

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7321908号
(P7321908)

(45)発行日 令和5年8月7日(2023.8.7)

(24)登録日 令和5年7月28日(2023.7.28)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全143頁)

(21)出願番号	特願2019-217828(P2019-217828)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年12月2日(2019.12.2)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-87482(P2021-87482A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43)公開日	令和3年6月10日(2021.6.10)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年10月31日(2022.10.31)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		審査官	小泉 早苗

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】

始動条件が成立し、その後開始条件が成立したことに基づいて特別識別情報の可変表示
を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されることを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示を実行し、装飾識
別情報の可変表示の表示結果を所定期間にわたって表示可能な装飾可変表示手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記始動条件の成立から所定期間以内に特別演出を実行可能であ
り、

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異
なり、

特定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報が視認困難となり、

特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能で
あり、

前記演出実行手段は、

前記所定期間外において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出と、所定種
別の特別演出とを並行して実行可能であり、

前記所定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限

する一方で、所定種類の特別演出を実行可能であり、

特別演出とは異なるタイミングで所定演出を実行可能であり、

所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり、
前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期待度が異なる

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、遊技を行うことが可能なパチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、特許文献1には、事前判定部が、主制御基板から送信される遊技データを取得すると、その遊技データが大当たりを示すデータであるか否かを判定し、事前判定が行われたタイミングで現在進行中の示唆遊技演出が突然停止してフリーズ状態となる遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2014-188261号公報（段落0111～段落0114）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に開示されている遊技機のように、始動条件の成立に基づいて演出を実行するような遊技機に関しては、演出の興趣を向上させる余地がある。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、始動条件の成立に基づいて実行される演出の興趣を向上させることにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（手段A）本発明による遊技機は、

始動条件が成立し、その後開始条件が成立したことに基づいて特別識別情報の可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されることを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示を実行し、装飾識別情報の可変表示の表示結果を特定期間にわたって表示可能な装飾可変表示手段と、
を備え、

前記演出実行手段は、前記始動条件の成立から所定期間以内に特別演出を実行可能であり、特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり、

特定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報が視認困難となり、

特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能であり、

前記演出実行手段は、

前記特定期間外において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出と、所定種類の特別演出とを並行して実行可能であり、

前記特定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能であり、

特別演出とは異なるタイミングで所定演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり、
前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期
待度が異なる
ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことに
より、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。

(手段1) 他の遊技機は、

始動条件が成立し(始動入賞口に遊技球が入賞したこと)、その後開始条件が成立したこと(大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が0になっていないこと)に基づいて可変表示(変動表示)を実行し、遊技者にとって

10

有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、
前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを判定する判定手段(始動入賞判定処理(ステップS101))を実行するCPU103)と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、

前記始動条件の成立から所定期間以内(0.5秒以内)に特別演出(入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出)を実行可能であり、

特別演出(入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出)とは異なるタイミングで所定演出(チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出)を実行可能であり、

20

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり(入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く)、

特定種類の特別演出が実行されたときに、表示手段における表示態様が特定態様となり(入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5における演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり)、

前記演出実行手段は、所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり(図9-17に示すように、入賞時フラッシュ演出と、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の少なくとも一方とを複合して実行可能であり)、

特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が制限され(図9-18及び図9-19に示すように、第2実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には(ステップS25TM1060でYES)、チャンス目演出の実行有無を決定する処理(ステップS25TM1140~ステップS25TM1180)、コメント予告演出の実行有無を決定する処理(ステップS25TM1185~ステップS25TM1220)、変化演出の実行有無を決定する処理(ステップS25TM1230~ステップS25TM1270)をスキップすることで、所定演出の実行を制限しており)、

30

前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期待度が異なる(入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出のうち複合する数や演出態様によって大当り期待度が異なる)ことを特徴とする。

40

このような構成によれば、表示手段における表示態様が特定態様となることにより遊技者に強い印象を与えつつ、実行される演出の複合度合にも関心を持たせることができる。一方で、特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が制限されるため、演出制御における処理の最適化を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 8-1】特徴部 078IW におけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図 8-2】設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
- 【図 8-3】設定値ごとの大当り確率、小当り確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。
- 【図 8-4】大当り種別判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 8-5】時短種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8-6】時短種別を説明するための説明図である。
- 【図 8-7】特徴部 078IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8-8】特徴部 078IW における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。
- 【図 8-9】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8-10】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 8-11】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-12】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 8-13】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-14】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-15】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-16】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-17】外部出力信号の例を示す説明図である。
- 【図 8-18】大当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-19】特徴部 078IW における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 8-20】特徴部 078IW における演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-21】第 4 図柄の変動表示および停止図柄の表示態様を説明するための説明図である。 30
- 【図 8-22】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-23】コマンド解析処理の具体例を示すフローチャートである。
- 【図 8-24】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-25】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-26】可変表示中演出処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-27】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-28】特図当り待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-29】時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-30】時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。 40
- 【図 8-31】時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。
- 【図 8-32】各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8-33】各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8-34】変形例 1 における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8-35】変形例 2 における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8-36】変形例 3 における特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-37】変形例 4 における特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 8-38】変形例 5 における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。 50

【図 9-1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 9-2】各乱数を示す説明図である。

【図 9-3】(A) は、はずれ（時短付）／はずれ（時短無）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(B) は、小当り用の変動パターン判定テーブルを示す説明図であり、(C) は、大当り用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 9-4】(A) は、レイヤ構造を模式的に示す概念図であり、(B) は、レイヤ構造を示す説明図である。

【図 9-5】入賞時ブラックアウト演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9-6】第 1 実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-7】第 1 実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-8】図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイムチャートである。

【図 9-9】(A) は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(B) は、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図であり、(C) は、チャンス目演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9-10】コメント予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9-11】アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9-12】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9-13】変化演出の変化パターンを決定するためのテーブルを示す説明図である。

【図 9-14】入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9-15】入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9-16】入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 9-17】入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 9-18】第 2 実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-19】第 2 実施形態の始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9-20】(A) は、入賞時役物演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、(B) は、祝福役物演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(基本説明)

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

【0009】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

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

【0010】

10

20

30

40

50

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

【0011】

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

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

10

20

30

40

50

る。

【0019】

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

【0020】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【0021】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

20

【0022】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0023】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

30

【0024】

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

【0025】

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

40

【0026】

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

【0027】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基つき、普図ゲームが実行される。

50

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

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

10

【0031】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【0032】

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

【0033】

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

20

【0034】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図2参照）により検出される。

30

【0035】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図2参照）により検出される。

【0036】

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

【0037】

（遊技の進行の概略）

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

40

【0038】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」

50

となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1.5 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0045】

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

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

10

20

30

40

50

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

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

（演出の進行など）

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

【0057】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中

10

20

30

40

50

」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに伴って、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0058】

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

10

【0059】

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

【0060】

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

20

【0061】

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

30

【0062】

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

40

【0063】

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

【0064】

50

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

【0065】

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

10

【0066】

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

20

【0067】

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

【0068】

（基板構成）

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

30

【0069】

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

【0070】

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

40

【0071】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開

50

して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0072】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0073】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0074】

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

【0075】

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

20

【0076】

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

30

【0077】

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

【0078】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0079】

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

40

【0080】

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

【0081】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character

50

Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0082】

表示制御部123は、演出制御用C P U 1 2 0からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用C P U 1 2 0が実行するようにしてもよい。

20

【0086】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用C P U 1 2 0が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0087】

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

30

【0088】

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

【0089】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0090】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、C P U 1 0 3によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるC P U 1 0 3が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【0091】

図3に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

50

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これ

10

20

30

40

50

らコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0099】

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

【0100】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0101】

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

【0102】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0103】

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

【0104】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理

10

20

30

40

50

の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0105】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0106】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 103は、RAM 102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0107】

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

20

30

【0108】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM 121に格納されている。

【0109】

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

40

【0110】

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

【0111】

50

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

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

10

20

30

40

50

に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

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

【0121】

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

【0122】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込

み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0123】

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

10

【0124】

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

20

【0125】

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

【0126】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【0127】

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

【0128】

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

40

【0129】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演

50

出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

ステップＳ１７４の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“５”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【０１３３】

ステップＳ１７５の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【０１３４】

ステップＳ１７６の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0135】

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

10

【0136】

(基本説明の変形例)

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

【0137】

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

【0138】

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

20

【0139】

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

30

【0140】

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

【0141】

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

40

【0142】

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

50

の割合であることも含む。

【0143】

(特徴部078IWに関する説明) 次に、この実施の形態の特徴部078IWについて説明する。本特徴部078IWでは、遊技状態として、通常状態、時短状態、または確変状態(時短状態にも制御される)のいずれかに制御される。本例では、時短状態では、通常状態と比較して平均的な特図変動時間が短縮されるとともに、通常状態と比較して平均的な普図変動時間が短縮され、通常状態と比較して普図ゲームで「普図当り」となる確率が高くなる。例えば、通常状態では普図当り確率が10%であるのに対して、時短状態では普図当り確率が90%に高められ、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなる。なお、そのような態様にかかわらず、例えば、時短状態では、通常状態と比較して、可変入賞球装置6Bの開放時間を長くすることによって、可変入賞球装置6B(第2始動入賞口)に遊技球が入賞しやすくなるように構成してもよい。

10

【0144】

また、本例では、確変状態では、通常状態および時短状態と比較して大当たりとなる確率(大当たり確率)が高められる。なお、本例では、確変状態に制御される場合には、時短状態にも制御される。

【0145】

また、本例では、変動表示結果が大当たりとなって大当たり遊技終了後に確変状態や時短状態に制御される場合に加えて、変動表示結果がはずれとなる場合であっても時短はずれ図柄が導出表示されたことにもとづいて時短状態に制御される場合がある。

20

【0146】

(盤面構成)

図8-1は、特徴部078IWにおけるパチンコ遊技機の正面図である。特徴部078IWにおけるパチンコ遊技機1では、図1に示したパチンコ遊技機1の盤面構成に加えて、図8-1に示すように、普図保留表示器25Cの下方に右打ちLED078IW10が設けられている。また、図8-1に示すように、画像表示装置5の右方に右打ち報知LED078IW20が設けられている。

【0147】

また、図8-1に示すように、画像表示装置5の左方および右方にそれぞれ第4図柄表示器078IW21a、21bが設けられている。このうち、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器078IW21aは、第1特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。また、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器078IW21bは、第2特別図柄の変動表示に同期して第4図柄の変動表示を実行する表示器である。本例では、第4図柄表示器078IW21a、21bは、それぞれ上下に配置された2つのLEDで構成され、それら2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

30

【0148】

(大当たり確率、小当たり確率、時短はずれ確率)

図8-2および図8-3は、設定値ごとの大当たり確率、小当たり確率、および時短はずれ確率を説明するための説明図である。このうち、図8-2は、第1特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率、小当たり確率、および時短はずれ確率を示している。また、図8-3は、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の大当たり確率、小当たり確率、および時短はずれ確率を示している。本例では、遊技者にとって有利度が異なる(本例では、大当たり確率が異なる)複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能に構成されており、パチンコ遊技機1への電源投入時に設定確認処理や設定変更処理を実行し、現在の設定値を確認したり設定値を変更したりすることが可能である。また、図8-2および図8-3に示すように、本例では、設定値「1」～「6」の6段階に設定変更可能に構成する場合が示されている。なお、6段階に設定変更可能である場合にかかわらず、例えば、2～5段階に設定変更可能に構成したり、7段階以上に設定変更可能に構成したりしてもよい。

40

【0149】

50

図8-2(A)および図8-3(A)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合および第2特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、非確変状態（低確率状態（通常状態や時短状態））では、設定値「1」の場合が大当たり確率「205/65536」と最も低く（約1/320）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「328/65536」と最も高く（約1/200）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。

【0150】

また、図8-2(B)および図8-3(B)に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合および第2特別図柄の変動表示を実行する場合ともに、確変状態（高確率状態）では、設定値「1」の場合が大当たり確率「2050/65536」と最も低く（約1/32）、遊技者にとって最も不利な設定となっている。そして、設定値「2」、設定値「3」、設定値「4」、設定値「5」の順に大当たり確率が高くなり、設定値「6」の場合が大当たり確率「3280/65536」と最も高く（約1/20）、遊技者にとって最も有利な設定となっている。また、図8-2および図8-3に示すように、本例では、確変状態では、非確変状態と比較して大当たり確率が10倍に高められている。

【0151】

一方で、小当りに関しては、図8-2に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、小当たり確率が「164/65536」と一定である（約1/400）。また、図8-3に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、小当たり確率が「9362/65536」と一定である（約1/7）。すなわち、本例では、小当たり判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0152】

また、図8-2に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「164/65536」と一定である（約1/400）。また、図8-3に示すように、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には、設定値「1」～「6」のいずれであるかに関係なく（さらに、確変状態であるか非確変状態であるかに関係なく）、時短はずれ確率が「328/65536」と一定である（約1/200）。すなわち、本例では、時短はずれ判定用の判定値は、設定値によらず共通である。

【0153】

上記のように設定値に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率および時短はずれ確率は一定となるように構成する場合であっても、図8-2および図8-3に示すように、時短なしはずれ確率を設定値「1」～「6」で異ならせることによって、設定値ごとの判定値数が整合するように構成すればよい。

【0154】

なお、図8-2および図8-3に示した例は一例であり、大当たり確率や小当たり確率、時短はずれ確率の設定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、小当たり確率が0となる場合（すなわち、小当りに対応する判定値が含まれない判定値）があるように構成してもよい。例えば、第1特別図柄の変動表示を実行する場合（図8-2）には、一律に小当たり確率が0となるようにして、小当りに対する判定値が含まれないように構成してもよい。

【0155】

また、本例では、図8-2および図8-3に示すように、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/400であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/200である場合を示したが、逆に、第1特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/200であり、第2特別図柄の変動表示を実行する場合には時短はずれ確率が約1/400であるように構成してもよい。

【0156】

(大当り種別判定テーブル)

図8-4は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-4(A)は、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。また、図8-4(B)は、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルの具体例を示している。

【0157】

図8-4(A)に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0158】

図8-4(B)に示すように、第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、大当りの種別を「通常大当り」、「確変大当り」、または「突然確変大当り」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0159】

「通常大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行させる大当りである。時短状態に移行すると、100回の変動表示を終了するか、次の大当りが発生するまで時短状態を維持する。

【0160】

「確変大当り」とは、15ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

【0161】

「突然確変大当り」とは、2ラウンドの大当り遊技状態に制御し、その大当り遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当りである。確変状態に移行すると、次の大当りが発生するまで確変状態を維持する。なお、本例では、確変状態に制御される場合には時短状態にも制御される。

【0162】

なお、本例では、「通常大当り」および「確変大当り」となる場合には、大当り遊技中の15ラウンドの各ラウンドにおいて、29秒間を経過するか所定数(本例では、10個)の遊技球が入賞するまで大入賞口が開放状態に制御される(従って、大入賞口の長期間の開放が15回行われる)。一方、「突然確変大当り」となる場合には、大当り遊技の2ラウンドの各ラウンドにおいて、極めて短い0.5秒間にわたって大入賞口が開放状態に制御される(従って、大入賞口の短期間の開放が2回行われる)。従って、「突然確変大当り」となる場合には、実質的に大入賞口への入賞は殆ど期待できず、確変状態に突然移行したように見せることができる。

【0163】

また、本例では、「小当り」となる場合にも小当り遊技中に極めて短い0.5秒間の大入賞口の開放が2回行われ、見た目上、「突然確変大当り」となる場合と同様の態様の大入賞口の開放が行われる。

【0164】

図8-4(A)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、40%の確率で「通常大当り」と決定され、40%の確率で「確変大当り」と決定され、20%の確率で「突然確変大当り」と決定される。また、図8-4(B)に示すように、本例では、第2特別図柄の変動表示が実行されて大当りとなる場合には、40%の確率で「通常大当り」と決定され、55%の確率で「確変大当り」と決定され、5%の確率で「突然確変大当り」と決定される。

【0165】

(時短種別判定テーブル)

図8-5は、ROM101に記憶されている時短種別判定テーブルを示す説明図である。このうち、図8-5(A)は、第1特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。また、図8-5(B)は、第2特別図柄用の時短種別判定テーブルの具体例を示している。

【0166】

図8-5(A)に示すように、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0167】

図8-5(B)に示すように、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を時短はずれ図柄にする旨の判定がなされたときに、種別判定用の乱数にもとづいて、時短種別を「時短はずれA」、「時短はずれB」、または「時短はずれC」のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0168】

図8-5(A)、(B)に示すように、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合、および第2特別図柄の変動表示が実行されて時短はずれとなる場合のいずれにおいても、 $1/3$ の確率で「時短はずれA」と決定され、 $1/3$ の確率で「時短はずれB」と決定され、 $1/3$ の確率で「時短はずれC」と決定される。

【0169】

なお、図8-5に示した例は一例では、時短種別の決定の仕方として様々な態様が考えられる。例えば、第1特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれC」の決定確率を高くする一方で、第2特別図柄の変動表示で時短はずれと決定する場合には「時短はずれA」の決定確率を高くするなど、第1特別図柄の変動表示を実行する場合と第2特別図柄の変動表示を実行する場合とで時短種別の決定割合を異ならせてもよい。

【0170】

図8-6は、時短種別を説明するための説明図である。図8-6に示すように、本例では、通常状態中では、「時短はずれA」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数50回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数30回の時短状態に制御される。また、時短状態中では、「時短はずれA」となる場合に次回大当たりとなるまで時短状態に制御され、「時短はずれB」となる場合に時短回数200回の時短状態に制御され、「時短はずれC」となる場合に時短回数100回の時短状態に制御される。

【0171】

なお、本例では、後述するように、確変状態中では時短はずれと決定される場合はない。

【0172】

また、時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方は、図8-6に示したものにすぎない。例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中と時短状態中とで時短回数100回で同じであるように制御するように構成してもよい。また、例えば、同じ時短はずれ図柄が導出表示される場合であっても、通常状態中であれば時短回数100回に制御され、時短状態中であれば時短回数0回に制御される（すなわち、時短状態から通常状態に転落する）ように構成してもよい。そのように時短はずれとなる場合の時短回数の制御の仕方として様々な態様が考えられる。

【0173】

(変動パターンテーブル)

図8-7および図8-8は、特徴部078IWにおける変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。このうち、図8-7(A)は、大当たりおよび小当たり用の変動パターンテーブルAの具体例を示している。また、図8-7(B)は、通常状態時のはずれ用の

変動パターンテーブルBの具体例を示している。また、図8-7(C)は、大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCの具体例を示している。また、図8-7(D)は、時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDの具体例を示している。また、図8-8(E)は、確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEの具体例を示している。ただし、本例では、確変状態や時短状態であっても、保留記憶数が1以上でない場合(保留記憶がない場合)には、変動パターンテーブルBを用いて変動パターンが決定される。

【0174】

図8-7(A)に示すように、本例では、大当りや小当りとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スー
パーリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパールリーチ β)のいずれかに決定される。

10

【0175】

また、図8-7(B)に示すように、本例では、通常状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-1(通常変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパールリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパールリーチ β)のいずれかに決定される。

【0176】

また、図8-7(C)に示すように、本例では、大当り経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパールリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパールリーチ β)のいずれかに決定される。

20

【0177】

また、図8-7(D)に示すように、本例では、時短はずれ経由で制御された時短状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA1-3(短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパールリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパールリーチ β)のいずれかに決定される。

【0178】

図8-7(C)および図8-7(D)に示すように、本例では、時短状態時には、変動パターンPA1-2(超短縮変動)や変動パターンPA1-3(短縮変動)が決定される割合が高く、通常状態時と比べて平均した変動時間が短くなっている。さらに、同じ時短状態時であっても、大当り経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターンPA1-2(超短縮変動)の選択確率が80%と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。

30

【0179】

また、図8-8(E)に示すように、本例では、確変状態時にはずれとなる場合には、変動パターンとして、変動パターンPA1-2(超短縮変動)、変動パターンPA2-1(ノーマルリーチ)、変動パターンPA2-2(スーパールリーチ α)、変動パターンPA2-3(スーパールリーチ β)のいずれかに決定される。

40

【0180】

図8-8(E)に示すように、本例では、確変状態時には、90%の高い確率で変動パターンPA1-2(超短縮変動)が決定され、時短状態時よりもさらに平均した変動時間が短くなっている。

