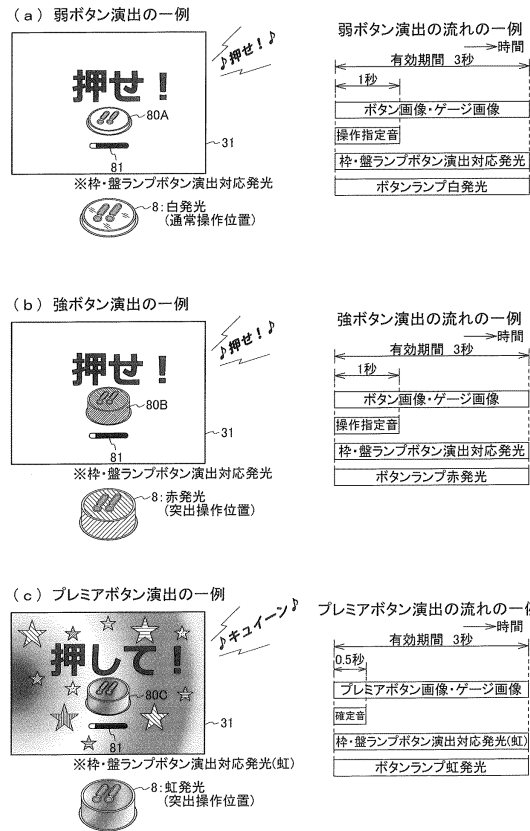
40

50

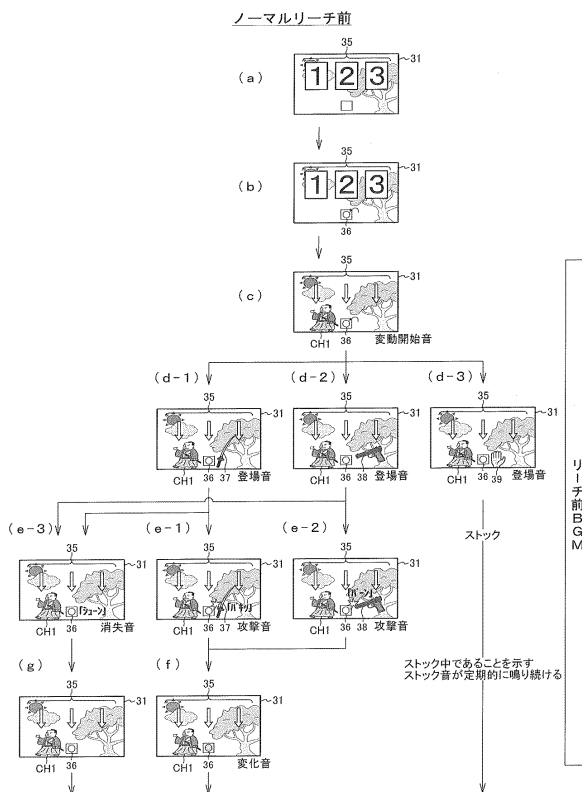
【図 3 3】

〈ボタン演出〉				
変動パターン	乱数値6	演出ボタン	枠・盤ランプ発光色	演出ボタン発光等
SPSPリーチ (復活なしで直接大当たり)	0~1 (2%)	プレミアボタン演出	枠・盤ランプ演出対応発光(虹)	虹発光 (突出状態)
	2~60 (58%)	強ボタン演出	ボタン演出対応発光	赤発光 (突出状態)
	61~99 (40%)	弱ボタン演出	ボタン演出対応発光	白発光 (非突出状態)
SPSPリーチ (復活後に大当たり)	0~39 (40%)	強ボタン演出	ボタン演出対応発光	赤発光 (突出状態)
	40~99 (60%)	弱ボタン演出	ボタン演出対応発光	白発光 (非突出状態)
SPSPリーチ (ハズレ)	0~9 (10%)	強ボタン演出	ボタン演出対応発光	赤発光 (突出状態)
	10~99 (10%)	弱ボタン演出	ボタン演出対応発光	白発光 (非突出状態)