【0181】

なお、図8-7および図8-8に示した変動パターンテーブルの設定の仕方は一例であり、様々な態様が考えられる。例えば、時短状態中に時短はずれとなって再び時短状態に制御される場合には、図8-7(C)に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

50

【0182】

また、例えば、時短はずれとなった場合のうち次回大当たりまで時短状態継続となる場合（本例では、時短状態中に時短はずれAとなる場合）のみ、図8-7（C）に示す大当たり経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCと同じテーブルを用いて変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0183】

（演出制御コマンド）

図8-9および図8-10は、演出制御用CPU120に送出される演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図8-9および図8-10に示す例において、コマンド80XX（H）は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である。なお、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用CPU120は、コマンド80XX（H）のいずれかを受信すると、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0184】

コマンド9000（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果をはずれ（時短なし）とすることを指定する演出制御コマンド（表示結果1指定コマンド）（はずれ指定コマンド）である。

【0185】

コマンド9001（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれAとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果2指定コマンド）（時短はずれA指定コマンド）である。コマンド9002（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれBとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果3指定コマンド）（時短はずれB指定コマンド）である。コマンド9003（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を時短はずれCとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果4指定コマンド）（時短はずれC指定コマンド）である。

【0186】

コマンド9004（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を通常大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果5指定コマンド（通常大当たり指定コマンド））である。コマンド9005（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果6指定コマンド（確変大当たり指定コマンド））である。コマンド9006（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を突然確変大当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果7指定コマンド（突然確変大当たり指定コマンド））である。

【0187】

コマンド9007（H）は、変動パターンコマンドで指定する飾り図柄の可変表示の表示結果を小当たりとすることを指定する演出制御コマンド（表示結果8指定コマンド（小当たり指定コマンド））である。

【0188】

コマンドA000（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定A指定コマンド）である。コマンドA001（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定B指定コマンド）である。コマンドA002（H）は、第1特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第1図柄確定C指定コマンド）である。

【0189】

コマンドA100（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに

10

20

30

40

50

図柄確定期間が20秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定A指定コマンド）である。コマンドA101（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が10秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定B指定コマンド）である。コマンドA102（H）は、第2特別図柄の可変表示の停止を特定可能であるとともに図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な演出制御コマンド（第2図柄確定C指定コマンド）である。

【0190】

コマンドB000（H）は、大当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（大当り開始指定コマンド：ファンファーレ指定コマンド）である。コマンドB001（H）は、大当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド：エンディング指定コマンド）である。

10

【0191】

コマンドB1XX（H）は、大当り遊技中のラウンド中の表示を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中表示コマンド）である。なお、「XX」に表示するラウンド数が設定される。コマンドB2XX（H）は、大当り遊技中のラウンド後の表示（ラウンド間のインターバルの表示）を指定する演出制御コマンド（大入賞口開放後表示コマンド）である。

【0192】

コマンドB300（H）は、小当り遊技の開始を指定する演出制御コマンド（小当り開始指定コマンド）である。コマンドB301（H）は、小当り遊技の終了を指定する演出制御コマンド（小当り終了指定コマンド）である。

20

【0193】

コマンドB400（H）は、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する演出制御コマンド（大入賞口入賞指定コマンド）である。

【0194】

コマンドC000（H）は、第1保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC001（H）は、第2保留記憶数が1増加したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数加算指定コマンド）である。コマンドC100（H）は、第1保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド）である。コマンドC101（H）は、第2保留記憶数が1減少したことを指定する演出制御コマンド（第2保留記憶数減算指定コマンド）である。

30

【0195】

コマンドE000（H）は、遊技状態が通常状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（通常状態指定コマンド）である。コマンドE001（H）は、大当り遊技終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態A指定コマンド）である。コマンドE002（H）は、時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（時短状態B指定コマンド）である。コマンドE003（H）は、遊技状態が確変状態に制御されることを指定する演出制御コマンド（確変状態指定コマンド）である。

40

【0196】

コマンドE100（H）は、右打ち報知を開始することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知開始指定コマンド）である。コマンドE101（H）は、右打ち報知を終了することを指定する演出制御コマンド（右打ち報知終了指定コマンド）である。

【0197】

演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120（具体的には、演出制御用CPU120）は、主基板11に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ100から上述した演出制御コマンドを受信すると図8-9および図8-10に示された内容に応じて画像表示装置5の表示状態を変更するとともに、ランプの表示状態を変更し、音声制御基板13に対して音番号データを出力する。なお、図8-9および図8-10に示さ

50

れた演出制御コマンド以外の演出制御コマンドも主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。例えば、大当たり遊技に関するより詳細な演出制御コマンドや遊技状態を示す演出制御コマンド（例えば、初期化コマンドを示す演出制御コマンド）も主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される。

【0198】

（特別図柄通常処理）

図 8-11 および図 8-12 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 078 IWS51）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウンタ値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU103 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 078 IWS52）。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU103 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 078 IWS53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 078 IWS54）。

【0199】

この特徴部 078 IWS では、ステップ 078 IWS52～S54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の変動表示に対して、第 2 特別図柄の変動表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための第 1 の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0200】

なお、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した順に第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

【0201】

次いで、CPU103 は、RAM102 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 078 IWS55）。具体的には、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶数バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する。

【0202】

そして、CPU103 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ 078 IWS56）。具体的には、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0203】

すなわち、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM102 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応

10

20

30

40

50

する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM 102の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【0204】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） = 1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【0205】

そして、CPU 103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ078 IWS 57）。なお、CPU 103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM 102の所定の領域に保存する。

【0206】

次いで、CPU 103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ078 IWS 61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ078 IWS 62）。なお、この場合、CPU 103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値（図8-2および図8-3参照）と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU 103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値（図8-2（A）および図8-3（A）参照）を用いて大当り判定を行う。また、CPU 103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値（図8-2（B）および図8-3（B）参照）を用いて大当り判定を行う。CPU 103は、当り判定用乱数の値が図8-2および図8-3に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップ078 IWS 63のY）、ステップ078 IWS 64に移行する。一方、大当りとしないうことに決定した場合には（ステップ078 IWS 63のN）、ステップ078 IWS 66に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0207】

ステップ078 IWS 64では、CPU 103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする。そして、CPU 103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（通常大当りや、確変大当り、突然確変大当り）を大当りの種別に決定する（ステップ078 IWS 65）。なお、この場合、CPU 103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ078 IWS 74に移行する。

【0208】

一方、ステップ078 IWS 66では、CPU 103は、特別図柄ポインタが示す小当り判定テーブルを選択する。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、図8-2に示す第1特別図柄用の小当り判定テーブルを選択し、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、図8-3に示す第2特別図柄用の小当り判定テーブルを選択する。そして、CPU 103は、選択した小当り判定テーブルを用いて、当り判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、小当りとするか否かを決定する（ステップ078 IWS 67）。

【0209】

小当たりとすることに決定した場合には（ステップ078 IWS 68のY）、CPU103は、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする（ステップ078 IWS 69）。そして、ステップ078 IWS 74に移行する。

【0210】

小当たりとすることに決定した場合でなければ（ステップ078 IWS 68のN）、CPU103は、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ078 IWS 70）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ078 IWS 74に移行する。本例では、ステップ078 IWSの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ078 IWS 71の以降の時短はずれの判定処理を行うことなく、そのまま時短なしのはずれとすることに決定される。

10

【0211】

確変フラグがセットされていなければ（すなわち、確変状態でなければ）、CPU103は、時短はずれとするか否かを決定するための時短はずれ判定テーブルを用いて、時短はずれ判定用乱数にもとづく抽選処理を行い、時短はずれとするか否かを決定する（ステップ078 IWS 71）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示している場合には、第1特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/400の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-2参照）。また、特別図柄ポインタの値が「第2」を示している場合には、第2特別図柄用の時短はずれ判定テーブルを選択し、約1/200の確率で時短はずれとすることに決定する（図8-3参照）。

20

【0212】

時短はずれとすることに決定した場合には（ステップ078 IWS 72のY）、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（時短はずれAや、時短はずれB、時短はずれC）を時短はずれの種別に決定する（ステップ078 IWS 73）。なお、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、時短種別の決定を行う。そして、ステップ078 IWS 74に移行する。

【0213】

なお、ステップ078 IWS 73では、ステップ078 IWS 65の大当たり種別判定で用いられる種別判定用乱数と共通の種別判定用乱数を用いて時短種別判定が行われる。さらに、小当たり種別も判定するように構成する場合には、大当たり種別判定および時短種別判定に加えて小当たり種別判定においても共通の種別判定用乱数を用いて判定処理を行うように構成すればよい。

30

【0214】

次いで、CPU103は、大当たり種別、小当たりとするか否か、および時短種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ078 IWS 74）。この場合、例えば、通常大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、確変大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、突然確変大当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「9」と決定し、小当たりとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「1」と決定し、時短はずれAとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、時短はずれBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「4」と決定し、時短はずれCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「6」と決定し、はずれ（時短なし）とすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ078 IWS 75）。

40

【0215】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ078 IWS 76）。

50

【0216】

(変動パターン設定処理)

図8-13は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、大当りフラグまたは小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ078 IWS1701）。大当りフラグまたは小当りフラグがセットされていれば、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7（A）に示す大当りおよび小当り用の変動パターンテーブルAを選択する（ステップ078 IWS1702）。

【0217】

大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ078 IWS1703）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-8（E）に示す確変状態時のはずれ用の変動パターンテーブルEを選択する（ステップ078 IWS1704）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルEを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図8-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0218】

確変フラグがセットされていなければ、CPU103は、大当り経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグAがセットされているか否かを確認する（ステップ078 IWS1705）。時短フラグAがセットされていれば（すなわち、大当り経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7（C）に示す大当り経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルCを選択する（ステップ078 IWS1706）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルCを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図8-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0219】

時短フラグAがセットされていなければ、CPU103は、時短はずれ経由で制御された時短状態であることを示す時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ078 IWS1707）。時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短はずれ経由で制御された時短状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7（D）に示す時短はずれ経由で制御された時短状態時のはずれ用の変動パターンテーブルDを選択する（ステップ078 IWS1708）。ただし、この場合、CPU103は、合算保留記憶数カウンタの値を確認し、合算保留記憶数カウンタの値が1以上であることを条件に変動パターンテーブルDを選択し、合算保留記憶数カウンタの値が0であれば（すなわち、保留記憶がなければ）、図8-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する。

【0220】

時短フラグBもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、変動パターンを決定するためのテーブルとして、図8-7（B）に示す通常状態時のはずれ用の変動パターンテーブルBを選択する（ステップ078 IWS1709）。

【0221】

次に、CPU103は、ステップ078 IWS1702，S1704，S1706，S1708，S1709にて使用することに決定した変動パターンテーブルと、第1特別図柄判定用バッファに格納されている変動パターン決定用乱数とにもとづいて、図8-7および図8-8に示した変動パターンのいずれとするのかを決定する（ステップ078 IW

10

20

30

40

50

S 1 7 1 0)。本例では、変動パターンを決定することによって、第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間が決定される。なお、変動時間を決定したあと、決定した変動時間が設定されている変動パターンを複数の変動パターンの中から選択するようにしてもよい。

【0222】

変動パターンを決定すると、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターンコマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078 IWS1711）。

【0223】

また、ステップ078 IWS1710にて第1特別図柄や第2特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定すると、CPU103は、決定した変動時間を示す変動時間データを変動時間タイマに設定して変動時間の計測を開始するとともに（ステップ078 IWS1712）、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動表示または第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動表示を開始する（ステップ078 IWS1713）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値に更新する（ステップ078 IWS1714）。

【0224】

（特別図柄変動処理）

図8-14は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動処理（ステップS112）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）は、まず、まだ送信していなければ、大当たりとするか否かの決定結果、小当たりとするか否かの決定結果、大当たり種別の決定結果、および時短種別の決定結果にもとづいて、いずれかの表示結果指定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果8指定コマンド）を演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ078 IWS1121）。

【0225】

次いで、CPU103は、変動時間タイマを1減算し（ステップ078 IWS1122）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップ078 IWS1123）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ078 IWS1124）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ078 IWS75で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。

【0226】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、右打ちLED078 IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ078 IWS1125）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078 IWS1126）。

【0227】

ステップ078 IWS1125の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に右打ちLED078 IW10の点灯が開始される。

【0228】

次いで、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ078 IWS1127）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていないければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「20秒」に応じた値をセットする（ステップ078 IWS1128）。また、CPU103は、図柄確定期間が20秒であることを特定可能な第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078 IWS1129）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「

10

20

30

40

50

第2」を示す値である場合には第2図柄確定A指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ078IWS1134に移行する。

【0229】

時短フラグAまたは時短フラグBがセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「10秒」に応じた値をセットする（ステップ078IWS1130）。また、CPU103は、図柄確定期間が10秒であることを特定可能な第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078IWS1131）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定B指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ078IWS1134に移行する。

10

【0230】

時短はずれとすることに決定した場合でなければ（ステップ078IWS1124のN）、CPU103は、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を計測するための図柄確定期間タイマに「0.5秒」に応じた値をセットする（ステップ078IWS1132）。また、CPU103は、図柄確定期間が0.5秒であることを特定可能な第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078IWS1133）。この場合、特別図柄ポインタの値が「第1」を示す値である場合には第1図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行い、特別図柄ポインタの値が「第2」を示す値である場合には第2図柄確定C指定コマンドを送信する制御を行う。そして、ステップ078IWS1134に移行する。

20

【0231】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS113）に対応した値に更新する（ステップ078IWS1134）。

【0232】

（特別図柄停止処理）

図8-15および図8-16は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマの値を1減算し（ステップ078IWS131）、減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっているか否かを確認する（ステップ078IWS132）。

30

【0233】

減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていなければ（すなわち、まだ第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していなければ）、特別図柄停止処理を終了する。減算後の図柄確定期間タイマの値が0となっていれば（すなわち、第1特別図柄や第2特別図柄の停止図柄の確定表示期間を終了していれば）、CPU103は、大当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ078IWS133）。大当りフラグがセットされている場合には、CPU103は、セットされていれば、確変フラグや、時短フラグA、時短フラグB、時短状態中の変動表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをリセットする（ステップ078IWS134）。

40

【0234】

次いで、CPU103は、右打ちLED078IW10の点灯を開始する制御を行う（ステップ078IWS135）。また、CPU103は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078IWS136）。

【0235】

次いで、CPU103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ078IWS137）。次いで、CPU103は、特別可変入賞球装置7を開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）を計測するための大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ078IWS138）

50

。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS144）に対応した値に更新する（ステップ078IWS139）。

【0236】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ078IWS133のN）、CPU103は、時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ078IWS140）。時短回数カウンタの値が0でなければ、CPU103は、時短回数カウンタの値を1減算する（ステップ078IWS141）。また、CPU103は、減算後の時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する（ステップ078IWS142）。減算後の時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBをリセットし、時短状態を終了する（ステップ078IWS143）。 10

【0237】

次いで、CPU103は、右打ちLED078IW10の点灯を終了する制御を行う（ステップ078IWS144）。また、CPU103は、右打ち報知終了指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078IWS145）。また、CPU103は、通常状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078IWS146）。

【0238】

なお、本例では、ステップ078IWS140～S146の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。 20

【0239】

次いで、CPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを確認する（ステップ078IWS147）。小当りフラグがセットされている場合には、小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する制御を行う（ステップ078IWS148）。次いで、CPU103は、大入賞口開放前時間タイマをセットする（ステップ078IWS149）。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（ステップS118）に対応した値に更新する（ステップ078IWS150）。 30

【0240】

小当りフラグもセットされていなければ（すなわち、はずれであれば）、CPU103は、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かを確認する（ステップ078IWS151）。なお、時短はずれとすることに決定した場合であるか否かは、例えば、ステップ078IWS75で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。時短はずれとすることに決定した場合でなければ（すなわち、はずれ（時短なし）の場合であれば）、ステップ078IWS167に移行する。

【0241】

時短はずれとすることに決定した場合であれば、CPU103は、時短フラグAまたは時短フラグBがセットされているか否かを確認する（ステップ078IWS152）。時短フラグAおよび時短フラグBのいずれもセットされていなければ（すなわち、通常状態であれば）、CPU103は、時短はずれAであれば（ステップ078IWS153のY）、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ078IWS154）。そして、ステップ078IWS163に移行する。 40

【0242】

時短はずれAでなければ、CPU103は、時短はずれBであれば（ステップ078IWS155のY）、時短回数カウンタに「50」をセットする（ステップ078IWS156）。そして、ステップ078IWS163に移行する。

【0243】

時短はずれBでもなければ（すなわち、時短はずれCであれば）、CPU103は、時短回数カウンタに「30」をセットする（ステップ078IWS157）。そして、ステ 50

ステップ 078 IWS 163 に移行する。

【0244】

時短フラグ A または時短フラグ B がセットされていれば（すなわち、時短状態であれば）、CPU 103 は、時短はずれ A であれば（ステップ 078 IWS 158 の Y）、時短回数カウンタの値を 0 にリセットする（ステップ 078 IWS 159）。そして、ステップ 078 IWS 163 に移行する。

【0245】

時短はずれ A でなければ、CPU 103 は、時短はずれ B であれば（ステップ 078 IWS 160 の Y）、時短回数カウンタに「200」をセットする（ステップ 078 IWS 161）。そして、ステップ 078 IWS 163 に移行する。

10

【0246】

時短はずれ B でもなければ（すなわち、時短はずれ C であれば）、CPU 103 は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ 078 IWS 162）。そして、ステップ 078 IWS 163 に移行する。

【0247】

次いで、CPU 103 は、セットされていれば、時短フラグ A をリセットする（ステップ 078 IWS 163）。また、CPU 103 は、時短フラグ B をセットし、時短状態に制御する（ステップ 078 IWS 164）。また、CPU 103 は、時短状態 B 指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ 078 IWS 165）。また、CPU 103 は、ホールコンピュータなどの外部装置に対して大当たり 2 信号の外部出力を開始する制御を行う（ステップ 078 IWS 166）。

20

【0248】

ステップ 078 IWS 164、S 165 の処理が実行されることによって、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に時短状態に制御されるとともに、時短状態 B 指定コマンドが送信されることによって時短はずれ経由の時短状態に応じた背景画像に切り替えられる。また、ステップ 078 IWS 166 の処理が実行されることによって、図柄確定期間の終了時に大当たり 2 信号の外部出力が開始される。

【0249】

そして、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 110）に対応した値に更新する（ステップ 078 IWS 167）。

30

【0250】

（外部出力信号）

図 8-17 は、パチンコ遊技機 1 から外部出力される外部出力信号の例を示す説明図である。図 8-17 に示すように、本例では、外部出力信号として、大当たり 1 信号、大当たり 2 信号、大当たり 3 信号、および変動停止信号が出力される。このうち、大当たり 1 信号は、大当たり遊技中に外部出力される信号である。また、大当たり 2 信号は、大当たり遊技中および時短状態中に外部出力される信号である。また、大当たり 3 信号は、時短はずれの図柄確定期間中に外部出力される信号である。また、変動停止信号は、図柄確定期間の開始時に外部出力される信号である。

【0251】

40

本例では、大当たり遊技終了時に時短状態に移行される場合に加えて、時短はずれ図柄が導出表示された場合にも時短状態に移行される場合があるので、時短はずれ図柄が導出表示された場合には、その図柄確定期間の終了時に大当たり 2 信号の外部出力が開始される（ステップ 078 IWS 166 参照）。

【0252】

（大当たり終了処理）

図 8-18 は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップ S 117）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU 103 は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップ 078 IWS 531）、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ 078 IWS 535 に移行する。大当たり終了

50

表示タイマが設定されていない場合には、CPU103は、大当りフラグをリセットし（ステップ078 IWS532）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ078 IWS533）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ078 IWS534）、処理を終了する。

【0253】

ステップ078 IWS535では、CPU103は、大当り終了表示タイマの値を1減算する。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、すなわち大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ078 IWS536）。経過していなければ処理を終了する。

10

【0254】

大当り終了表示時間が経過していれば（ステップ078 IWS536のY）、CPU103は、時短フラグAをセットし、時短状態に制御する（ステップ078 IWS537）。次いで、CPU103は、今回終了する大当りが通常大当りであるか否かを確認する（ステップ078 IWS538）。なお、通常大当りであるか否かは、例えば、ステップ078 IWS75で停止図柄記憶領域に記憶した特別図柄の停止図柄を確認することにより判定できる。通常大当りであれば、CPU103は、時短回数カウンタに「100」をセットする（ステップ078 IWS539）。また、CPU103は、時短状態A指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078 IWS540）。

【0255】

20

通常大当りでなければ（すなわち、確変大当りまたは突然確変大当りであれば）、CPU103は、確変フラグをセットし、確変状態に制御する（ステップ078 IWS541）。また、CPU103は、確変状態指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（ステップ078 IWS542）。

【0256】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（ステップS110）に応じた値に更新する（ステップ078 IWS543）。

【0257】

（状態遷移）

次に、本特徴部078 IWにおける状態遷移について説明する。図8-19は、本特徴部078 IWにおける状態遷移を説明するための状態遷移図である。図8-19に示すように、通常状態において、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ078 IWS541参照）、通常大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS537～S539参照）。また、通常状態において、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS164参照）。

30

【0258】

また、図8-19に示すように、確変状態において、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には再び確変状態に制御され（ステップ078 IWS541参照）、通常大当りとなった場合には時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS537～S539参照）。一方、確変状態においては時短はずれ図柄が導出表示される場合はない（ステップ078 IWS70のY参照）。

40

【0259】

また、図8-19に示すように、時短状態Aにおいて、確変大当りまたは突然確変大当りとなった場合には確変状態に制御され（ステップ078 IWS541参照）、通常大当りとなった場合には再び時短状態A（大当り経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS537～S539参照）。また、時短状態Aにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS164参照）。また、時短状態Aにおいて、大

50

当りが発生することなく100回の変動表示を終了した場合には時短状態に制御される（ステップ078 IWS 140～S 143参照）。

【0260】

また、図8-19に示すように、時短状態Bにおいて、確変大当たりまたは突然確変大当たりとなった場合には確変状態に制御され（ステップ078 IWS 541参照）、通常大当たりとなった場合には時短状態A（大当たり経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS 537～S 539参照）。また、時短状態Bにおいて、はずれとなる場合であっても、時短はずれ図柄が導出表示される場合には再び時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に制御される（ステップ078 IWS 164参照）。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく30回、50回、100回、または200回の変動表示を終了した場合には時短状態に制御される（ステップ078 IWS 140～S 143参照）。ただし、時短状態中に時短はずれAとなって時短状態Bに制御された場合には、次回の大当たりが発生するまで時短状態Bが継続される（ステップ078 IWS 158，S 159参照）。

10

【0261】

なお、本例では、時短状態A中に時短はずれ図柄が導出表示された場合に一律に時短状態Bに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と決定した時短種別に対応した時短回数とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Aを継続するように構成してもよい。

【0262】

なお、本例では、時短状態B中に通常大当たりが発生した場合に一律に時短状態Aに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と通常大当たり対応した時短回数（本例では、100回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態Bを継続するように構成してもよい。

20

【0263】

（演出制御メイン処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図8-20は、特徴部078 IWにおける演出制御メイン処理の具体例を示すフローチャートである。図8-20において、ステップS 71～S 76の処理は、図6で示したそれらの処理と同様である。

30

【0264】

次いで、演出制御用CPU 120は、第4図柄プロセス処理を実行する（ステップ078 IWS 701）。本例では、ステップ078 IWS 701の第4図柄プロセス処理が実行されることによって、画像表示装置5において、飾り図柄の変動表示とは別に、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示と同期して第4図柄の変動表示が実行される。なお、本例では、第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の左方に設けられた第4図柄表示器078 IW 21aにおいて第4図柄の変動表示が実行される。また、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、画像表示装置5の右方に設けられた第4図柄表示器078 IW 21bにおいて第4図柄の変動表示が実行される。

【0265】

そして、ステップS 77の処理は、図6で示したステップS 77の処理と同様である。

40

【0266】

（第4図柄）

図8-21は、ステップ078 IWS 701の第4図柄プロセス処理において実行される第4図柄の変動表示および停止図柄の表示態様を説明するための説明図である。第4図柄の変動表示が実行される場合には、図8-21（A）に示すように、第4図柄表示器078 IW 21a，21bにおいて、上下に配置された2つのLEDが交互に点灯および消灯を繰り返すことによって第4図柄の変動表示が実行される。

【0267】

また、変動時間を終了した場合には、図柄確定期間の開始時に第4図柄の停止図柄を確

50

定表示させる。この場合、図 8-21 (B) に示すように、大当たりとなる場合には大当たり図柄として上下に配置された 2 つの LED が赤色で点灯された状態で停止表示される。また、小当たりとなる場合には小当たり図柄として上下に配置された 2 つの LED が緑色で点灯された状態で停止表示される。また、時短はずれとなる場合には時短はずれ図柄として上下に配置された 2 つの LED が青色で点灯された状態で停止表示される。また、はずれ（時短なし）となる場合にははずれ図柄（時短なし）として上下に配置された 2 つの LED が消灯された状態で停止表示される。

【0268】

なお、第 4 図柄の停止図柄の態様は、本例で示した態様にかぎらず、例えば、大当たり種別や時短種別も区別可能な態様で第 4 図柄の停止図柄を導出表示するように構成してもよい。

10

【0269】

また、本例では、図 8-21 に示すように、第 4 図柄の時短はずれ図柄として専用の図柄を設ける場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、大当たりの場合と時短はずれの場合とで第 4 図柄の停止図柄を共通の図柄としてもよい。

【0270】

（コマンド解析処理）

次に、演出制御手段の動作について説明する。図 8-22～図 8-23 は、コマンド解析処理（ステップ S75）の具体例を示すフローチャートである。主基板 11 から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

20

【0271】

コマンド解析処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップ 078 IWS 611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用 CPU 120 は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップ 078 IWS 612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を +2 しておく（ステップ 078 IWS 613）。+2 するのは 2 バイト（1 コマンド）ずつ読み出すからである。

30

【0272】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップ 078 IWS 614）、演出制御用 CPU 120 は、受信した変動パターンコマンドを、RAM 122 に形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップ 078 IWS 615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップ 078 IWS 616）。

【0273】

受信した演出制御コマンドが表示結果指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 617）、演出制御用 CPU 120 は、受信した表示結果指定コマンドを、RAM 122 に形成されている表示結果指定コマンド格納領域に格納する（ステップ 078 IWS 618）。

40

【0274】

受信した演出制御コマンドがいずれかの図柄確定指定コマンド（第 1 図柄確定 A 指定コマンド、第 1 図柄確定 B 指定コマンド、第 1 図柄確定 C 指定コマンド、第 2 図柄確定 A 指定コマンド、第 2 図柄確定 B 指定コマンド、第 2 図柄確定 C 指定コマンド）であれば（ステップ 078 IWS 619）、演出制御用 CPU 120 は、受信した図柄確定指定コマンドに応じた確定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 078 IWS 620）。例えば、第 1 図柄確定 A 指定コマンドを受信した場合には、第 1 確定 A コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 1 図柄確定 B 指定コマンドを受信した場合には、第 1 確定

50

B コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 1 図柄確定 C 指定コマンドを受信した場合には、第 1 確定 C コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 図柄確定 A 指定コマンドを受信した場合には、第 2 確定 A コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 図柄確定 B 指定コマンドを受信した場合には、第 2 確定 B コマンド受信フラグをセットする。また、例えば、第 2 図柄確定 C 指定コマンドを受信した場合には、第 2 確定 C コマンド受信フラグをセットする。

【0275】

受信した演出制御コマンドが大当り開始指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 621）、演出制御用 CPU120 は、大当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 078 IWS 622）。受信した演出制御コマンドが大当り終了指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 623）、演出制御用 CPU120 は、大当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 078 IWS 624）。 10

【0276】

受信した演出制御コマンドが小当り開始指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 625）、演出制御用 CPU120 は、小当り開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 078 IWS 626）。受信した演出制御コマンドが小当り終了指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 627）、演出制御用 CPU120 は、小当り終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップ 078 IWS 628）。

【0277】

受信した演出制御コマンドが通常状態指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 631）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、通常状態に応じた背景画像（例えば、海モードに応じた青色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 078 IWS 632）。 20

【0278】

受信した演出制御コマンドが時短状態 A 指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 633）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、時短状態 A（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、夕日モードに応じた黄色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 078 IWS 634）。

【0279】

受信した演出制御コマンドが時短状態 B 指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 635）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、時短状態 B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（例えば、森林モードに応じた緑色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 078 IWS 636）。 30

【0280】

受信した演出制御コマンドが確変状態指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 637）、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 において、確変状態に応じた背景画像（例えば、炎モードに応じた赤色の背景画像）に切り替える制御を行う（ステップ 078 IWS 638）。

【0281】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知開始指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 639）、演出制御用 CPU120 は、右打ち報知 LED078 IW20 の点灯を開始する制御を行う（ステップ 078 IWS 640）。なお、本例では、右打ち報知開始指定コマンドは、時短はずれ図柄が導出表示される場合には、その図柄確定期間の開始時に送信されるので（ステップ 078 IWS 1126 参照）、図柄確定期間の開始時に右打ち報知 LED078 IW20 の点灯が開始される。 40

【0282】

受信した演出制御コマンドが右打ち報知終了指定コマンドであれば（ステップ 078 IWS 641）、演出制御用 CPU120 は、右打ち報知 LED078 IW20 の点灯を終了する制御を行う（ステップ 078 IWS 642）。

【0283】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドを記憶したり、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットしたりする処理を実行する（ステップ078 IWS 643）。例えば、大入賞口入賞指定コマンドを受信した場合であれば、大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞フラグをセットする。そして、ステップ078 IWS 611に移行する。

【0284】

（可変表示開始設定処理）

図8-24は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターンコマンド格納領域から変動パターンコマンドを読み出す（ステップ078 IWS 801）。次いで、演出制御用CPU120は、ステップ078 IWS 801で読み出した変動パターンコマンド、および表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（すなわち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ078 IWS 802）。すなわち、演出制御用CPU120によってステップ078 IWS 802の処理が実行されることによって、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターン（変動パターン）に応じて、識別情報の可変表示の表示結果（飾り図柄の停止図柄）を決定する表示結果決定手段が実現される。なお、変動パターンコマンドで擬似連が指定されている場合には、演出制御用CPU120は、ステップ078 IWS 802において、擬似連中の仮停止図柄としてチャンス目図柄（例えば、「223」や「445」のように、リーチとならないものの大当り図柄と1つ図柄がずれている図柄の組み合わせ）も決定する。なお、演出制御用CPU120は、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。なお、ステップ078 IWS 802において、演出制御用CPU120は、受信した変動パターンコマンドにもとづいて大当りであるか否かを判定し、変動パターンコマンドのみにもとづいて飾り図柄の停止図柄を決定するようにしてもよい。

【0285】

ステップ078 IWS 802では、演出制御用CPU120は、受信した表示結果指定コマンドが「通常大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（通常大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「確変大当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として3図柄が同じ奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（確変大当り図柄）を決定する。また、受信した表示結果指定コマンドが「突然確変大当り」または「小当り」を示している場合には、演出制御用CPU120は、停止図柄として「135」の飾り図柄の組合せ（小当り／突然確変大当り図柄）を決定する。

【0286】

そして、「はずれ」の場合には、上記以外の飾り図柄の組み合わせを決定する。ただし、リーチ演出を伴う場合には、左右の2図柄が揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、はずれであっても、「時短はずれ」である場合には、特殊図柄（例えば、星図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定する。なお、時短種別に応じて異なる特殊図柄（例えば、ハート型図柄や菱形図柄）を含むはずれ図柄の飾り図柄の組み合わせを決定するように構成してもよい。

【0287】

演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄決定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定する。すなわち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定する。

【0288】

なお、飾り図柄についても、大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ図柄で揃った図柄の組み合わせ）を大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、確変大当りを想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ奇数図柄で揃った図柄の組み合わせ

）を確変大当り図柄という。また、大当り図柄のうち、通常大当り（非確変大当り）を想起させるような停止図柄（左中右が全て同じ偶数図柄で揃った図柄の組み合わせ）を非確変大当り図柄という。また、はずれを想起させるような停止図柄をはずれ図柄という。

【0289】

次いで、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択する（ステップ078 IWS803）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ078 IWS804）。

【0290】

プロセステーブルとは、演出制御用CPU120が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU120は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って画像表示装置5等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、画像表示装置5の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。また、プロセステーブルは、演出制御基板80におけるROMに格納されている。また、プロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0291】

なお、リーチ演出を伴う変動パターンについて演出制御を実行する場合に用いられるプロセステーブルには、変動開始から所定時間が経過したときに左図柄を停止表示させ、さらに所定時間が経過すると右図柄を停止表示させることを示すプロセスデータが設定されている。なお、停止表示させる図柄をプロセステーブルに設定するのではなく、決定された停止図柄、擬似連や滑り演出における仮停止図柄に応じて、図柄を表示するための画像を合成して生成するようにしてもよい。

【0292】

また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L、8R）の制御を実行する（ステップ078 IWS805）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0293】

なお、この特徴部078 IWでは、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターンコマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0294】

次いで、演出制御用CPU120は、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（ステップ078 IWS806）。

【0295】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップS172）に対応した値にする（ステップ078 IWS807）。

【0296】

(可変表示中演出処理)

図8-25および図8-26は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理(ステップS172)を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、プロセスタイマの値を1減算するとともに(ステップ078IWS841)、変動時間タイマの値を1減算する(ステップ078IWS842)。プロセスタイマがタイムアウトしたら(ステップ078IWS843)、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する(ステップ078IWS844)。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データにもとづいて演出装置に対する制御状態を変更する(ステップ078IWS845)。
【0297】

10

次いで、演出制御用CPU120は、第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ078IWS846)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Aコマンド受信フラグまたは第2確定Aコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定A指定コマンドまたは第2図柄確定A指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、モード移行演出(時短状態(時短モード))に移行することを報知する演出)および右打ち報知に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ078IWS847)。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ078IWS848)。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ078IWS849)。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに20秒に応じた値をセットする(ステップ078IWS850)。そして、ステップ078IWS862に移行する。

20

【0298】

第1図柄確定A指定コマンドおよび第2図柄確定A指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ078IWS851)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Bコマンド受信フラグまたは第2確定Bコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定B指定コマンドまたは第2図柄確定B指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、継続演出(時短状態が継続することを報知する演出)に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ078IWS852)。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる(ステップ078IWS853)。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R)の制御を実行する(ステップ078IWS854)。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに10秒に応じた値をセットする(ステップ078IWS855)。そして、ステップ078IWS862に移行する。

30

40

【0299】

第1図柄確定B指定コマンドおよび第2図柄確定B指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ078IWS856)。具体的には、コマンド解析処理において第1確定Cコマンド受信フラグまたは第2確定Cコマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する。第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信していれば、ステップ078IWS858に移行する。

50

【0300】

第1図柄確定C指定コマンドおよび第2図柄確定C指定コマンドのいずれも受信していなければ、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ078IWS857）。変動時間タイマがタイムアウトしていなければ、処理を終了する。

【0301】

第1図柄確定C指定コマンドまたは第2図柄確定C指定コマンドを受信した場合（ステップ078IWS856のY）、または変動時間タイマがタイムアウトしている場合（ステップ078IWS857のY）、演出制御用CPU120は、通常の図柄確定表示に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ078IWS858）。次いで、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ078IWS859）。また、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ078IWS860）。また、演出制御用CPU120は、演出制御手段側で図柄確定期間を計測するための確定演出期間タイマに0.5秒に応じた値をセットする（ステップ078IWS861）。そして、ステップ078IWS862に移行する。

【0302】

なお、本例では、図柄確定指定コマンドを受信した場合に加えて、変動時間タイマがタイムアウトした場合にも（ステップ078IWS857参照）、ステップ078IWS858以降の処理に移行して図柄確定期間に移行するのであるが、通常は図柄確定指定コマンドを取りこぼさなければ、ステップ078IWS857でYと判定されてステップ078IWS858以降の処理に移行する場合はない。

【0303】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップS173）に応じた値に更新する（ステップ078IWS862）。

【0304】

（特図当り待ち処理）

図8-27および図8-28は、図7に示された演出制御プロセス処理における特図当り待ち処理（ステップS173）を示すフローチャートである。特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、確定演出期間タイマの値を1減算し（ステップ078IWS871）、減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしているか否かを確認する（ステップ078IWS872）。減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていなければ、プロセスタイマの値を1減算し（ステップ078IWS873）、プロセスデータnの内容（表示制御実行データn、ランプ制御実行データn、音番号データn）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプおよび演出用部品としてのスピーカ8L, 8R）の制御を実行する（ステップ078IWS874）。

【0305】

また、演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ078IWS875）、プロセスデータの切替を行う（ステップ078IWS876）。また、演出制御用CPU120は、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定し、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ087IWS877）。

【0306】

次いで、演出制御用CPU120は、飾り図柄の停止図柄の確定表示中であるか否かを確認する（ステップ078IWS878）。飾り図柄の停止図柄の確定表示中であれば、そのまま処理を終了する。飾り図柄の停止図柄の確定表示中でなければ、演出制御用CPU120は、決定されている停止図柄（はずれ図柄（時短なし）、時短はずれ図柄、大当

10

20

30

40

50

り図柄、小当り図柄)を停止表示させる制御を行う(ステップ078 IWS 879)。

【0307】

ステップ078 IWS 879の処理で大当り図柄を停止表示した場合には(ステップ078 IWS 880のY)、演出制御用CPU120は、大当り図柄を確定表示したことを示す大当り停止フラグをセットする(ステップ078 IWS 881)。そして、処理を終了する。

【0308】

ステップ078 IWS 879の処理で小当り図柄を停止表示した場合には(ステップ078 IWS 882のY)、演出制御用CPU120は、小当り図柄を確定表示したことを示す小当り停止フラグをセットする(ステップ078 IWS 883)。そして、処理を終了する。

10

【0309】

減算後の確定演出期間タイマの値がタイムアウトしていれば(すなわち、図柄確定期間を経過していれば)、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ078 IWS 884)。大当り停止フラグがセットされているれば、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ078 IWS 885)。なお、大当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、大当り開始指定コマンド受信フラグ(ステップ078 IWS 622参照)がセットされているか否かを確認することにより判定できる。大当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

20

【0310】

大当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、大当り停止フラグをリセットする(ステップ078 IWS 886)。次いで、演出制御用CPU120は、モード移行演出(確変状態(確変モード)や時短状態(時短モード))に移行することを報知する演出)および右打ち報知を含む大当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ078 IWS 887)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ078 IWS 888)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ27)の制御を実行する(ステップ078 IWS 889)。

30

【0311】

そして、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値を大当り中演出処理に応じた値に更新する(ステップ078 IWS 890)。

【0312】

大当り停止フラグがセットされていないければ、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグがセットされているか否かを確認する(ステップ078 IWS 891)。小当り停止フラグがセットされているれば、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信したか否かを確認する(ステップ078 IWS 892)。なお、小当り開始指定コマンドを受信したか否かは、例えば、コマンド解析処理において、小当り開始指定コマンドを受信したことを示すフラグがセットされているか否かを確認することにより判定できる。小当り開始指定コマンドを受信していなければ、そのまま処理を終了する。

40

【0313】

小当り開始指定コマンドを受信していれば、演出制御用CPU120は、小当り停止フラグをリセットする(ステップ078 IWS 893)。次いで、演出制御用CPU120は、小当り中演出に応じたプロセステーブルを選択する(ステップ078 IWS 894)。そして、演出制御用CPU120は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ(ステップ078 IWS 895)、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ

50

、および演出用部品としてのスピーカ 27) の制御を実行する (ステップ 078 IWS 896)。

【0314】

そして、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を小当り中演出処理に応じた値に更新する (ステップ 078 IWS 897)。

【0315】

小当り停止フラグもセットされていなければ (すなわち、はずれ図柄 (時短なし) または時短はずれ図柄を停止表示した場合であれば)、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理 (ステップ S170) に応じた値に更新する (ステップ 078 IWS 898)。

【0316】

(演出例)

次に、時短状態に移行する際の演出態様の具体例について説明する。図 8-29~図 8-31 は、時短状態に移行する際の演出態様の具体例を説明するための説明図である。このうち、図 8-29 および図 8-30 は、大当り経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例を示している。また、図 8-31 は、時短はずれ経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例を示している。なお、図 8-29~図 8-31 において、(A) (B) (C) の順に演出画面が遷移する。