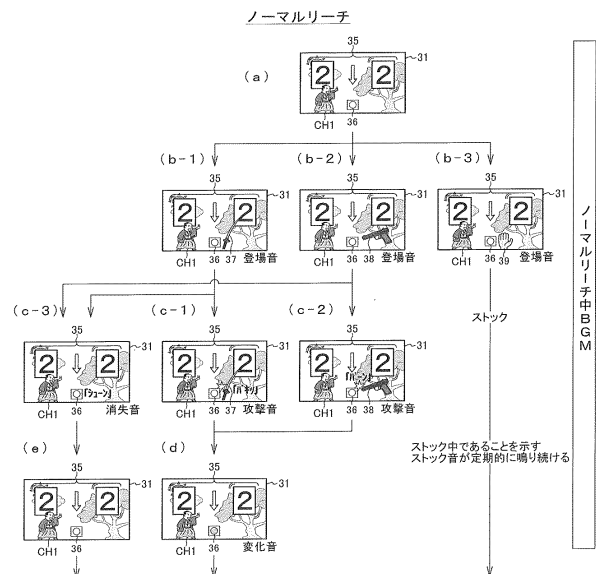
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

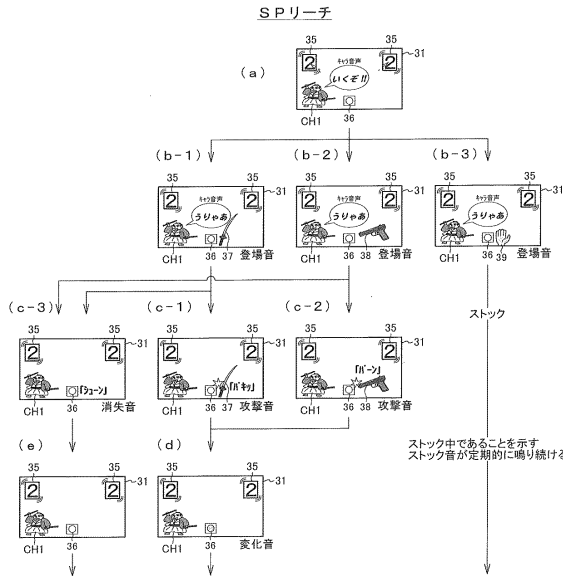
20

30

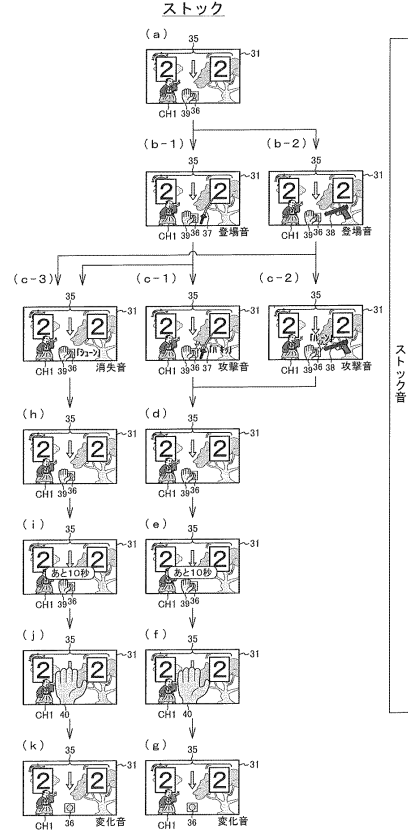
40

50

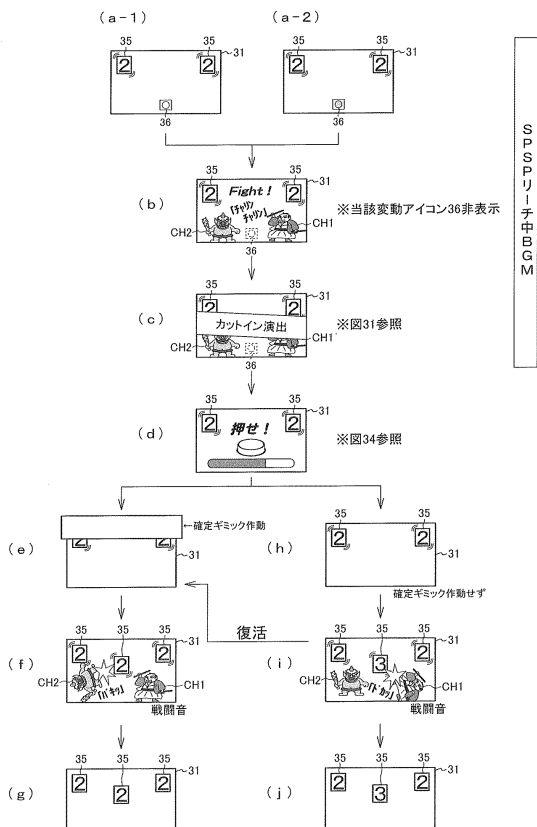
【図 37】



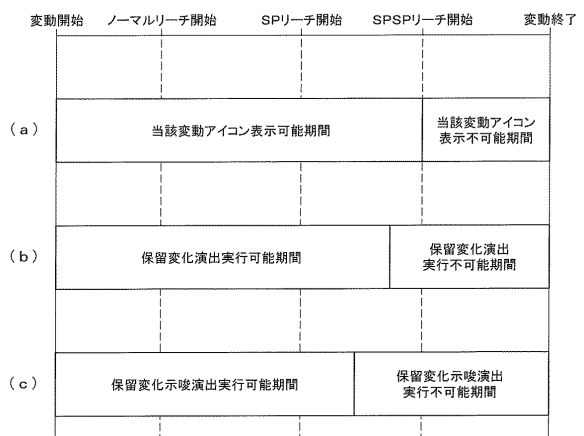
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

20

30

40

50

【図 4 1】

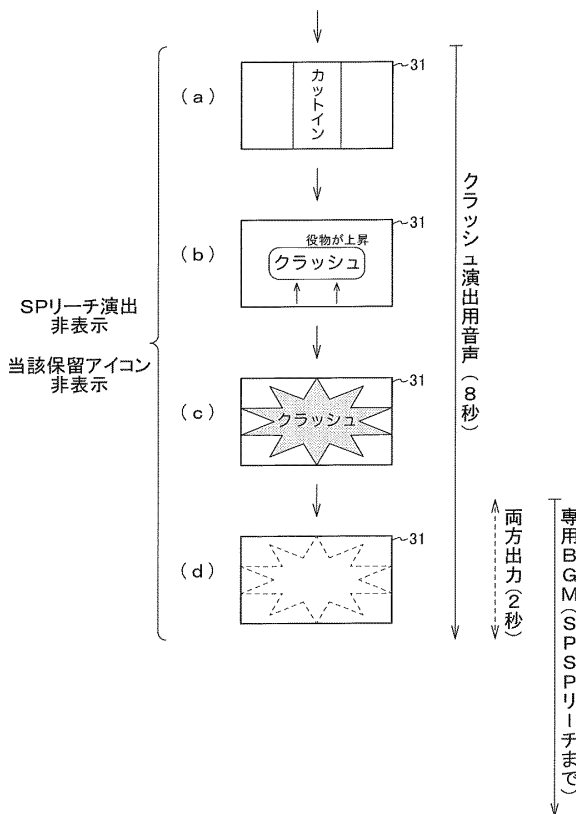
変動パターン	変化シナリオ	選択割合	リーチ前	ノーマルリーチ	SPリーチ SPリーチ前半	SPリーチ後半
ノーマルリーチ (当たり)	シナリオ1	15%	白	白		