【0317】

まず、図 8-29 および図 8-30 を用いて、大当り経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例について説明する。図 8-29 (A) に示すように、画像表示装置 5 において、飾り図柄の停止図柄として通常大当り図柄 (本例では、「666」の図柄の組み合わせ) が導出表示され、大当り遊技の大当り開始期間 (ファンファーレ期間) に移行したものである。本例では、大当り遊技のファンファーレ期間として 20 秒間が確保されており、ファンファーレ期間において、図 8-29 (B) に示すように、画像表示装置 5 においてモード移行演出が実行される (ステップ 078 IWS 887 参照)。本例では、図 8-29 (B) に示すように、画像表示装置 5 において、キャラクタ画像 078 IW30 が表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「夕日モードに移行」などの文字表示 078 IW31 が表示されることによって、モード移行演出が実行され、時短状態 A に移行することが報知される。

【0318】

また、本例では、大当り遊技を開始すると、右打ち LED 078 IW10 の点灯が開始される (ステップ 078 IWS 135 参照) とともに、右打ち報知 LED 078 IW20 の点灯も開始される (ステップ 078 IWS 640 参照) のであるが、図 8-29 (B) に示すように、それとともに、画像表示装置 5 において、右打ちアイコン画像 078 IW40 の表示も開始される。

【0319】

次いで、ファンファーレ期間中において所定期間 (例えば、10 秒) が経過すると、図 8-29 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、右打ち報知が開始される (ステップ 078 IWS 887 参照)。本例では、図 8-29 (C) に示すように、画像表示装置 5 において、「右打ち!」などの文字表示 078 IW32 が表示されることによって、右打ち報知が実行される。

【0320】

次いで、ファンファーレ期間を経過すると、図 8-29 (D) に示すように、「大当り中!」などの文字表示 078 IW33 が表示され、大当り遊技のラウンド期間に移行する。そして、大当り遊技を終了すると、時短状態 A に移行され、図 8-30 (E) に示すように、画像表示装置 5 において、時短状態 A (大当り経由の時短状態) に応じた背景画像に切り替えられる (ステップ 078 IWS 634 参照)。本例では、図 8-30 (E) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の右上端部において「夕日モード」と表示されるとともに、黄色の表示色の背景画像に切り替えられる。

10

20

30

40

50

【0321】

次に、図8-31を用いて時短はずれ経由で時短状態に移行する場合の演出態様の具体例について説明する。図8-31(A)に示すように、画像表示装置5において、飾り図柄の停止図柄として時短はずれ図柄（本例では、特殊図柄（星図柄）を含むはずれ図柄の組み合わせ）が導出表示されたものとする。本例では、時短はずれ図柄の図柄確定期間として20秒間が確保されており、図柄確定期間において、図8-31(B)に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ078IWS847参照）。本例では、図8-31(B)に示すように、画像表示装置5において、キャラクタ画像078IW34が表示されるとともに、キャラクタのセリフとして「森林モードに移行」などの文字表示078IW35が表示されることによって、モード移行演出が実行され、時短状態Bに移行することが報知される。

10

【0322】

また、本例では、時短はずれ図柄を導出表示したときの図柄確定期間開始時に、右打ちLED078IW10の点灯が開始される（ステップ078IWS1125参照）とともに、右打ち報知LED078IW20の点灯も開始される（ステップ078IWS640参照）のであるが、図8-31(B)に示すように、それとともに、画像表示装置5において、右打ちアイコン画像078IW41の表示も開始される。

【0323】

次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図8-31(C)に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される（ステップ078IWS847参照）。本例では、図8-31(C)に示すように、画像表示装置5において、「右打ち！」などの文字表示078IW36が表示されることによって、右打ち報知が実行される。

20

【0324】

次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Bに移行され、図8-31(D)に示すように、画像表示装置5において、時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像に切り替えられる（ステップ078IWS636参照）。本例では、図8-31(D)に示すように、画像表示装置5の表示画面の右上端部において「森林モード」と表示されるとともに、緑色の表示色の背景画像に切り替えられる。

【0325】

なお、図8-29～図8-31に示す例では、右打ちアイコン画像078IW40, 41が右打ちLED078IW10および右打ち報知LED078IW20の点灯開始とともに表示される場合が示されているが、右打ちアイコン画像078IW40, 41は、右打ちLED078IW10および右打ち報知LED078IW20の点灯開始に連動して表示が開始され、右打ちLED078IW10および右打ち報知LED078IW20の消灯に連動して消去される。

30

【0326】

（演出実行タイミング）

次に、本特徴部078IWにおける各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-32および図8-33は、本特徴部078IWにおける各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。このうち、図8-32(A)は、大当たり（通常大当たり）となる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-32(B)は、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-33(A)は、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-33(B)は、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。

40

【0327】

まず、図8-32(A)を用いて、大当たり（通常大当たり）となる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-32(A)に示すように、大当たり（通常大当たり）となる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、大当たり図柄（通常大当たり図柄）

50

が停止表示されると、0.5秒間の短い図柄確定期間にわたって大当り図柄が確定表示される（ステップ078 IWS 1132参照）。また、大当りとなる場合には、大当り遊技のファンファーレ期間として20秒間が確保されており、ファンファーレ期間において、図8-32（A）に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ078 IWS 887参照）。次いで、ファンファーレ期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図8-32（A）に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される（ステップ078 IWS 887参照）。次いで、ファンファーレ期間を経過すると、大当り遊技のラウンド期間やインターバル期間が繰り返され、全てのラウンドを終了しエンディング期間を終了すると（大当り遊技を終了すると）、時短状態Aに移行され、図8-32（A）に示すように、画像表示装置5において、時短状態A（大当り経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、黄色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ078 IWS 634参照）。

10

【0328】

なお、図8-32（A）に示す例では、通常大当りとなる場合について示しているが、確変大当りや突然確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときには、画像表示装置5において、確変状態に応じた背景画像（本例では、赤色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ078 IWS 638参照）。

【0329】

次に、図8-32（B）を用いて、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-32（B）に示すように、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、はずれ図柄（時短なし）が停止表示されると、0.5秒間の短い図柄確定期間にわたってはずれ図柄（時短なし）が確定表示される（ステップ078 IWS 1132参照）。また、図柄確定期間を終了すると、継続して通常状態に応じた背景画像（本例では、青色の表示色の背景画像）が表示される（ステップ078 IWS 632参照）。

20

【0330】

なお、図8-32（B）に示す例では、通常状態中にはずれ（時短なし）となる場合について示しているが、例えば、確変状態中にはずれ（時短なし）となる場合には、変動開始前から確変状態に応じた背景画像（本例では、赤色の表示色の背景画像）が表示されているのであるから、図柄確定期間の終了後も確変状態に応じた背景画像（本例では、赤色の表示色の背景画像）が継続して表示される。また、例えば、時短状態A中にはずれ（時短なし）となる場合には、変動開始前から時短状態Aに応じた背景画像（本例では、黄色の表示色の背景画像）が表示されているのであるから、図柄確定期間の終了後も時短状態Aに応じた背景画像（本例では、黄色の表示色の背景画像）が継続して表示される。また、例えば、時短状態B中にはずれ（時短なし）となる場合には、変動開始前から時短状態Bに応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）が表示されているのであるから、図柄確定期間の終了後も時短状態Bに応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）が継続して表示される。

30

【0331】

次に、図8-33（A）を用いて、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-33（A）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、時短はずれ図柄が停止表示されると、20秒間の図柄確定期間にわたって時短はずれ図柄が確定表示される（ステップ078 IWS 1128参照）。また、図柄確定期間において、図8-33（A）に示すように、画像表示装置5においてモード移行演出が実行される（ステップ078 IWS 847参照）。次いで、図柄確定期間中において所定期間（例えば、10秒）が経過すると、図8-33（A）に示すように、画像表示装置5において、右打ち報知が開始される（ステップ078 IWS 847参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Bに移行され、図8-33（A）に示すように、画像表示装置5において、時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）に切り

40

50

替えられる（ステップ078 IWS 636 参照）。

【0332】

次に、図8-33（B）を用いて、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングについて説明する。図8-33（B）に示すように、時短状態中に時短はずれとなる場合、特別図柄および飾り図柄の変動表示を終了し、時短はずれ図柄が停止表示されると、10秒間の図柄確定期間にわたって時短はずれ図柄が確定表示される（ステップ078 IWS 1130 参照）。また、図柄確定期間において、図8-33（B）に示すように、画像表示装置5において継続演出が実行される（ステップ078 IWS 852 参照）。次いで、図柄確定期間を経過すると、時短状態Bに移行され、図8-33（B）に示すように、画像表示装置5において、時短状態B（時短はずれ経由の時短状態）に応じた背景画像（本例では、緑色の表示色の背景画像）に切り替えられる（ステップ078 IWS 636 参照）。

10

【0333】

なお、本例では、時短状態中に時短はずれAとなる場合には、次回大当たりまで時短状態が継続されるのであるが、この場合には、例えば、継続演出において「∞」などの表示を行い、次回大当たりまで時短状態が継続することを示唆するように構成してもよい。

【0334】

（変形例1）

上記の特徴部078 IWでは、同じ時短はずれとなる場合であっても、通常状態中であるか時短状態中であるかによって図柄確定期間を異ならせる場合（20秒間と10秒間）を示したが、そのような態様にかぎらず、図柄確定期間を一律に同じ期間としてもよい。図8-34は、変形例1における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。このうち、図8-34（A）は、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-34（B）は、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。

20

【0335】

変形例1において、図8-34（A）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングは、図8-33（A）と同様である。変形例1において、時短状態中に時短はずれとなる場合には、図8-34（B）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場合と同様に図柄確定期間として20秒間が確保されている。そして、図8-34（B）に示すように、20秒間の図柄確定期間にわたって継続演出が実行される。そのように図柄確定期間を通常状態中と時短状態中とで共通化することによって、処理負担を軽減することができる。

30

【0336】

なお、変形例1では、通常状態中と時短状態中とで時短はずれとなる場合の図柄確定期間を20秒間に共通化する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、通常状態中と時短状態中とで時短はずれとなる場合の図柄確定期間を0.5秒間に共通化し、時短はずれとなってもモード移行演出や右打ち報知、継続演出を実行しないように構成してもよい。

【0337】

（変形例2）

上記の特徴部078 IWでは、時短状態中に時短はずれとなる場合には、既に時短状態中であることから、図柄確定期間として通常状態中よりも短い10秒間を確保し、継続演出を実行して時短状態が継続することを報知する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。図8-35は、変形例2における各種演出の実行タイミングを説明するためのタイミングチャートである。このうち、図8-35（A）は、通常状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。また、図8-35（B）は、時短状態中に時短はずれとなる場合の各種演出の実行タイミングを示している。

40

【0338】

変形例2において、図8-35（A）に示すように、通常状態中に時短はずれとなる場

50

合の各種演出の実行タイミングは、図 8-33 (A) と同様である。変形例 2 において、時短状態中に時短はずれとなる場合には、図 8-35 (B) に示すように、図柄確定期間として 0.5 秒の短い期間を設定し、継続演出を実行しないように構成してもよい。そのように構成しても、時短はずれとなる変動の開始前から時短状態が継続しているのであるから、継続演出を実行しなくても遊技者が遊技状態を認識できない事態が生じるおそれは低く、支障は生じない。

【0339】

(変形例 3)

図 8-36 は、変形例 3 における特別図柄通常処理 (ステップ S 110) を示すフローチャートである。変形例 3 では、図 8-36 に示すように、特別図柄通常処理においてステップ 078 IWS 70 の判定処理が設けられておらず、確変状態であるか否かに関係なく一律にステップ 078 IWS 71 以降の時短はずれの判定処理が実行される。ただし、変形例 3 では、図 8-36 に示すように、時短はずれとすることに決定し (ステップ 078 IWS 72 の Y)、時短種別を決定すると (ステップ 078 IWS 73)、CPU 103 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する (ステップ 078 IWS 73 X)。確変フラグがセットされていれば (すなわち、確変状態であれば)、CPU 103 は、ステップ 078 IWS 74 には移行せず、特別図柄の停止図柄として強制的にはずれ図柄 (時短なし) を決定する (ステップ 078 IWS 74 X)。図 8-36 の処理フローのように構成しても、確変状態中である場合には時短はずれ図柄を導出表示しないように構成することができる。

【0340】

なお、変形例 3 において、特別図柄通常処理のその他の処理は、上記の特徴部 078 IW で示した処理と同様である。

【0341】

(変形例 4)

上記の特徴部 078 IW では、時短はずれとなる場合に、図柄確定期間の開始時に右打ち LED 078 IW 10 および右打ち報知 LED 078 IW 20 の点灯を開始する場合を示したが、そのような態様にかぎらず、図柄確定期間の終了時に右打ち LED 078 IW 10 および右打ち報知 LED 078 IW 20 の点灯を開始するように構成してもよい。図 8-37 は、変形例 4 における特別図柄停止処理 (ステップ S 113) を示すフローチャートである。

【0342】

変形例 4 では、特別図柄変動処理において、ステップ 078 IWS 1125, S 1126 の処理は実行されない。それに代えて、特別図柄停止処理において、CPU 103 は、大当たり 2 信号の外部出力を開始する制御を行うと (ステップ 078 IWS 166)、右打ち LED 078 IW 10 の点灯を開始する制御を行う (ステップ 078 IWS 166 A)。また、CPU 103 は、右打ち報知開始指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う (ステップ 078 IWS 166 B)。

【0343】

ステップ 078 IWS 166 A の処理が実行されることによって、変形例 4 では、時短はずれとなる場合に、図柄確定期間の終了時に右打ち LED 078 IW 10 の点灯が開始される。また、ステップ 078 IWS 166 B の処理が実行されることによって、変形例 4 では、時短はずれとなる場合に、図柄確定期間の終了時に右打ち報知開始指定コマンドが送信されるので、図柄確定期間の終了時に右打ち報知 LED 078 IW 20 の点灯が開始される (ステップ 078 IWS 639, S 640 参照)。

【0344】

なお、変形例 4 において、特別図柄変動処理および特別図柄停止処理のその他の処理は、上記の特徴部 078 IW で示した処理と同様である。

【0345】

(変形例 5)

図 8-38 は、変形例 5 における変動パターンテーブルの具体例を示す説明図である。なお、本例において、変動パターンテーブル A, B, E については、上記の特徴部 078 IW で示した変動パターンテーブル A, B, E と同様である。

【0346】

上記の特徴部 078 IW では、同じ時短状態時であっても、大当り経由で制御された時短状態時には、時短はずれ経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターン PA1-2（超短縮変動）の選択確率が 80% と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている場合について示した。これに対して、形例 5 では、図 8-38（C）および図 8-38（D）に示すように、同じ時短状態時であっても、時短はずれ経由で制御された時短状態時の方が、大当り経由で制御された時短状態時と比べて、変動パターン PA1-2（超短縮変動）の選択確率が 80% と高くなっており、平均した変動時間が短くなっている。

【0347】

以上に説明したように、本特徴部 078 IW および各変形例には、以下に示す（手段 A1-1）、（手段 A1-2）～（手段 A11）に示す遊技機の構成が開示されている。

【0348】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

【0349】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が、打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0350】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当り」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当りが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当り遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10 個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15 ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29 秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

【0351】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0352】

そのような遊技機において、特別状態への制御の契機となる第2所定結果を表示可能に構成されたものがある。例えば、特開2002-210152号公報（段落0029）には、停止図柄が特別表示態様とは異なる表示態様、例えば「6, 6, 7」、「4, 4, 5」、「1, 2, 3」になった場合に、特別図柄表示装置の可変時間（5～10秒）をより短い所定の時間（例えば、2秒）に短縮し、このような時短を所定回数（例えば、30回）連続して繰り返すことが記載されている。また、特開2002-253794号公報（段落0046, 0047）には、リーチはずれとなる場合に時短モードでない場合には、リーチパターンにもとづいて時短回数を決定することが記載されている。

【0353】

特開2002-210152号公報、特開2002-253794号公報に記載された遊技機を適用すれば、有利状態への制御を経由することなく第2所定結果の表示を契機に特別状態に制御することができる。しかしながら、特別状態への制御を開始することを報知する報知演出の実行期間を確保する必要がある。一方で、報知演出の実行期間を確保するために、特別状態において第2所定結果を表示する場合にも第2所定結果の表示期間を長くしてしまうと、可変表示効率が低下してしまうという問題がある。そこで、以下に示す遊技機の構成は、非特別状態において報知演出の実行期間を確保でき、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0354】

（手段A1-1）遊技を行うことが可能な遊技機であって、始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を実行し、可変表示の表示結果を表示可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS112, S113を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定結果（例えば、大当り図柄）が表示されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分）と、有利状態に制御された後に、有利状態とは異なる状態であって非特別状態（例えば、通常状態）よりも始動条件が成立しやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な特別状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS164, S537～S539を実行する部分）と、を備え、可変表示実行手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果（例えば、はずれ図柄）を表示可能であり、所定結果として、特別状態の制御の契機とならない第1所定結果（例えば、はずれ図柄（時短なし））と、特別状態の制御の契機となる第2所定結果（例えば、時短はずれ図柄）と、を表示可能であり、非特別状態において、第2所定結果の表示期間（例えば、20秒間）は、第1所定結果の表示期間（例えば、0.5秒間）よりも長く（例えば、図8-32（B）および図8-33（A）参照）、非特別状態における第2所定結果の表示期間において、特別状態の制御を開始することを報知する報知演出（例えば、モード移行演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078 IWS847を実行する部分）を備え、特別状態における第2所定結果の表示期間（例えば、10秒間）は、非特別状態における第2所定結果の表示期間よりも短い（例えば、図8-33（A）,（B）参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、非特別状態において報知演出の実行期間を確保でき、遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、第1所定結果の表示期間と特別状態における第2所定結果の表示期間とを短縮することができ、可変表示効率を高めることができる。

【0355】

（手段A1-2）遊技を行うことが可能な遊技機であって、始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口への遊技球の入賞）にもとづいて可変表示を実行し、可変表示の表示結果を表示可能な可変表示実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS112, S113を実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定結果（例えば、大当り図柄）が表示されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊

10

20

30

40

50

技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分)と、有利状態に制御された後に、有利状態とは異なる状態であって非特別状態(例えば、通常状態)よりも始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS164, S537～S539を実行する部分)と、を備え、可変表示実行手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果(例えば、はずれ図柄)を表示可能であり、所定結果として、特別状態の制御の契機とならない第1所定結果(例えば、はずれ図柄(時短なし))と、特別状態の制御の契機となる第2所定結果(例えば、時短はずれ図柄)と、を表示可能であり、非特別状態において、第2所定結果の表示期間(例えば、20秒間)は、第1所定結果の表示期間(例えば、0.5秒間)よりも長く(例えば、図8-32(B)および図8-33(A)参照)、非特別状態における第2所定結果の表示期間において、特別状態の制御を開始することを報知する報知演出(例えば、モード移行演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078 IWS847を実行する部分)と、可変表示の表示結果の表示期間を特定可能な表示期間情報(例えば、図柄確定指定コマンド)を出力可能な情報出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS1129, S1131, S1133を実行する部分)と、を備え、情報出力手段は、第1所定結果の表示期間を特定可能な第1表示期間情報(例えば、第1図柄確定C指定コマンド、第2図柄確定C指定コマンド)と、第2所定結果の表示期間を特定可能な第2表示期間情報(例えば、第1図柄確定A指定コマンド、第2図柄確定A指定コマンド、第1図柄確定B指定コマンド、第2図柄確定B指定コマンド)と、を異なる表示期間情報として出力し、特別状態における第2所定結果の表示期間は、非特別状態における第2所定結果の表示期間と共通の期間であり(例えば、変形例1において、図8-34に示すように、通常状態中と時短状態中とで図柄確定期間が20秒間で共通である)、報知演出実行手段は、第2表示期間情報にもとづいて報知演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120は、ステップ078 IWS846でYと判定したときにステップ078 IWS847を実行する)ことを特徴とする。そのような構成によれば、非特別状態において報知演出の実行期間を確保でき、遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、適切なタイミングで報知演出を実行することができる。また、第2所定結果の表示期間が遊技状態によらず共通の期間であるので、処理共通化により制御手段の容量の増加を抑えることができる。

【0356】

(手段A2) 手段A1-1、手段A1-2において、遊技媒体(例えば、遊技球)が進入可能な進入有利状態(例えば、開状態)と進入しにくいまたは進入不能な進入不利状態(例えば、閉状態)とに変化可能な可変手段(例えば、特別可変入賞球装置7)を備え、有利状態制御手段は、有利状態において可変手段を進入有利状態に制御し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS114～S117において、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する)、所定結果は、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない表示結果(例えば、はずれ図柄)であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない場合であっても特別状態の制御に対する期待感をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0357】

なお、本例では、時短はずれ図柄が導出表示された場合に時短状態に移行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短付き小当り図柄を設けるように構成し、時短付き小当り図柄が導出表示された場合には、その小当り遊技の終了時に時短状態に移行するように構成してもよい。

【0358】

(手段A3) 手段A1-1、手段A1-2または手段A2において、可変表示の表示結果として第2所定結果を表示するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS71を実行する部分)と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態(例えば、確変状態)に制御可能な高確率状態制御手

段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ５４１を実行する部分）と、を備え、決定手段は、高確率状態において、第２所定結果を表示するか否かの決定を行わない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ７０でＹのときステップ０７８ＩＷＳ７１を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【０３５９】

（手段Ａ４）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２または手段Ａ２において、可変表示の表示結果として第２所定結果を表示するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ７１を実行する部分）と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態（例えば、確変状態）に制御可能な高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ５４１を実行する部分）と、を備え、可変表示実行手段は、高確率状態において、第２所定結果を表示すると決定された場合、可変表示の表示結果として第１所定結果を表示する（例えば、変形例３において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ７３ＸでＹのときステップ０７８ＩＷＳ７４Ｘを実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【０３６０】

（手段Ａ５）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ４のうちのいずれかにおいて、第２所定結果の表示期間（例えば、２０秒間、１０秒間）は、特定結果の表示期間（例えば、０．５秒間）よりも長く（例えば、図８－３２（Ａ）、図８－３３（Ａ），（Ｂ）参照）、有利状態の制御を開始する期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８８７を実行する部分）を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定結果が表示される場合に有利状態の制御を早くすることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０３６１】

（手段Ａ６）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第２所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、第２所定結果の表示期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、第２所定結果の表示期間の開始を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体（例えば、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０）を発光させる発光体制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８ＩＷＳ１１２５を実行する部分）と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。

【０３６２】

（手段Ａ７）手段Ａ１－１、手段Ａ１－２から手段Ａ５のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、第２所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップ０７８ＩＷＳ１６４を実行する）、第２所定結果の表示期間において、所定領域（例えば、遊技領域の右方領域）への遊技媒体の発射操作を促す促進報知（例えば、右打ち報知）を実行可能な促進報知実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０におけるステップ０７８ＩＷＳ８４７を実行する部分）と、第２所定結果の表示期間の終了を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体（例えば、右打ちＬＥＤ０７８ＩＷ１０）を発光させる発光体制御手段（例えば、変形例４において、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０７８Ｉ

10

20

30

40

50

WS166Aを実行する部分)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。

【0363】

(手段A8) 手段A1-1、手段A1-2から手段A7のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、識別情報(例えば、第1特別図柄、第2特別図柄)の可変表示を実行し、識別情報の可変表示に対応して特殊識別情報(例えば、第4図柄)の可変表示を実行し、特殊識別情報の可変表示の表示結果を表示可能な特殊可変表示実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078IWS701を実行する部分)を備え、特殊可変表示実行手段は、第2所定結果とは異なる態様により特殊識別情報の可変表示の表示結果(例えば、2つのLEDが青色で点灯された状態で停止表示される)を表示する(例えば、図8-21(B)参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技の進行状況を認識可能とすることができる。

10

【0364】

(手段A9) 手段A1-1、手段A1-2から手段A8のうちのいずれかにおいて、第2所定結果の表示期間の終了を契機として、特別状態に制御されていることを特定可能な特別信号(例えば、大当たり2信号)出力可能な信号出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078IWS166を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されていることを外部で認識可能とすることができる。

20

【0365】

(手段A10) 手段A1-1、手段A1-2から手段A9のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、非特別状態において第2所定結果が表示された場合と特別状態において第2所定結果が表示された場合とで、異なる回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する(例えば、図8-6参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、同じ第2所定結果が表示された場合であっても遊技状態によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0366】

(手段A11) 手段A1-1、手段A1-2から手段A10のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、第2所定結果として、不利第2所定結果(例えば、時短はずれC)と有利第2所定結果(例えば、時短はずれA)とを表示可能であり、特別状態制御手段は、有利第2所定結果が表示された場合、不利第2所定結果が表示された場合よりも多い回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する(例えば、図8-6参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第2所定結果の種類によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0367】

また、本特徴部078IWおよび各変形例には、以下に示す(手段B1)～(手段B13)に示す遊技機の構成が開示されている。

【0368】

(手段B1) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、始動条件の成立(例えば、第1始動入賞口、第2始動入賞口への遊技球の入賞)にもとづいて可変表示を実行し、可変表示の表示結果を表示可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS112, S113を実行する部分)と、可変表示の表示結果として特定結果(例えば、大当たり図柄)が表示されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS114～S117を実行する部分)と、有利状態に制御された後に、有利状態とは異なる状態であって非特別状態(例えば、通常状態)よりも始動条件が成立しやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078IWS164, S537～S539を実行する部分)と、演出背景画像を表示する背景

40

50

画像表示手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078 IWS 632，S 634，S 636，S 638を実行する部分）と、を備え、特別状態制御手段は、可変表示の表示結果として特定結果とは異なる所定結果（例えば、時短はずれ図柄）が表示されたことにもとづいて、特別状態に制御可能であり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ078 IWS 164を実行する）、可変表示実行手段は、通常可変表示よりも可変表示期間が短い短縮可変表示（例えば、超短縮変動、短縮変動）を実行可能であり、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合と有利状態後に特別状態に制御されている場合とで、異なる割合により短縮可変表示を実行可能であり（例えば、図8-7（C），（D）参照）、背景画像表示手段は、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合と有利状態後に特別状態に制御されている場合とで、異なる演出背景画像を表示する（例えば、演出制御用CPU120は、ステップ078 IWS 634，S 636を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態の制御の契機となった事象によって可変表示傾向が異なり演出背景画像も異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0369】

（手段B2）手段B1において、可変表示実行手段は、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合、有利状態後に特別状態に制御されている場合よりも高い割合により短縮可変表示を実行可能である（例えば、変形例5における図8-38（C），（D）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合には、有利状態に制御される場合のような遊技価値の付与はないことから、過度な射幸性を抑えつつ、可変表示効率を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0370】

（手段B3）手段B1において、可変表示実行手段は、所定結果が表示されたことにもとづいて特別状態に制御されている場合、有利状態後に特別状態に制御されている場合よりも低い割合により短縮可変表示を実行可能である（例えば、図8-7（C），（D）参照）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態後に特別状態に制御されている場合の可変表示効率を高めて、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0371】

（手段B4）手段B1から手段B3のうちのいずれかにおいて、遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な進入有利状態（例えば、開状態）と進入しにくいまたは進入不能な進入不利状態（例えば、閉状態）とに変化可能な可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を備え、有利状態制御手段は、有利状態において可変手段を進入有利状態に制御し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS114～S117において、特別可変入賞球装置7を開状態に制御する）、所定結果は、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない表示結果（例えば、はずれ図柄）であるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変手段の進入有利状態の制御を伴わない場合であっても特別状態の制御に対する期待感をもたせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0372】

（手段B5）手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として所定結果を表示するか否かを決定する決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS 71を実行する部分）と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態（例えば、確変状態）に制御可能な高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS 541を実行する部分）と、を備え、決定手段は、高確率状態において、所定結果を表示するか否かの決定を行わない（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ078 IWS 70でYのときステップ078 IWS 71を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

【0373】

(手段B6) 手段B1から手段B4のうちのいずれかにおいて、可変表示の表示結果として所定結果を表示するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS71を実行する部分)と、有利状態に制御される割合を高めた高確率状態(例えば、確変状態)に制御可能な高確率状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS541を実行する部分)と、を備え、可変表示実行手段は、高確率状態において、所定結果を表示すると決定された場合、可変表示の表示結果として特別状態の制御の契機とならない特定所定結果を表示する(例えば、変形例3において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ078 IWS73XでYのときステップ078 IWS74Xを実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態よりも有利な高確率状態に制御されている場合に却って遊技者を落胆させてしまうことを防止することができる。

10

【0374】

(手段B7) 手段B1から手段B6のうちのいずれかにおいて、所定結果の表示期間(例えば、20秒間、10秒間)は、特定結果の表示期間(例えば、0.5秒間)よりも長く(例えば、図8-32(A)、図8-33(A)、(B)参照)、有利状態の制御を開始する期間において、所定領域(例えば、遊技領域の右方領域)への遊技媒体の発射操作を促す促進報知(例えば、右打ち報知)を実行可能な促進報知実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078 IWS887を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定結果が表示される場合に有利状態の制御を早くすることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【0375】

(手段B8) 手段B1から手段B7のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ078 IWS164を実行する)、所定結果の表示期間において、所定領域(例えば、遊技領域の右方領域)への遊技媒体の発射操作を促す促進報知(例えば、右打ち報知)を実行可能な促進報知実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078 IWS847を実行する部分)と、所定結果の表示期間の開始を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体(例えば、右打ちLED078 IW10)を発光させる発光体制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS1125を実行する部分)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。

30

【0376】

(手段B9) 手段B1から手段B7のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、所定結果の表示期間の終了を契機として特別状態に制御し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、ステップ078 IWS164を実行する)、所定結果の表示期間において、所定領域(例えば、遊技領域の右方領域)への遊技媒体の発射操作を促す促進報知(例えば、右打ち報知)を実行可能な促進報知実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ078 IWS847を実行する部分)と、所定結果の表示期間の終了を契機として、所定領域への遊技媒体の発射操作を促す発光体(例えば、右打ちLED078 IW10)を発光させる発光体制御手段(例えば、変形例4において、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS166Aを実行する部分)と、を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に所定領域への遊技媒体の発射操作を行うべきことを認識させることができる。

40

【0377】

(手段B10) 手段B1から手段B9のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、識別情報(例えば、第1特別図柄、第2特別図柄)の可変表示を実行し、識別情報の可変表示に対応して特殊識別情報(例えば、第4図柄)の可変表示を実行し、特殊識別情報の可変表示の表示結果を表示可能な特殊可変表示実行手段(例えば、演出制御用CPU12

50

0におけるステップ078 IWS 701を実行する部分)を備え、特殊可変表示実行手段は、所定結果とは異なる態様により特殊識別情報の可変表示の表示結果(例えば、2つのLEDが青色で点灯された状態で停止表示される)を表示する(例えば、図8-21(B)参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技の進行状況を認識可能とすることができる。

【0378】

(手段B11)手段B1から手段B10のうちのいずれかにおいて、所定結果の表示期間の終了を契機として、特別状態に制御されていることを特定可能な特別信号(例えば、大当たり2信号)を出力可能な信号出力手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ078 IWS 166を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御されていることを外部で認識可能とすることができる。

10

【0379】

(手段B12)手段B1から手段B11のうちのいずれかにおいて、特別状態制御手段は、非特別状態において所定結果が表示された場合と特別状態において所定結果が表示された場合とで、異なる回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する(例えば、図8-6参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、同じ所定結果が表示された場合であっても遊技状態によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0380】

20

(手段B13)手段B1から手段B12のうちのいずれかにおいて、可変表示実行手段は、所定結果として、不利所定結果(例えば、時短はずれC)と有利所定結果(例えば、時短はずれA)とを表示可能であり、特別状態制御手段は、有利所定結果が表示された場合、不利所定結果が表示された場合よりも多い回数の可変表示を実行するまで特別状態に制御する(例えば、図8-6参照)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定結果の種類によって有利度合いが異なるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0381】

〔特徴部25TMに関する説明〕

次に、特徴部25TMに関して、図9-1~図9-19を用いて説明する。本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当たり期待度が高いことを報知する特別演出(後述する入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出)を実行可能であり、始動入賞が発生したタイミングとは異なるタイミング(特別演出の実行タイミングとは異なるタイミング)で、当該始動入賞に対応した変動表示の大当たり期待度が高いことを報知する所定演出(後述するチャンス目演出、コメント予告演出、変化演出)を実行可能である。

30

【0382】

(発光体25TM100)

図9-1は、本実施の形態の〔特徴部25TMに関する説明〕に係るパチンコ遊技機1の正面図である。本実施の形態の〔特徴部25TMに関する説明〕に係るパチンコ遊技機1は、例えば、図9-1に示すように、画像表示装置5の近傍(右上部)に発光体25TM100を設けており、発光体25TM100を発光(本例では点灯及び／又は点滅)させるようにしている。本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当たり期待度が高いことを報知する入賞時フラッシュ演出が行われる。入賞時フラッシュ演出の演出態様として、発光体25TM100が白色に発光する演出態様と、発光体25TM100が赤色に発光する演出態様とがある。そして、発光体25TM100が赤色に発光する場合には、発光体25TM100が白色に発光する場合よりも大当たり期待度が高い(図9-7(B)参照)。

40

【0383】

なお、〔特徴部25TMに関する説明〕に係るパチンコ遊技機1の遊技盤2における他

50

の構成は、図 1 に示したパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における構成と同様であるため、説明を省略する。

【0384】

(乱数値)

図 9-2 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 9-2 に示すように、本実施形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2、変動パターン判定用の乱数値 MR 3、普図表示結果判定用の乱数値 MR 4、MR 4 の初期値決定用の乱数値 MR 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 MR 1~MR 5 は、CPU 103 10
にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 104 によって更新されてもよい。乱数回路 104 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0385】

尚、本実施の形態では各乱数値 MR 1~MR 5 をそれぞれ図 9-2 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR 1~MR 5 の範囲は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。 20

【0386】

(変動パターン判定)

また、ROM 101 には、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0387】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ(時短付)」又は「はずれ(時短無)」にすることが事前決定されたときに使用される「はずれ(時短付)／はずれ(時短無)用」変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「小当たり」にすることが事前決定されたときに使用される「小当たり用」変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される「大当たり用」変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。 30

【0388】

「はずれ(時短付)／はずれ(時短無)用」変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「スーパーリーチ A はずれ」の変動パターン、「スーパーリーチ B はずれ」の変動パターン、「スーパーリーチ C はずれ」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 MR 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0389】

「非リーチはずれ」の変動パターンは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。 40

【0390】

本実施形態において、リーチが成立する演出を実行しない「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、12 秒間である。「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチ演出を伴う(リーチ状態が成立する)変動パターン(「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチ A はずれ」、「スーパーリーチ B はずれ」、「スーパーリーチ C はずれ」)の変動表示期間(20~70 秒間)よりも短くなっている。

【0391】

【小当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「特殊変動小当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0392】

本実施形態では、特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）では、変動表示が開始された後に、飾り図柄を用いることなく特殊な態様の演出画像を表示することにより小当り又は大当りのいずれかに当選しているかを報知する特殊変動演出が実行され、特殊変動演出の終了後に最終表示結果が報知される。「特殊変動小当り」の変動パターンと、「特殊変動大当り」の変動パターンとでは、最終表示結果が報知されるまで共通の演出態様となっているものとする。

10

【0393】

本実施形態において、特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、15秒間である。特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、リーチ演出を伴わない（リーチ状態が成立しない）「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間（12秒間）よりも長くなっており、リーチ演出を伴う（リーチ状態が成立する）変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチCはずれ」、「ノーマルリーチ大当り」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチB大当り」、「スーパーリーチC大当り」）の変動表示期間（20～70秒間）よりも短くなっている。

20

【0394】

【大当り用】変動パターン判定テーブルにおいては、「特殊変動大当り」の変動パターン、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「スーパーリーチA大当り」の変動パターン、「スーパーリーチB大当り」の変動パターン、「スーパーリーチC大当り」の変動パターンの各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0395】

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

30

【0396】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」又は「ノーマルリーチ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、20秒間である。ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチはずれ」及び「ノーマルリーチ大当り」）と判定された場合の変動表示期間は、特殊変動を伴う変動パターン（「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」）と判定された場合の変動表示期間、リーチ演出を伴わない（リーチ状態が成立しない）「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間（12～15秒間）よりも長くなっており、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当り」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチC大当り」）の変動表示期間（50～70秒間）よりも短くなっている。

40

【0397】

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当り」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチC大当り」）では、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行され、バトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。

【0398】

本実施形態において、スーパーリーチAを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはず

50

れ」及び「スーパーリーチA大当り」)では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵Aキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルA演出が実行される。また、スーパーリーチBを伴う変動パターン(「スーパーリーチBはずれ」及び「スーパーリーチB大当り」)では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵Bキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルB演出が実行される。また、スーパーリーチCを伴う変動パターン(「スーパーリーチCはずれ」及び「スーパーリーチC大当り」)では、スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵Cキャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトルC演出が実行される。

【0399】

本実施形態において、スーパーリーチAを伴う変動パターン(「スーパーリーチAはずれ」及び「スーパーリーチA大当り」)と判定された場合の変動表示期間は、50秒間であり、スーパーリーチBを伴う変動パターン(「スーパーリーチBはずれ」及び「スーパーリーチB大当り」)と判定された場合の変動表示期間は、60秒間であり、スーパーリーチCを伴う変動パターン(「スーパーリーチCはずれ」及び「スーパーリーチC大当り」)と判定された場合の変動表示期間は、70秒間である。

【0400】

スーパーリーチを伴う変動パターン(「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当り」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチC大当り」)と判定された場合の変動表示期間は、スーパーリーチを伴わない変動パターン(「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」、「ノーマルリーチ大当り」、「特殊変動小当り」、「特殊変動大当り」)と判定された場合の何れの変動パターンの変動表示期間(12~20秒間)よりも長くなっている。

【0401】

図9-3(A)に示すように、[はずれ(時短付)/はずれ(時短無)用]変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~897までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、898~977までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、978~987までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターンに割り当てられており、988~994までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられており、995~997までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【0402】

また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~897までが「非リーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、898~977までが「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンに割り当てられており、978~987までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターンに割り当てられており、988~994までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられており、995~997までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「はずれ(時短付)」又は「はずれ(時短無)」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【0403】

図9-3(B)に示すように、[小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「特殊変動小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0404】

また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「特殊変動小当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が

10

20

30

40

50

「小当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【0405】

図9-3(C)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、設定値が「1」である場合は、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~50までが「特殊変動大当り」の変動パターンに割り当てられており、51~100までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、101~297までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられており、298~597までが「スーパーリーチB大当り」の変動パターンに割り当てられており、598~997までが「スーパーリーチC大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【0406】

また、設定値が「2」、「3」、「4」、「5」、及び「6」の何れの場合にも、設定値が「1」である場合と同様に、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~50までが「特殊変動大当り」の変動パターンに割り当てられており、51~100までが「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンに割り当てられており、101~297までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられており、298~597までが「スーパーリーチB大当り」の変動パターンに割り当てられており、598~997までが「スーパーリーチC大当り」の変動パターンに割り当てられている。このように、表示結果が「大当り」となる場合には、複数の変動パターン各々の選択割合は、設定値によらず共通となっている。

【0407】

(レイヤ構造)

図9-4(A)は、画像表示装置5における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図9-4(B)は、画像表示装置5における各種画像のレイヤ構造の説明図である。本実施形態では、図9-4(A)及び(B)に示すように、レイヤ構造は、第1レイヤ、第2レイヤ、第3レイヤ、及び第4レイヤの4種類のレイヤから構成されている。

【0408】

図9-4(A)に示すように、第1レイヤは最前面のレイヤに表示され、第2レイヤは第1レイヤの1つ背面のレイヤに表示され、第3レイヤは第2レイヤの1つ背面に表示され、第4レイヤは第3レイヤの1つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第1レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第2レイヤ、第3レイヤの順で表示優先度が低くなり、第4レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い(遊技者から見て手前に表示されているように見える)ことになる。

【0409】

また、図9-4(B)に示すように、第1レイヤには、小図柄や後述する保留記憶数の値(第1保留記憶数の値、第2保留記憶数の値)が表示される。第2レイヤには、後述する入賞時ブラックアウト演出実行時のブラックアウト画像(第1ブラックアウト画像25TM300B1、第2ブラックアウト画像25TM300B2)や、後述する接続ゾーン演出実行時の炎エフェクト画像25TM300Fが表示される。第3レイヤには、保留表示領域25TM011の保留表示、アクティブ表示領域の25TM013のアクティブ表示、図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄、後述するコメント予告演出実行時のコメント画像が表示される。第4レイヤには、後述する背景画像(通常背景画像25TM200A、特殊背景画像25TM200B)が表示される。