	シナリオ2	35%	白	青		
	シナリオ3	50%	白→青	青		
	シナリオ4	3%	白	白	白	
SPリーチ (当たり)	シナリオ5	7%	白	白	→青	
	シナリオ6	10%	白→青	青	青	
	シナリオ7	15%	白	→青	青	
	シナリオ8	18%	白	→青	→緑	
	シナリオ9	22%	白→青	→緑	緑	
	シナリオ10	25%	白→青	青	→緑	
SPSPリーチ (当たり)	シナリオ11	1%	白	白	白	白
	シナリオ12	2%	白	白	白	→青
	シナリオ13	2%	白	白	→青	青
	シナリオ14	2%	白	→青	青	青
	シナリオ15	3%	白→青	青	青	青
	シナリオ16	8%	白	白	→青	→緑
	シナリオ17	8%	白	→青	青	→緑
	シナリオ18	8%	白	→青	→緑	緑
	シナリオ19	8%	白→青	青	→緑	緑
	シナリオ20	8%	白→青	青	青	→緑
	シナリオ21	12%	白	→青	→緑	→赤
	シナリオ22	12%	白→青	青	→緑	→赤
	シナリオ23	13%	白→青	→緑	緑	赤
	シナリオ24	13%	白→青	→緑	→赤	赤