【0410】

以下の説明では、所定の画像が第nレイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像[第nレイヤ]」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄が第3レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄[第3レイヤ]」と称する。

【0411】

なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例えば、第3レイヤには、前述したように、飾り図柄、対応表示（保留表示、アクティブ表示）、並びに、ミニキャラクタ及びコメント画像を配置可能である。ここで、第3レイヤは、第3-1レイヤと、第3-2レイヤと、第3-3レイヤとで構成されるものとし、第3-1レイヤに飾り図柄が配置され、第3-2レイヤに対応表示（保留表示、アクティブ表示）が配置され、第3-3レイヤにミニキャラクタ及びコメント画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第3-3レイヤ<第3-2レイヤ<第3-1レイヤの順で表示優先度が高いものとする。

【0412】

（入賞時ブラックアウト演出）

本実施形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行可能である。入賞時ブラックアウト演出は、始動入賞時に入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定されたことに基づいて直ちに実行される予告演出である。入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像25TM300B1〔第2レイヤ〕が表示された後に、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示される。

【0413】

本実施形態では、始動入賞が発生したことに基づいて始動入賞時の判定処理が行われ、その判定結果に基づく始動入賞時のコマンドがCPU103から演出制御用CPU120に送信される。そして、演出制御用CPU120が、始動入賞時のコマンドに基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行することになるため、入賞時ブラックアウト演出の実行タイミングは、始動入賞の発生（始動条件の成立）直後であり、始動入賞が発生（始動条件が成立）してから所定期間（例えば、0.1秒（100ms））以内のタイミングである。遊技者にとっては、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）で、入賞時ブラックアウト演出が実行されていると感じられるため、入賞時ブラックアウト演出が実行されるタイミングは、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）であるともいえる。

【0414】

具体的には、入賞時ブラックアウト演出では、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1、第2ブラックアウト画像25TM300B2）を表示させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する。この場合の入賞時ブラックアウト演出は、先読み予告演出として実行される。

【0415】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時ブラックアウト演出が開始されると、その入賞時ブラックアウト演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミングまで継続して実行されるものとする。

【0416】

本実施形態において、第1ブラックアウト画像25TM300B1〔第2レイヤ〕は、入賞時ブラックアウト演出が開始されたタイミングで表示されるブラックアウト画像であり、画像表示装置5の表示画面に表示されていた演出画像（飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕、背景画像〔第4レイヤ〕等）が突如として消えたことを想起させる態様の被覆画像である。

【0417】

また、第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕は、第1ブラックアウト画像の表示後のタイミングで表示されるブラックアウト画像であり、画像表示装置5

10

20

30

40

50

の表示画面に表示されていた演出画像（飾り図柄〔第3レイヤ〕、背景画像〔第4レイヤ〕等）が継続して消えた状態となっていることを想起させる態様の被覆画像である。即ち、第1ブラックアウト画像とは、入賞時ブラックアウト演出が開始されたことを報知する画像であり、第2ブラックアウト画像とは、入賞時ブラックアウト演出が継続して実行されていることを報知する画像である。

【0418】

本実施形態では、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1、第2ブラックアウト画像25TM300B2）〔第2レイヤ〕を表示させることにより、背景画像〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性を低下させて視認困難状態とする。すなわち、入賞時ブラックアウト演出が実行されることにより、背景画像〔第4レイヤ〕の視認困難状態は継続され、飾り図柄〔第3レイヤ〕の視認困難状態も継続され、対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認困難状態も継続されることになる。

【0419】

ここで、入賞時ブラックアウト演出により、背景画像〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕は継続して視認困難状態となるが、後述する保留記憶数の値〔第1レイヤ〕と小図柄〔第1レイヤ〕は視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて変動表示されていた飾り図柄〔第3レイヤ〕、保留表示領域25TM011において表示されていた通常態様の保留表示25TM001〔第3レイヤ〕、及びアクティブ表示領域25TM013に表示されていた通常態様のアクティブ表示25TM003〔第3レイヤ〕の視認性はどれも低下する一方で、第1保留記憶数表示領域25TM015において表示されている「2」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025において表示されている「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて変動表示されている小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はどれも低下していない（図9-5参照）。

【0420】

本実施形態では、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を行う。また、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて小図柄の変動表示を行う。すなわち、本実施形態では、特別図柄の変動表示に対応して（並行して）飾り図柄の変動表示を実行しており、特別図柄の変動表示に対応して（並行して）小図柄の変動表示を実行している。

【0421】

本実施形態では、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に第1保留記憶数の値を表示させており、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に第2保留記憶数の値を表示させている。

【0422】

また、本実施形態では、入賞時ブラックアウト演出の開始時（即ち、第1ブラックアウト画像が表示されるタイミング）に、スピーカ8L、8Rを用いて入賞時ブラックアウト演出の実行を報知する音声（効果音）を再生出力するブラックアウト効果音演出を実行し、その後、スピーカ8L、8Rから音声を再生出力しないミュート演出を実行する。また、本実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間に、発光体25TM100とは異なる演出装置である遊技効果用ランプ9を消灯態様とする。

【0423】

（接続ゾーン演出）

本実施形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果に基づいて、入賞時ブラックアウト演出の終了後に接続ゾーン演出を実行可能である。接続ゾーン演出は、

第1演出と、第1演出の後に実行される第2演出とで構成されている。

【0424】

接続ゾーン演出における第1演出とは、入賞時ブラックアウト演出が終了するタイミング（即ち、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミング）で、画像表示装置5から第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕を消去し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として「バトルZONE」の文字を含む炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕を表示させる予告演出である。

【0425】

本実施形態では、演出制御用CPU120は、接続ゾーン演出における第1演出が実行されるときに、背景画像として、夜空と山と噴煙と「バトルZONE」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕を第4レイヤに配置する制御を実行しているが、このときに、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として、「バトルZONE」の文字を含む炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕を第2レイヤに配置する制御も実行表示されているので、特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕は視認困難な状態となっている。

10

【0426】

また、接続ゾーン演出における第2演出とは、第1演出を開始してから所定期間（例えば3秒間）が経過した後に、画像表示装置5から炎エフェクト画像25TM300Fを消去し、所定のタイミング（本例ではスーパーリーチに発展するタイミング）までの期間、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙と「バトルZONE」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕を視認可能に表示させる予告演出である。即ち、接続ゾーン演出における第2演出が実行されると、特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕が視認可能になった状態で、飾り図柄〔第3レイヤ〕の変動表示が実行されることになる。

20

【0427】

本実施形態では、接続ゾーン演出における第2演出が実行されるときに、飾り図柄の背景画像として、夜空と山と噴煙と「バトルZONE」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕を表示させている。この際に、第1演出が終了することによって、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像である炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕が消去されているので、特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕が視認可能な状態となっている。

30

【0428】

本実施形態では、接続ゾーン演出は、入賞時ブラックアウト演出が実行された場合には必ず実行される演出であり、大当たり期待度の高いスーパーリーチに発展すること（バトルB演出またはバトルC演出のいずれかが実行されること）が確定する演出となっている。すなわち、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定することは、接続ゾーン演出の実行有無を決定することに相当する。

【0429】

なお、本実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行された後には必ず接続ゾーン演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されるパターンと、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されないパターンとを設けてもよい。そして、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されるパターンにより演出が実行された場合は、入賞時ブラックアウト演出が実行された後に接続ゾーン演出が実行されないパターンにより演出が実行された場合よりも、大当たり期待度が高くなる（バトルB演出またはバトルC演出のいずれかが実行される割合が高くなる）ようにしてもよい。

40

【0430】

具体的には、入賞時ブラックアウト演出に伴う接続ゾーン演出は、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブラックアウト演出に伴う接続ゾーン演出のターゲッ

50

トである変動表示)が開始されたタイミングで、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像25TM300Fを表示させることにより、実行されている変動表示(開始条件が成立した変動表示)の表示結果を示唆する変動中予告演出として実行される。

【0431】

前述したように、本実施形態では、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像25TM300F[第2レイヤ]を表示させることにより、背景画像[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、及び対応表示(保留表示、アクティブ表示)[第3レイヤ]の視認性を低下させて視認困難状態とする。すなわち、入賞時ブラックアウト演出の後に接続ゾーン演出における第1演出が実行されることにより、背景画像[第4レイヤ]の視認困難状態は継続され、飾り図柄[第3レイヤ]の視認困難状態も継続されることになる。

【0432】

ここで、入賞時ブラックアウト演出の後の接続ゾーン演出により、背景画像[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、対応表示(保留表示、アクティブ表示)[第3レイヤ]は継続して視認困難状態となるが、保留記憶数の値[第1レイヤ]と小図柄[第1レイヤ]は視認可能な状態のままである。即ち、背景画像として表示されていた通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて変動表示されていた飾り図柄[第3レイヤ]、保留表示領域25TM011において表示されていた通常態様の保留表示25TM001[第3レイヤ]、及びアクティブ表示領域25TM013に表示されていた通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]の視認性は何れも低下する一方で、第1保留記憶数表示領域25TM015において表示されている「0」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025において表示されている「0」[第1レイヤ]、及び小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて変動表示されている小図柄[第1レイヤ]の視認性は何れも低下していない。

【0433】

(入賞時ブラックアウト演出及び接続ゾーン演出の演出例)

図9-5は、画像表示装置5に表示される入賞時ブラックアウト演出及び接続ゾーン演出に係る演出画像の一例を示す説明図である。図9-5(1)~(6)は、先読み予告演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図であり、図9-5(7)及び(8)は、変動中予告演出として接続ゾーン演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される演出画像の一例を示す説明図である。

【0434】

図9-5(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を実行している。演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を表示させている。

【0435】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させている。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、画像表示装置5の保留表示領域25TM011に通常態様の保留表示25TM001[第3レイヤ]を1つ表示させているものとする。

【0436】

次いで、図9-5(2)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が2となったものとする。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、始動入賞時のコマンド(始動入賞時の判定結果)に基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像25TM300B1[第2レイヤ]を表示させる。

【0437】

このとき、演出制御用CPU120は、第3レイヤにおいて、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を継続して配置しており、保留表示領域25TM011に通常態様の保留表示25TM001[第3レイヤ]を1つ継続して配置しているとともに、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、第1保留表示領域25TM0011に通常態様の保留表示25TM001を新たに配置している。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を継続して配置している。

【0438】

しかしながら、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第4レイヤ、第3レイヤ、第2レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像25TM300B1[第2レイヤ]が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、及び対応表示(保留表示、アクティブ表示)[第3レイヤ]の視認性が低下して視認困難状態となっている。

【0439】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「2」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を継続して実行している。

【0440】

このとき、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第2レイヤ、第1レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像25TM300B1[第2レイヤ]が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「2」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」[第1レイヤ]、及び小図柄[第1レイヤ]の視認性はいずれも低下していない。

【0441】

次いで、図9-5(3)に示すように、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出が開始されてから所定期間(例えば1秒)経過後に、第2レイヤの画像を、第1ブラックアウト画像25TM300B1[第2レイヤ]から第2ブラックアウト画像25TM300B2[第2レイヤ]に変化させる。そして、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2[第2レイヤ]を継続して表示させている。

【0442】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の組み合わせ(本例では、「243」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。

また、演出制御用CPU120は、第3レイヤにおいて、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003〔第3レイヤ〕を継続して配置しており、保留表示領域25TM011に通常態様の保留表示25TM001〔第3レイヤ〕を2つ継続して配置している。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として、通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕を継続して配置している。

【0443】

しかしながら、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第4レイヤ、第3レイヤ、第2レイヤの順で高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性が低下して視認困難状態となっている。

【0444】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるため、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「2」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるため、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の組み合わせ（本例では、「243」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0445】

このとき、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第2レイヤ、第1レイヤの順で高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「2」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

【0446】

次いで、図9-5（4）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕を継続して表示させている。

【0447】

このとき、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄〔第3レイヤ〕の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第3レイヤにおいて、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003〔第3レイヤ〕を配置するとともに、保留表示領域25TM011に表示されていた通常態様の保留表示25TM001をアクティブ表示領域25TM013側に1つずつシフトさせる。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕を継続して配置している。

【0448】

しかしながら、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第4レイヤ、第3レイヤ、第2レイヤの順で高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性が低下して視認困難状態となっている。

【0449】

10

20

30

40

50

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を表示させる。

【0450】

このとき、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第2レイヤ、第1レイヤの順で高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「1」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

10

【0451】

次いで、図9-5(5)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕を継続して表示させている。

【0452】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄〔第3レイヤ〕の組み合わせ（本例では、「134」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用CPU120は、第3レイヤにおいて、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003〔第3レイヤ〕を継続して配置しており、保留表示領域25TM011に通常態様の保留表示25TM001〔第3レイヤ〕を1つ継続して配置している。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕を継続して配置している。

20

【0453】

しかしながら、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第4レイヤ、第3レイヤ、第2レイヤの順で高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性が低下して視認困難状態となっている。

30

【0454】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の組み合わせ（本例では、「134」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

40

【0455】

このとき、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第2レイヤ、第1レイヤの順で高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「1」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

【0456】

50

次いで、図9-5(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を終了するとともに、接続ゾーン演出を実行する。具体的には、第2ブラックアウト画像25TM300B2[第2レイヤ]を消去して、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として「バトルZONE」の文字を含む炎エフェクト画像25TM300F[第2レイヤ]を表示させる。

【0457】

このとき、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第3レイヤにおいて、第1保留記憶数が0となったことに伴い、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を配置するとともに、保留表示領域25TM011に表示されていた通常態様の保留表示25TM001を消去する。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに配置する背景画像を、通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]から、夜空と山と噴煙と「バトルZONE」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像25TM200B[第4レイヤ]に変化させている。

【0458】

しかしながら、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第4レイヤ、第3レイヤ、第2レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像25TM300F[第2レイヤ]が表示されることにより、背景画像としての特殊背景画像25TM200B[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、及び対応表示(アクティブ表示)[第3レイヤ]の視認性が低下して視認困難状態となっている。

【0459】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「0」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させる。

【0460】

このとき、図9-4に示したように、各レイヤの表示優先度は、第2レイヤ、第1レイヤの順で高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像25TM300F[第2レイヤ]が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「0」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」[第1レイヤ]、及び小図柄[第1レイヤ]の視認性はいずれも低下していない。

【0461】

次いで、図9-5(7)に示すように、所定期間(例えば3秒間)が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、接続ゾーン演出を継続して実行している状態で、画像表示装置5から炎エフェクト画像25TM300F[第2レイヤ]を消去する。

【0462】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、第3レイヤにおいて、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を継続して配置している。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像25TM200B[第4レイヤ]を継続して表示させている。

【0463】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤおよび第3レイヤよりも表示優先度の

10

20

30

40

50

高い第2レイヤには、いずれの被覆画像も表示されていないことにより、背景画像としての特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性が向上して視認可能状態となっている。

【0464】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「0」〔第1レイヤ〕を継続して表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を継続して表示させている。

10

【0465】

このとき、図9-4に示したように、炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕が消去されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「0」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

【0466】

（入賞時フラッシュ演出）

前述したように、演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時フラッシュ演出を実行可能である。入賞時フラッシュ演出とは、始動入賞時に入賞時フラッシュ演出を実行することに決定されたことに基づいて発光体25TM100を発光させる予告演出である。

20

【0467】

本実施形態では、始動入賞が発生したことに基づいて始動入賞時の判定処理が行われ、その判定結果に基づく始動入賞時のコマンドがCPU103から演出制御用CPU120に送信される。そして、演出制御用CPU120が、始動入賞時のコマンドに基づいて入賞時フラッシュ演出を実行することになるため、入賞時フラッシュ演出の実行タイミングは、始動入賞の発生（始動条件の成立）直後であり、始動入賞が発生（始動条件が成立）してから所定期間（例えば、0.1秒（100ms））以内のタイミングである。遊技者にとっては、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）で、入賞時フラッシュ演出が実行されていると感じられるため、入賞時フラッシュ演出が実行されるタイミングは、始動入賞が発生したタイミング（始動条件が成立したタイミング）であるともいえる。

30

【0468】

具体的には、入賞時フラッシュ演出は、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、発光体25TM100を発光させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する場合がある。この場合の入賞時フラッシュ演出は、先読み予告演出として実行される。

【0469】

また、入賞時フラッシュ演出は、始動入賞後に当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）が開始されたタイミングで、発光体25TM100を発光させることにより、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出として実行される場合がある。この場合の入賞時フラッシュ演出は、変動中予告演出として実行される。

40

【0470】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時フラッシュ演出が開始されると、その入賞時フラッシュ演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）における所定のタイミング（本例ではリーチが成立するタイミング）まで継続して実行されるものとする。

【0471】

50

また、本実施形態では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ 8 L、8 R を用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音（フラッシュ効果音等）を再生出力するフラッシュ効果音演出を実行する。

【0472】

前述したように、本実施形態では、入賞時フラッシュ演出の演出態様として、発光装置である発光体 25 T M 1 0 0 の発光色が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定された場合には、入賞時フラッシュ演出の演出態様が、「白発光態様」又は「赤発光態様」の何れかの演出態様に決定される。

【0473】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出では、始動入賞のタイミングで、発光体 25 T M 1 0 0 を白色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、発光体 25 T M 1 0 0 を継続して白色で点滅させる制御を実行する。また、白発光態様の入賞時フラッシュ演出では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ 8 L、8 R を用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音として、発光効果音 A が 1 回再生出力されるものとする。

【0474】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出では、始動入賞のタイミングで、発光体 25 T M 1 0 0 を赤色で点滅させる。そして、当該始動入賞のタイミングから当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示）におけるスーパーリーチ発展のタイミングまで、発光体 25 T M 1 0 0 を継続して赤色で点滅させる制御を実行する。また、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出では、入賞時フラッシュ演出の開始時に、スピーカ 8 L、8 R を用いて入賞時フラッシュ演出の実行を報知する効果音として、発光効果音 B が 1 回再生出力されるものとする。

【0475】

このように、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とでは、発光体 25 T M 1 0 0 の発光色が異なる（白発光態様では白色、赤発光態様では赤色）。なお、本実施形態では、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、発光体 25 T M 1 0 0 の点滅間隔（発光体 25 T M 1 0 0 の発光の O N / O F F の間隔）は共通としているが、このような形態に限らず、白発光態様の入賞時フラッシュ演出と赤発光態様の入賞時フラッシュ演出とで、発光体 25 T M 1 0 0 の点滅間隔を異ならせてもよく、白発光態様の入賞時フラッシュ演出よりも赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の方が、点滅間隔が短い（発光周期が短い）ようにしてもよい。

【0476】

なお、本実施形態では、発光効果音は、入賞時フラッシュ演出が開始されたタイミング（始動入賞のタイミング）で 1 回のみ出力される例を示したが、このような形態に限らず、入賞時フラッシュ演出が開始されたタイミングのみならず、入賞時フラッシュ演出が実行されている期間における所定のタイミング（例えば、ターゲットの変動表示を含む変動表示が開始されたタイミング）で、発光効果音を出力させるようにしてもよい。

【0477】

（チャンス目演出）

本実施形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定結果に基づいて、チャンス目演出を実行可能である。チャンス目演出とは、停止表示させる飾り図柄の組合せを、（a）偶数図柄の組合せ、又は、（b）奇数図柄の組合せのいずれかの組合せとし、飾り図柄を拡大して表示する拡大態様の表示態様で飾り図柄を停止表示させる予告演出である。

【0478】

本実施形態では、保留記憶数が 1 以上である状態で、始動入賞時にチャンス目演出を実行することに決定された場合には、（i）当該始動入賞時に実行されている変動表示の次

10

20

30

40

50

の変動表示から、(i i) 当該チャンス目演出の予告対象となっている変動表示の1つ前の変動表示まで、(i) 及び(i i) のそれぞれの変動表示において停止表示させる飾り図柄の組合せを、偶数図柄の組合せ（例えば、「2 4 6」、「4 6 8」等）、又は、奇数図柄の組合せ（例えば、「1 3 5」、「3 5 7」等）とすることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する場合がある。この場合のチャンス目演出は、先読み予告演出として実行される。

【0 4 7 9】

また、保留記憶数が0である状態で、始動入賞時にチャンス目演出を実行することに決定された場合には、(i i i) 当該チャンス目演出の予告対象となっている変動表示において、前述した偶数図柄または奇数図柄の飾り図柄の組合せを一旦仮停止させた後に、飾り図柄を再変動表示させる（すなわち擬似連演出と類似した動作をさせる）ことによって、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する場合がある。この場合のチャンス目演出は、変動中予告演出として実行される。

【0 4 8 0】

前述したように、本実施形態では、チャンス目演出の演出態様として、停止表示（仮停止を含む）する飾り図柄の組合せが異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、チャンス目演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出の演出態様が、「偶数態様」及び「奇数態様」の何れかの演出態様に決定される（図9-9（C）参照）。

【0 4 8 1】

なお、偶数態様のチャンス目演出を実行した変動表示の後の変動表示において、奇数態様のチャンス目演出を実行可能にしてもよい。この場合に、偶数態様のチャンス目演出が実行されることなく奇数態様のチャンス目演出が実行される場合よりも、大当たりとなる期待度が高くなるようにしてもよい。

【0 4 8 2】

（変化演出）

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示2 5 T M 0 0 1又はアクティブ表示2 5 T M 0 0 3を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（本例では、白色の三角形表示）、青色態様（本例では、青色の丸形表示）、又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）で表示する演出である。

【0 4 8 3】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の2 5 T M 0 0 1の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行されていない変動表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない変動表示）の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示2 5 T M 0 0 3の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示（開始条件が成立した変動表示）の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図9-10～図9-12で詳しく説明する。

【0 4 8 4】

（コメント予告演出）

本実施形態では、演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果に基づいて、コメント予告演出を実行可能である。コメント予告演出とは、画像表示装置5の画面右下領域に、ミニキャラクタとともに、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果を示唆するコメント画像が表示される演出である。

【0485】

具体的には、始動入賞時にコメント予告演出を実行することに決定された場合に、(i) 当該始動入賞時に実行されている変動表示の次の変動表示から、(ii) 当該コメント予告演出の予告対象となっている変動表示の1つ前の変動表示まで、(i)～(ii)のそれぞれの変動表示の開始時に、ミニキャラクタとともにコメント画像が表示される。このような演出態様により、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する。このコメント予告演出は、先読み予告演出として実行される。

【0486】

本実施形態では、コメント予告演出の演出態様として、コメント画像に表示される文字が異なる複数の演出態様がある。始動入賞時演出決定処理において、コメント予告演出の演出態様が、「第1態様」及び「第2態様」の何れかの演出態様に決定される（図9-10参照）。第1態様のコメント予告演出では、ミニキャラクタと第1コメント画像（「次、チャンス？」の文字が示されたコメント画像）が表示され、第2態様のコメント予告演出では、ミニキャラクタと第2コメント画像（「次、期待！」の文字が示されたコメント画像）が表示される。

【0487】

なお、このコメント予告演出において、コメント画像が表示されるときに、スピーカ8L、8Rからコメント画像に示された文字に対応するキャラボイス音が再生出力されてもよい。例えば、第1態様のコメント予告演出が実行されるときには、画像表示装置5の画面右下領域にミニキャラクタと第1コメント画像（「次、チャンス？」の文字が示されたコメント画像）が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから「次、チャンス？」のキャラボイス音が再生出力されるようにしてもよい。

【0488】

<第1実施形態>

[始動入賞時演出決定処理]

図9-6及び図9-7は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートの第1実施形態である。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップS161）において、図9-6及び図9-7に示す第1実施形態の始動入賞時演出決定処理を実行する。

【0489】

第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップS25TM1000）。

【0490】

図柄指定コマンドは、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、小当たりとなるか否か、はずれ（時短付）となるか否かの判定結果を示すとともに、大当たりと判定された場合の大当たりの種別の判定結果、はずれ（時短付）と判定された場合の時短種別の判定結果を示す演出制御コマンドである。

【0491】

CPU103は、図8-2及び図8-3に示すように、始動入賞時に抽出した大当たり判定用乱数に基づいて、大当たりとなるか否か、小当たりとなるか否か、及び、はずれ（時短付）となるか否かを判定するとともに、図8-4及び図8-5に示すように、始動入賞時に抽出した種別判定用乱数に基づいて、大当たりとなる場合の大当たり種別、はずれ（時短付）となる場合の時短種別を判定して、その判定結果を指定する図柄指定コマンドを出力する。また、変動カテゴリコマンドは、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す演出制御コマンドである。CPU103は、始動入賞時に抽出した変動パターン判定用乱数に基づいて、ノーマルリーチとなるか否か、スーパーリーチとなるか否か等を判定して、その判定結果を指定する変動カテゴリコマンドを出力する。また、第1保留記憶数加

10

20

30

40

50

算指定コマンドは、第 1 保留記憶数が 1 増加したことを指定する演出制御コマンドである。

【0492】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの始動入賞時のコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、及び第1保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していなければ（ステップS25TM1000でNO）、そのまま処理を終了する。

【0493】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していれば（ステップS25TM1000でYES）、演出制御用CPU120は、後述する先読み禁止フラグ、後述する特定フラグ、又は後述する所定フラグの何れかがセットされているか否かを判定する（ステップS25TM1010）。先読み禁止フラグ、特定フラグ、所定フラグの何れかがセットされている場合には（ステップS25TM1010でYES）、そのまま処理を終了する。即ち、先読み禁止フラグがセットされている場合には（ステップS25TM1010でYES）、ステップS25TM1020以下の処理がスキップされ、特定フラグがセットされている場合には（ステップS25TM1010でYES）、ステップS25TM1020以下の処理がスキップされ、所定フラグがセットされている場合には（ステップS25TM1010でYES）、ステップS25TM1020以下の処理がスキップされることになる。

【0494】

先読み禁止フラグ、特定フラグ、及び所定フラグの何れもセットされていない場合には（ステップS25TM1010でNO）、演出制御用CPU120は、当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の表示結果（始動入賞時の判定結果）が何れも「はずれ（時短無）」であり、且つ、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ（時短無）」であるか否かを判定する（ステップS25TM1020）。

【0495】

当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の表示結果（始動入賞時の判定結果）の何れかが「はずれ（時短無）」でないか、又は、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ（時短無）」でない場合には（ステップS25TM1020でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1230に処理を進める。

【0496】

当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の表示結果（始動入賞時の判定結果）が何れも「はずれ（時短無）」であり、且つ、実行中の変動表示の表示結果が「はずれ（時短無）」である場合には（ステップS25TM1020でYES）、演出制御用CPU120は、当該始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間又は図柄確定期間であるか、何れの期間でもないかを判定する（ステップS25TM1030）。

【0497】

（図柄停止期間、図柄確定期間）

本実施形態では、前述した図8-24の可変表示開始設定処理において示したように、演出制御用CPU120は、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ078IWS804）。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、飾り図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU120は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で飾り図柄を表示させる制御を行う。そして、前述した図8-25及び図8-26の可変表示中演出処理に示したように、演出制御用CPU120は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップ078IWS841）、変動時間タイマを1減算する（ステップS07

10

20

30

40

50

8 I W S 8 4 2)。

【0498】

本実施形態では、演出制御用CPU120が、表示制御実行データに基づいて飾り図柄の組合せを停止表示させて表示結果を報知するタイミングから図柄確定指定コマンドを受信して図柄確定期間に移行するタイミングまでの期間を図柄停止期間としている。図柄停止期間では、飾り図柄が停止表示（揺動停止）することにより当該変動の表示結果を報知するとともに、当該変動表示がまだ終了していないことを報知している。また、本実施形態では、図柄停止期間と図柄確定期間とを合わせた期間を特定期間と称するものとする。

【0499】

図9-8は、表示結果が「はずれ（時短無）」となる場合の各変動パターンにおける図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイミングチャートである。図9-8（A）は、表示結果が「はずれ（時短無）」となる場合に、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときの図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイミングチャートである。また、図9-8（B）は、表示結果が「はずれ（時短無）」となる場合に、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、又は「スーパーリーチCはずれ」）のいずれかになるときの図柄停止期間と図柄確定期間を説明するためのタイミングチャートである。

【0500】

図9-8（A）に示すように、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときには、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示の進行に伴い変動時間タイマの値を1ずつ減算させ、変動時間タイマがタイムアウトする0.5秒前のタイミング（T1Aのタイミング）で飾り図柄を停止表示させる。このT1Aのタイミングが、図柄停止期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトし、図柄確定指定コマンドを受信すると飾り図柄を確定停止させる（T2Aのタイミング）。このT2Aのタイミングが、図柄停止期間の終了タイミング、且つ、図柄確定期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドを受信してから（変動時間タイマがタイムアウトしてから）0.5秒経過したタイミング（T3Aのタイミング）で図柄確定期間を終了する。従って、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるときには、T1AのタイミングからT3Aのタイミングまでの期間を特定期間（0.5 + 0.5 = 1秒間）としている。

【0501】

図9-8（B）に示すように、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、又は「スーパーリーチCはずれ」）のいずれかになるときには、演出制御用CPU120は、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示の進行に伴い変動時間タイマの値を1ずつ減算させ、変動時間タイマがタイムアウトする2秒前のタイミング（T1Bのタイミング）で飾り図柄を停止表示させる。このT1Bのタイミングが、図柄停止期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用CPU120は、変動時間タイマがタイムアウトし、図柄確定指定コマンドを受信すると飾り図柄を確定停止させる（T2Bのタイミング）。このT2Bのタイミングが、図柄停止期間の終了タイミング、且つ、図柄確定期間の開始タイミングとなっている。そして、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンドを受信してから（変動時間タイマがタイムアウトしてから）0.5秒経過したタイミング（T3Bのタイミング）で図柄確定期間を終了する。従って、表示結果が「はずれ（時短なし）」となる場合に、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、又は「スーパーリーチCはずれ」）のいずれかになるときには、T1BのタイミングからT3Bのタイミングまでの期間を特定期間（2 + 0.5 = 2.5秒間）としている。

【0502】

このように、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるとときには、図柄停止期間は0.5秒間（T1A～T2Aの期間）である。一方で、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、又は「スーパーリーチCはずれ」）のいずれかになるとときには、図柄停止期間は2秒間（T1B～T2Bの期間）である。従って、図柄停止期間は変動パターンによって異なる期間である。

【0503】

また、変動パターンが「非リーチはずれ」又は「ノーマルリーチはずれ」のいずれかになるとときには、図柄確定期間は0.5秒間（T2A～T3Aの期間）である。また、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、又は「スーパーリーチCはずれ」）のいずれかになるとときには、図柄確定期間は0.5秒間（T2B～T3Bの期間）である。従って、図柄確定期間は変動パターンによらず一定の期間である。

【0504】

当該始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間又は図柄確定期間である場合（即ち特定期間である場合）には（ステップS25TM1030でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1090に処理を進める。

【0505】

当該始動入賞が発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間ではなく、且つ、図柄確定期間でもない場合（即ち、特定期間ではない場合）には（ステップS25TM1030でNO）、演出制御用CPU120は、始動入賞時に判定された変動パターン、即ち、変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが、スーパーリーチB又はスーパーリーチCのいずれかを伴う変動パターン（「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当たり」、「スーパーリーチCはずれ」、又は「スーパーリーチC大当たり」）であるか否かを判定する（ステップS25TM1040）。

【0506】

スーパーリーチB又はスーパーリーチCのいずれかを伴う変動パターンでない（変動パターンが「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当たり」、「スーパーリーチCはずれ」、又は「スーパーリーチC大当たり」のいずれでもない）場合には（ステップS25TM1040でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1090に処理を進める。

【0507】

スーパーリーチB又はスーパーリーチCのいずれかを伴う変動パターンである（変動パターンが「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチB大当たり」、「スーパーリーチCはずれ」、又は「スーパーリーチC大当たり」のいずれかである）場合には（ステップS25TM1040でYES）、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定するためのテーブル（図9-9（A）参照）に基づいて決定する。

【0508】

（入賞時ブラックアウト演出の実行有無決定テーブル）

図9-9（A）は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図9-9（A）に示すように、表示結果に応じて、入賞時ブラックアウト演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0509】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、99%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定し、1%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定する。

【0510】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、100%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定する。

【0511】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、40%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定し、60%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定する。

【0512】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定する。

【0513】

このように、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合）には、100%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」又は「大当り」のいずれかである場合）には、1～60%の割合で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している。従って、入賞時ブラックアウト演出が実行された時点で、表示結果が「はずれ（時短無）」又は「大当り」となることが確定する。

【0514】

なお、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合にも、入賞時ブラックアウト演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。例えば、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合に、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」となる場合よりも高い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよく、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」となる場合よりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。また、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合に、始動入賞時の判定結果が「大当り」となる場合よりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよく、始動入賞時の判定結果が「大当り」となる場合よりも高い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。例えば、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」又は「小当り」のいずれかである場合に、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」となる場合よりも高い割合であり、始動入賞時の判定結果が「大当り」となる場合よりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。

【0515】

本実施形態では、図9-9（A）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合は、入賞時ブラックアウト演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。

【0516】

ステップS25TM1050の処理を終了すると、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS25TM1060）。入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS25TM1060でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1090に処理を進める。

【0517】

入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1060でYES）、演出制御用CPU120は、後述する第1先読みカウンタをセッ

10

20

30

40

50

トし（ステップS 2 5 T M 1 0 7 0）、後述する特定フラグをセットし（ステップS 2 5 T M 1 0 8 0）、ステップS 2 5 T M 1 0 9 0に処理を進める。

【0 5 1 8】

第1先読みカウンタには、始動入賞に基づいて更新された第1保留記憶数に対応した値（第1保留記憶数指定コマンドにより指定された値）がセットされ、第1特別図柄の変動表示が実行される毎に（第1保留記憶数減算指定コマンドを受信する毎に）、第1先読みカウンタの値が1ずつ減算される。即ち、始動入賞時の判定対象となった保留記憶に対応した保留表示2 5 T M 0 0 1がシフトされる毎に、第1先読みカウンタの値が減算される。そして、第1先読みカウンタの値が0となったときに、ターゲットとなった変動表示が実行されることになる。なお、後述する第2先読みカウンタ、第3先読みカウンタ、及び第4先読みカウンタについても、第1先読みカウンタと同様に減算される。

10

【0 5 1 9】

特定フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS 2 5 T M 1 0 1 0でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応した入賞時ブラックアウト演出は実行されない。特定フラグは、入賞時ブラックアウト演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【0 5 2 0】

次いで、演出制御用CPU120は、始動入賞時に判定された変動パターン、即ち、変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターンが、「非リーチはずれ」であるか否かを判定する（ステップS 2 5 T M 1 0 9 0）。変動パターンが「非リーチはずれ」である場合には（ステップS 2 5 T M 1 0 9 0でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS 2 5 T M 1 1 4 0に処理を進める。

20

【0 5 2 1】

変動パターンが「非リーチはずれ」でない場合には（ステップS 2 5 T M 1 0 9 0でNO）、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様を、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図9-9（B）参照）に基づいて決定する（ステップS 2 5 T M 1 1 0 0）。

【0 5 2 2】

（入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図9-9（B）は、入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図9-9（B）に示すように、表示結果に応じて、入賞時フラッシュ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

30

【0 5 2 3】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、90%の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定し、8%の割合で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、2%の割合で赤発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

【0 5 2 4】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、90%の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定し、10%の割合で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

40

【0 5 2 5】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、30%の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定し、20%の割合で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、50%の割合で赤発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定する。

50

【0526】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定する。

【0527】

このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合で入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、10～70%の割合で入賞時フラッシュ演出を実行することに決定している。従って、入賞時フラッシュ演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。

10

【0528】

なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、入賞時フラッシュ演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。

【0529】

図9-9（B）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、入賞時フラッシュ演出が実行される場合において、白発光態様の入賞時フラッシュ演出<赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の順で大当り期待度が高くなっている。

20

【0530】

ステップS25TM1100の処理を終了すると、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS25TM1110）。入賞時フラッシュ演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS25TM1110でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1140に処理を進める。

【0531】

入賞時フラッシュ演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1110でYES）、演出制御用CPU120は、第2先読みカウンタをセットし（ステップS25TM1120）、後述する所定フラグをセットし（ステップS25TM1130）、ステップS25TM1140に処理を進める。

30

【0532】

所定フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS25TM1010でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応した入賞時フラッシュ演出は実行されない。所定フラグは、入賞時フラッシュ演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【0533】

次いで、演出制御用CPU120は、当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンが何れも「非リーチはずれ」であり、且つ、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」であるか否かを判定する（ステップS25TM1140）。当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンの何れかが「非リーチはずれ」でないか、又は、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」でない場合には（ステップS25TM1140でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1230に処理を進める。

40

【0534】

当該始動入賞よりも前の始動入賞に対応した保留記憶情報の変動パターンが何れも「非リーチはずれ」であり、且つ、実行中の変動表示の変動パターンが「非リーチはずれ」で

50

ある場合には（ステップ S 2 5 T M 1 1 4 0 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンス目演出の実行有無及び演出態様を、チャンス目演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブルに基づいて決定する（ステップ S 2 5 T M 1 1 5 0）。

【 0 5 3 5 】

（チャンス目演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図 9－9（C）は、チャンス目演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図 9－9（C）に示すように、表示結果に応じて、チャンス目演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 0 5 3 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、95%の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定し、4%の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、1%の割合で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定する。

【 0 5 3 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、92%の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定し、6%の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、2%の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定する。

【 0 5 3 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、85%の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定し、8%の割合で偶数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、7%の割合で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定する。

【 0 5 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定する。

【 0 5 4 0 】

このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合でチャンス目演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、5～15%の割合でチャンス目演出を実行することに決定している。従って、チャンス目演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。

【 0 5 4 1 】

なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、チャンス目演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。

【 0 5 4 2 】

図 9－9（C）に示したように、チャンス目演出が実行される場合は、チャンス目演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、チャンス目演出が実行される場合において、偶数態様のチャンス目演出<奇数態様のチャンス目演出の順で大当り期待度が高くなっている。

【 0 5 4 3 】

ステップ S 2 5 T M 1 1 5 0 の処理を終了すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンス目演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップ S 2 5 T M 1 1 6 0

）。チャンス目演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS25TM1160でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1185に処理を進める。

【0544】

チャンス目演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1110でYES）、演出制御用CPU120は、第3先読みカウンタをセットし（ステップS25TM1170）、後述する先読み禁止フラグをセットし（ステップS25TM1180）、ステップS25TM1185に処理を進める。

【0545】

先読み禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS25TM1010でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応したチャンス目演出は実行されない。先読み禁止フラグは、当該チャンス目演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【0546】

また、先読み禁止フラグは、コメント予告演出を実行することに決定している場合（ステップS25TM1200でYES）や、変化演出を実行することに決定している場合（ステップS25TM1240でYES）にもセットされる。この先読み禁止フラグもチャンス目演出を実行することに決定している場合と同様に、先読み禁止フラグがセットされている期間は、新たな始動入賞が発生したとしても、前述したステップS25TM1010でYESと判定されることにより、当該新たな始動入賞（新たな第1保留記憶）に対応したコメント予告演出及び変化演出は実行されない。先読み禁止フラグは、当該コメント予告演出や当該変化演出の対象となった変動表示（所謂ターゲット変動）が終了したときにクリアされる。

【0547】

次いで、演出制御用CPU120は、当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第1保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第1保留記憶数）が2以上であるか否かを判定する（ステップS25TM1185）。当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第1保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第1保留記憶数）が2未満である場合には（ステップS25TM1185でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1230に処理を進める。

【0548】

当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第1保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第1保留記憶数）が2以上である場合には（ステップS25TM1185でYES）、演出制御用CPU120は、コメント予告演出の実行有無及び演出態様を、コメント予告演出の実行有無及び演出態様を決定するためのテーブル（図9-10参照）に基づいて決定する（ステップS25TM1190）。すなわち、当該始動入賞が発生したことに基づく更新後の第1保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第1保留記憶数）が2以上である場合には、コメント予告演出の実行有無が決定されるが、0または1である場合には、コメント予告演出の実行有無が決定されない（コメント予告演出を実行不能である）。

【0549】

このような形態に限らず、コメント予告演出の実行有無が決定される（ステップS25TM1190の処理が実行される）のは、第1保留記憶数（当該始動入賞に対応した保留記憶を含む第1保留記憶数）が3以上である場合であってもよく、4以上である場合であってもよい。