通常変動	シナリオ0	100%	白			
ノーマルリーチ (ハズレ)	シナリオ1	50%	白	白		
	シナリオ2	35%	白	青		
	シナリオ3	15%	白→青	青		
	シナリオ4	25%	白	白	白	
SPリーチ (ハズレ)	シナリオ5	22%	白	白	→青	
	シナリオ6	18%	白→青	青	青	
	シナリオ7	15%	白	→青	青	
	シナリオ8	10%	白	→青	→緑	
	シナリオ9	7%	白→青	→緑	緑	
	シナリオ10	3%	白→青	青	→緑	
SPSPリーチ (ハズレ)	シナリオ11	13%	白	白	白	白
	シナリオ12	14%	白	白	→青	→青
	シナリオ13	12%	白	白	→青	青
	シナリオ14	12%	白	→青	青	青
	シナリオ15	8%	白→青	青	青	→緑
	シナリオ16	8%	白	白	→青	→緑
	シナリオ17	8%	白	→青	青	→緑
	シナリオ18	8%	白	→青	→緑	緑
	シナリオ19	9%	白→青	青	→緑	緑
	シナリオ20	3%	白→青	青	青	→赤
	シナリオ21	2%	白→青	→青	→緑	→赤
	シナリオ22	2%	白→青	青	→緑	赤
	シナリオ23	2%	白→青	→緑	緑	赤
	シナリオ24	1%	白→青	→緑	→赤	赤

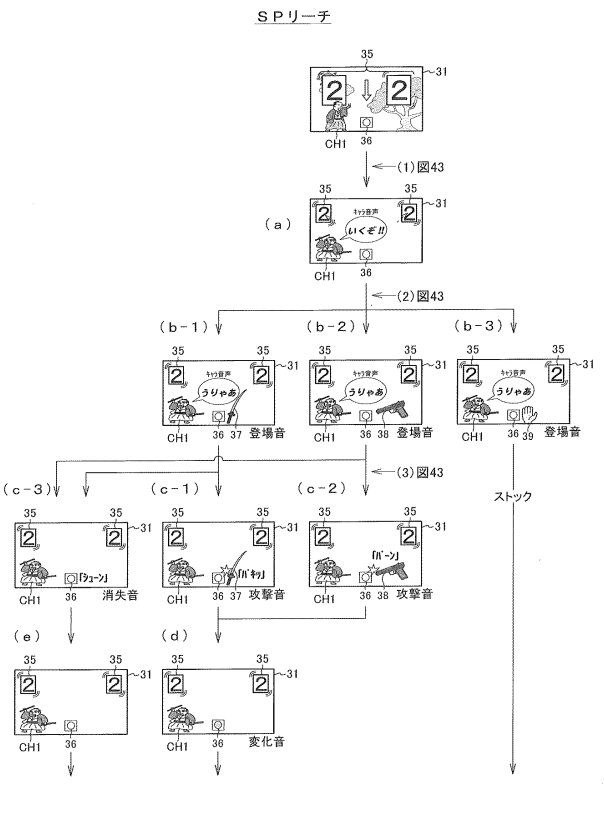
【図 4 2】

変化シナリオ	リーチ前	ノーマルリーチ	SPリーチ SPリーチ前半	SPリーチ後半
シナリオ0	白			
(例)	割ガセ			
シナリオ1	白	白		
(例)	割ガセ	割ガセ		
シナリオ2	白	青		
(例)	割ガセ	割ガセ		
シナリオ3	白→青	青		
(例)	手	手		
シナリオ4	白	白	白	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	
シナリオ5	白	白	→青	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	
シナリオ6	白→青	青	青	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	
シナリオ7	白	→青	青	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	
シナリオ8	白	→青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	
シナリオ9	白→青	→青	→緑	
(例)	手	手	手	
シナリオ10	白→青	→青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	
シナリオ11	白	白	白	白
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ12	白	白	→青	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ13	白	→青	青	
(例)	手	手	手	手
シナリオ14	白	→青	青	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ15	白→青	青	青	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ16	白	→青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ17	白	→青	→緑	
(例)	手	手	手	手
シナリオ18	白	→青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ19	白→青	青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ20	白→青	青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ21	白	→青	→緑	
(例)	手	手	手	手
シナリオ22	白→青	→青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ23	白→青	→青	→緑	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ
シナリオ24	白→青	→青	→赤	
(例)	割ガセ	割ガセ	割ガセ	割ガセ

【図 4 3】



【図 4 4】



10

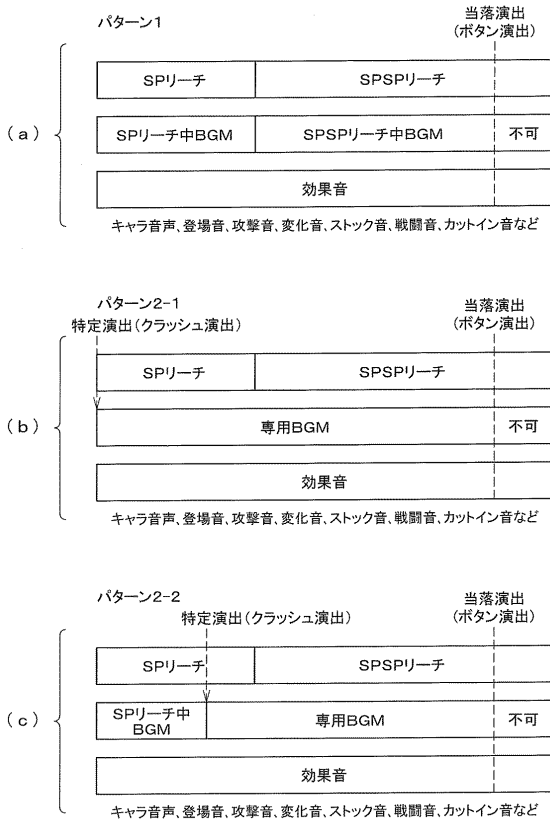
20

30

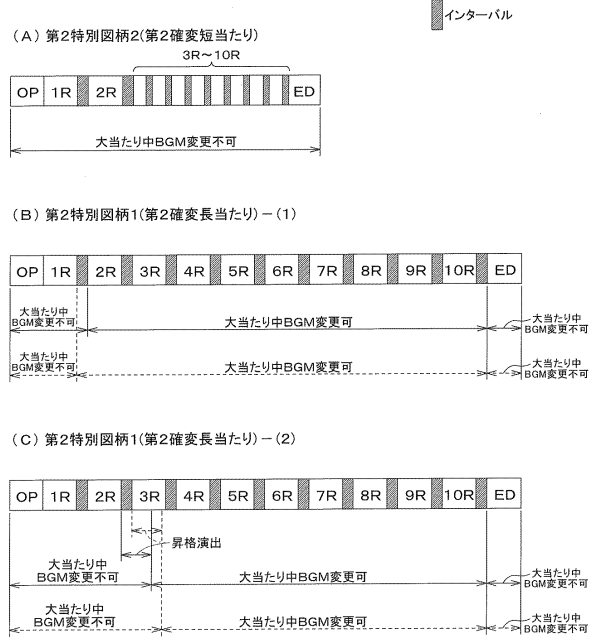
40

50

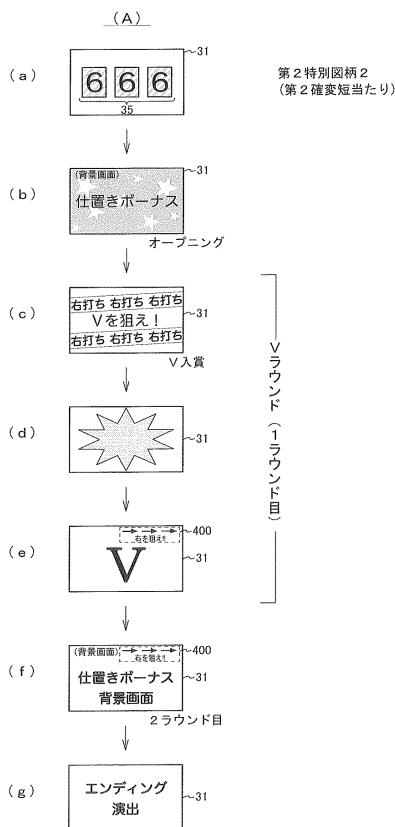
【図 4 5】



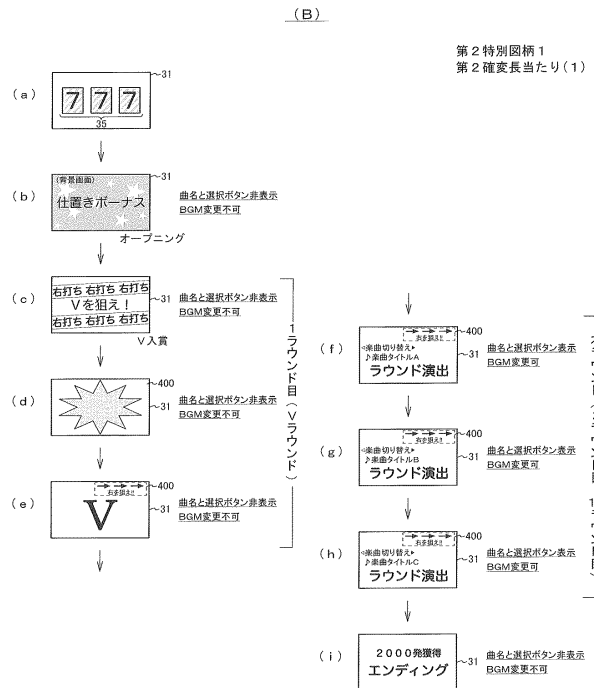
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

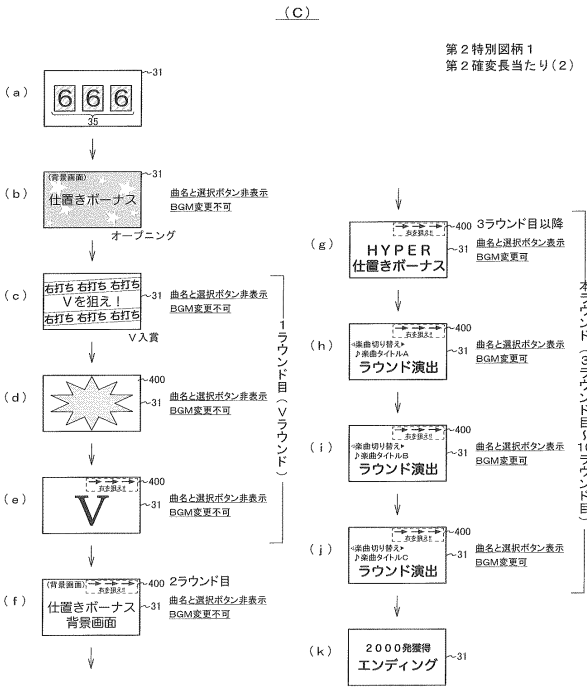
20

30

40

50

【図 49】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 京楽産業．株式会社内
合議体
審判長 鉄 豊郎
審判官 ▲吉▼川 康史
太田 恒明

(56)参考文献 特開2018-102448 (JP, A)

特開2017-42664 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02