【0550】

（コメント予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブル）

図9-10は、コメント予告演出の実行有無及び演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。この実施の形態では、図9-10に示すように、表示結果に応じて、コメント予告演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0551】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、80%の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定し、18%の割合で第1態様のコメント予告演出を実行することに決定し、2%の割合で第2態様のコメント予告演出を実行することに決定する。

【0552】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、75%の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第1態様のコメント予告演出を実行することに決定し、5%の割合で第2態様のコメント予告演出を実行することに決定する。

10

【0553】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、60%の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第1態様のコメント予告演出を実行することに決定し、30%の割合で第2態様のコメント予告演出を実行することに決定する。

【0554】

演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定する。

20

【0555】

このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、100%の割合でコメント予告演出を実行しないことに決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、20～40%の割合でコメント予告演出を実行することに決定している。従って、コメント予告演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。

30

【0556】

なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、コメント予告演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。

【0557】

図9-10に示したように、コメント予告演出が実行される場合は、コメント予告演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなっている。また、コメント予告演出が実行される場合において、第1態様のコメント予告演出<第2態様のコメント予告演出の順で大当り期待度が高くなっている。

40

【0558】

ステップS25TM1190の処理を終了すると、演出制御用CPU120は、コメント予告演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS25TM1200）。コメント予告演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS25TM1200でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1230に処理を進める。

【0559】

コメント予告演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1200でYES）、演出制御用CPU120は、第4先読みカウンタをセットし（ステップS25TM1210）、先読み禁止フラグをセットし（ステップS25TM1220）、ス

50

テップ S 2 5 T M 1 2 3 0 に処理を進める。

【 0 5 6 0 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様を、変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブル（図 9 - 1 1 参照）に基づいて決定する（ステップ S 2 5 T M 1 2 3 0）。

【 0 5 6 1 】

（変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様決定テーブル）

図 9 - 1 1 は、変化演出の実行有無及びアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9 - 1 1 に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様として、「通常態様（白色態様）」、「特殊態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 0 5 6 2 】

図 9 - 1 1 に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様は、7 0 % の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、1 0 % の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、1 5 % の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、5 % の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【 0 5 6 3 】

始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短付）」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様は、6 5 % の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、1 0 % の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、2 0 % の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、5 % の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【 0 5 6 4 】

始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様は、3 0 % の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、5 % の割合で特殊態様（白色の三角形表示）となり、2 5 % の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、4 0 % の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【 0 5 6 5 】

始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな第 1 保留記憶）に基づく変動表示に対応したアクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様は、1 0 0 % の割合で通常態様（白色の丸形表示）となる。

【 0 5 6 6 】

このように、始動入賞時の判定結果が「小当り」となる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「小当り」である場合）には、1 0 0 % の割合で変化演出を実行しないこと（アクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）とすること）に決定している。一方で、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかとなる場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」、又は「大当り」のいずれかである場合）には、3 0 ~ 7 0 % の割合で変化演出を実行すること（アクティブ表示 2 5 T M 0 0 3 の最終表示態様を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）のいずれかとすること）に決定している。従って、変化演出が実行された時点で、表示結果が「小当り」以外の表示結果（「はずれ（時短無）」、「はずれ（時短付）」

10

20

30

40

50

、又は「大当り」のいずれかの表示結果）となることが確定する。

【0567】

なお、始動入賞時の判定結果が「小当り」である場合にも、変化演出が実行可能となるように判定値を割り振ってもよい。

【0568】

本実施形態では、前述したように、アクティブ表示25TM003を、通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）で表示する演出を変化演出（アクティブ変化演出）と称している。従って、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）とは異なる特殊態様（白色の三角形表示）、青色態様（青色の丸形表示）、又は赤色態様（赤色の丸形表示）に決定することは、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（特殊態様、青色態様、及び赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる変化演出（アクティブ変化演出）を実行することに決定することに相当する。

10

【0569】

一方、アクティブ表示の最終表示態様を通常態様（白色の丸形表示）に決定することは、変化演出（アクティブ変化演出及び保留変化演出）を実行しないことに決定することに相当する。

【0570】

次いで、演出制御用CPU120は、変化演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS25TM1240）。変化演出を実行しないことに決定している場合には（ステップS25TM1240でNO）、そのまま処理を終了する。

20

【0571】

変化演出を実行することに決定している場合には（ステップ07TM1030でYES）、演出制御用CPU120は、変化演出の変化パターンを、変化演出の変化パターン決定テーブル（図9-12及び図9-13参照）に基づいて決定し（ステップS25TM1250）、第5先読みカウンタをセットし（ステップS25TM1260）、先読み禁止フラグをセットし（ステップS25TM1270）、そのまま処理を終了する。

【0572】

（変化演出の変化パターン決定テーブル）

図9-12及び図9-13は、変化演出の変化パターンを決定するための変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって第1保留記憶数が n （ n ：1～4）となった場合には、（i）その始動入賞に対応した n 番目の保留表示25TM001が保留表示領域25TM011に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ii）その始動入賞に対応した保留表示25TM001が、保留表示領域25TM011における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域25TM013側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（iii）その始動入賞に対応した保留表示25TM001が、アクティブ表示領域25TM013にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示25TM003が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が、変化演出によって通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

30

40

【0573】

図9-12及び図9-13では、変化パターン毎に、（i）～（iii）の各タイミングで、変動表示に対応した表示情報（保留表示25TM001又はアクティブ表示25TM003）がどのような表示態様になるかを示している。図9-12及び図9-13に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「特殊」とは白色の三角形表示である特殊態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【0574】

（〔保留1個用〕変化演出の変化パターン決定テーブル）

50

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「1」である場合には、図9-12(1)に示す〔保留1個用〕変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0575】

なお、図9-12及び図9-13の説明において、アクティブシフトとは、保留表示25TM001が保留表示領域25TM011からアクティブ表示領域25TM013にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示25TM003が表示されること）をいう。

【0576】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ又は大当り）に応じて、変化パターン101、変化パターン102、及び、変化パターン103に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン102は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン103は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【0577】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン101が60%の割合で決定され、変化パターン102が20%の割合で決定され、変化パターン103が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0578】

また、決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン101が40%の割合で決定され、変化パターン102が30%の割合で決定され、変化パターン103が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0579】

ここで、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン101、後述する変化パターン201、後述する変化パターン301、後述する変化パターン401の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が通常態様から最終的に特殊態様に変化することになる。また、最終表示態様として特殊態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン102及び変化パターン103、後述する変化パターン202及び変化パターン203、変化パターン302及び変化パターン303、変化パターン402及び変化パターン403の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が特殊態様のまま変化しないことになる。

【0580】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン101、変化パターン102、変化パターン103、変化パターン104、及び、変化パターン105に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン104は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン105は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化

10

20

30

40

50

させない変化パターンである。

【0581】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン101が30%の割合で決定され、変化パターン102が20%の割合で決定され、変化パターン103が20%の割合で決定され、変化パターン104が15%の割合で決定され、変化パターン105が15%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0582】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン101が10%の割合で決定され、変化パターン102が15%の割合で決定され、変化パターン103が15%の割合で決定され、変化パターン104が30%の割合で決定され、変化パターン105が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0583】

ここで、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン101、後述する変化パターン201、変化パターン301、変化パターン401の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が通常態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン102及び変化パターン103、後述する変化パターン202及び変化パターン203、変化パターン302及び変化パターン303、変化パターン402及び変化パターン403の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が特殊態様から最終的に青色態様に変化することになる。また、最終表示態様として青色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン104及び変化パターン105、後述する変化パターン204及び変化パターン205、変化パターン304及び変化パターン305、変化パターン404及び変化パターン405の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が青色態様のまま変化しないことになる。

【0584】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当たり）に応じて、変化パターン101、変化パターン102、変化パターン103、変化パターン104、変化パターン105、変化パターン106、及び、変化パターン107に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン106は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン107は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【0585】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン101が30%の割合で決定され、変化パターン102が20%の割合で決定され、変化パターン103が20%の割合で決定され、変化パターン104が10%の割合で決定され、変化パターン105が10%の割合で決定され、変化パターン106が5%の割合で決定され、変化パターン107が5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

20

30

40

50

【0586】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「は大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン101が4%の割合で決定され、変化パターン102が8%の割合で決定され、変化パターン103が8%の割合で決定され、変化パターン104が15%の割合で決定され、変化パターン105が15%の割合で決定され、変化パターン106が25%の割合で決定され、変化パターン107が25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0587】

ここで、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで通常態様となっている場合（変化パターン101、後述する変化パターン201、変化パターン301、変化パターン401の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が通常態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで特殊態様となっている場合（変化パターン102及び変化パターン103、後述する変化パターン202及び変化パターン203、変化パターン302及び変化パターン303、変化パターン402及び変化パターン403の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が特殊態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで青色態様となっている場合（変化パターン104及び変化パターン105、後述する変化パターン204及び変化パターン205、変化パターン304及び変化パターン304、変化パターン404及び変化パターン405の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が青色態様から最終的に赤色態様に変化することになる。また、最終表示態様として赤色態様が決定されており、アクティブシフトのタイミングで赤色態様となっている場合（変化パターン106及び変化パターン107、後述する変化パターン206～変化パターン208、変化パターン306～変化パターン310、変化パターン406～変化パターン410の場合）には、アクティブシフト後に、アクティブ表示25TM003が赤色態様のまま変化しないことになる。

【0588】

（〔保留2個用〕変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「2」である場合には、図9-12（2）に示す〔保留2個用〕変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0589】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン201、変化パターン202、及び変化パターン203に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン202は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン203は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【0590】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン201が60%の割合で決定され、変化パターン202が20%の割合で決定され、変化パター

10

20

30

40

50

ン 2 0 3 が 2 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 0 5 9 1 】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン 2 0 1 が 4 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 2 が 3 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 3 が 3 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 0 5 9 2 】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン 2 0 1、変化パターン 2 0 2、変化パターン 2 0 3、変化パターン 2 0 4、及び変化パターン 2 0 5 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 2 0 4 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 2 0 5 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【 0 5 9 3 】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン 2 0 1 が 4 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 2 が 2 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 3 が 2 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 4 が 1 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 5 が 1 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 0 5 9 4 】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン 2 0 1 が 1 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 2 が 1 5 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 3 が 1 5 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 4 が 3 0 % の割合で決定され、変化パターン 2 0 5 が 3 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 0 5 9 5 】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当り）に応じて、変化パターン 2 0 1、変化パターン 2 0 2、変化パターン 2 0 3、変化パターン 2 0 4、変化パターン 2 0 5、変化パターン 2 0 6、変化パターン 2 0 7、及び変化パターン 2 0 8 に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン 2 0 6 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン 2 0 7 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に变化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン 2 0 8 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【 0 5 9 6 】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン201が35%の割合で決定され、変化パターン202が15%の割合で決定され、変化パターン203が15%の割合で決定され、変化パターン204が10%の割合で決定され、変化パターン205が10%の割合で決定され、変化パターン206が5%の割合で決定され、変化パターン207が5%の割合で決定され、変化パターン208が5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0597】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン201が2%の割合で決定され、変化パターン202が4%の割合で決定され、変化パターン203が4%の割合で決定され、変化パターン204が15%の割合で決定され、変化パターン205が15%の割合で決定され、変化パターン206が20%の割合で決定され、変化パターン207が20%の割合で決定され、変化パターン208が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0598】

（〔保留3個用〕変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、第1保留記憶数保存領域に格納されている第1保留記憶数が「3」である場合には、図9-13（3）に示す〔保留3個用〕変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【0599】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当たり）に応じて、変化パターン301、変化パターン302、及び変化パターン303に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン302は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン303は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

【0600】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン301が60%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0601】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン301が40%の割合で決定され、変化パターン302が30%の割合で決定され、変化パターン303が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0602】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）

10

20

30

40

50

、又は大当り)に依じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、及び変化パターン305に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン304は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン305は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

10

【0603】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ(時短無)」(図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ(時短無)」)である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ(時短付)」(図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ(時短付)」)である場合、変化パターン301が30%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定され、変化パターン304が15%の割合で決定され、変化パターン305が15%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0604】

20

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」(図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」)である場合、変化パターン301が10%の割合で決定され、変化パターン302が15%の割合で決定され、変化パターン303が15%の割合で決定され、変化パターン304が30%の割合で決定され、変化パターン305が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0605】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ(時短無)、はずれ(時短付)、又は大当り)に依じて、変化パターン301、変化パターン302、変化パターン303、変化パターン304、変化パターン305、変化パターン306、変化パターン307、変化パターン308、変化パターン309、及び変化パターン310に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン306は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン307は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンである。

30

40

【0606】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ(時短無)」(図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ(時短無)」)である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ(時短付)」(図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ(時短付)」)である場合、変化パターン301が30%の割合で決定され、変化パターン302が20%の割合で決定され、変化パターン303が20%の割合で決定され、変化パターン304が10%の割合で決定され、変化パターン305が10%の割合で決定され、変化パターン306が2%の割合で決定され、変化パターン307が2%の割合で決定され、変化パターン308が2%の割合で決

50

定され、変化パターン３０９が２％の割合で決定され、変化パターン３１０が２％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６０７】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン３０１が１０％の割合で決定され、変化パターン３０２が１０％の割合で決定され、変化パターン３０３が１０％の割合で決定され、変化パターン３０４が１５％の割合で決定され、変化パターン３０５が１５％の割合で決定され、変化パターン３０６が８％の割合で決定され、変化パターン３０７が８％の割合で決定され、変化パターン３０８が８％の割合で決定され、変化パターン３０９が８％の割合で決定され、変化パターン３１０が８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【０６０８】

（〔保留４個用〕変化演出の変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１保留記憶数保存領域に格納されている第１保留記憶数が「４」である場合には、図９－１３（４）に示す〔保留４個用〕変化演出の変化パターン決定テーブルを選択する。

【０６０９】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当たり）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、及び変化パターン４０３に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０２は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に变化させる変化パターンであり、変化パターン４０３は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させない変化パターンである。

20

30

【０６１０】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン４０１が６０％の割合で決定され、変化パターン４０２が２０％の割合で決定され、変化パターン４０３が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０６１１】

決定された最終表示態様が特殊態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン４０１が４０％の割合で決定され、変化パターン４０２が３０％の割合で決定され、変化パターン４０３が３０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【０６１２】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当たり）に応じて、変化パターン４０１、変化パターン４０２、変化パターン４０３、変化パターン４０４、及び変化パターン４０５に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン４０４は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず

50

、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン405は、始動入賞時に予告対象の保留表示を青色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を青色態様のまま変化させない変化パターンである。

【0613】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン401が30%の割合で決定され、変化パターン402が20%の割合で決定され、変化パターン403が20%の割合で決定され、変化パターン404が15%の割合で決定され、変化パターン405が15%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0614】

決定された最終表示態様が青色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当たり」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当たり」）である場合、変化パターン401が10%の割合で決定され、変化パターン402が15%の割合で決定され、変化パターン403が15%の割合で決定され、変化パターン404が30%の割合で決定され、変化パターン405が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0615】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ（時短無）、はずれ（時短付）、又は大当たり）に応じて、変化パターン401、変化パターン402、変化パターン403、変化パターン404、変化パターン405、変化パターン406、変化パターン407、変化パターン408、変化パターン409、変化パターン410に対してそれぞれ判定値が割り振られている。変化パターン406は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様に変化させ、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン407は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させる変化パターンであり、変化パターン408は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を特殊態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンであり、変化パターン409は、始動入賞時に予告対象の保留表示を特殊態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様に変化させ、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変

10

20

30

40

50

化パターンであり、変化パターン410は、始動入賞時に予告対象の保留表示を赤色態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を赤色態様のまま変化させない変化パターンである。

【0616】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短無）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短無）」）である場合、又は、始動入賞時の判定結果が「はずれ（時短付）」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ（時短付）」）である場合、変化パターン401が35%の割合で決定され、変化パターン402が20%の割合で決定され、変化パターン403が20%の割合で決定され、変化パターン404が10%の割合で決定され、変化パターン405が10%の割合で決定され、変化パターン406が5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【0617】

決定された最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、始動入賞時の判定結果が「大当り」（図柄指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」）である場合、変化パターン401が10%の割合で決定され、変化パターン402が10%の割合で決定され、変化パターン403が10%の割合で決定され、変化パターン404が15%の割合で決定され、変化パターン405が15%の割合で決定され、変化パターン406が40%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【0618】

本実施形態では、図9-12及び図9-13に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、通常態様からは特殊態様又は青色態様に变化可能であり、特殊態様からは赤色態様に变化可能である。また、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した保留表示は、青色態様からはいずれの態様にも変化せず、赤色態様からいずれの態様にも変化しない。従って、保留表示の態様としての特殊態様は、赤色態様に变化することを示唆する態様であり、保留表示が通常態様で表示されている場合よりも、保留表示が特殊態様で表示されている場合の方が、赤色態様に变化する割合が高いことになる。

30

【0619】

なお、本実施形態では、図9-12及び図9-13に示したように、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果）に応じて、変化演出の変化パターンに判定値が割り振られている例を示したが、このような形態に限らず、始動入賞時の判定結果（変動カテゴリコマンドにより指定される変動パターン）に応じて、変化演出の変化パターンに判定値が割り振られているようにしてもよい。

【0620】

なお、本実施形態では、図9-12及び図9-13に示したように、保留表示が青色から赤色に変化する変化パターンを設けていないが、このような形態に限らず、保留表示が青色から赤色に変化する変化パターンを設けてもよい。例えば、始動入賞に基づいて保留記憶数が3となった場合に、当該始動入賞に対応した保留表示が通常態様（または特殊態様）で表示され、1回目の保留シフト時に、当該保留表示が通常態様（または特殊態様）から青色に変化し、2回目の保留シフト時に、当該保留表示が青色から赤色に変化するパターンを設けてもよい。そして、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが遅い場合（例えば2回目の保留シフト時である場合）は、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが早い場合（例えば1回目の保留シフト時である場合）よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。また、これとは逆に、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが早い場合（例えば1回目の保留シフト時である場合）は、保留表示が青色から赤色に変化するタイミングが遅い場合（例えば2回目の保留シフト時である場合）よりも

40

50

、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0621】

(特定期間とは異なる期間に始動入賞したときの演出例)

次に、特定期間とは異なる期間(即ち、図柄停止期間および図柄確定期間のいずれの期間とも異なる期間)に新たに始動入賞が発生し、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出を実行することに決定したときの演出例に関して、図9-14及び図9-15を用いて説明する。

【0622】

図9-14は入賞時ブラックアウト演出、接続ゾーン演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図9-15は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。図9-15では、演出図と対応させて、発光体25TM100の状態を画像表示装置5の近傍(右上部)に示している。

10

【0623】

本例では、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120が、ステップS25TM1050で入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定し、ステップS25TM1100で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、ステップS25TM1150で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、ステップS25TM1190で第2態様のコメント予告演出を実行することに決定し、ステップS25TM1230でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に決定するとともに、変化演出を実行することに決定し、ステップS25TM1250で変化パターンを変化パターン208とすることに決定したものとす。

20

【0624】

まず、図9-15(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始すると(図9-14に示すT1のタイミング)、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を実行し、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を実行する。演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を表示させている。

30

【0625】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させている。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、画像表示装置5の保留表示領域25TM011に通常態様の保留表示25TM001[第3レイヤ]を1つ表示させているものとする。

40

【0626】

次いで、図9-15(2)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を実行しているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が2となったものとする(図9-14に示すT2のタイミング)。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、受信したコマンドに基づいて入賞時ブラックアウト演出を実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像25TM300B1[第2レイヤ]を表示させる。

【0627】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に通常態様

50

のアクティブ表示 25 T M 0 0 3 [第3レイヤ] を継続して配置しており、保留表示領域 25 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 25 T M 0 0 1 [第3レイヤ] を1つ継続して配置しているとともに、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基いて、変化演出として保留変化演出を実行し、第1保留表示領域 25 T M 0 0 1 1 に赤色態様の保留表示 25 T M 0 0 1 C [第3レイヤ] を新たに配置する。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像 25 T M 2 0 0 A [第4レイヤ] を継続して配置している。

【0628】

しかしながら、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像 25 T M 3 0 0 B 1 [第2レイヤ] が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像 25 T M 2 0 0 A [第4レイヤ]、飾り図柄 [第3レイヤ]、及び対応表示（通常態様の保留表示 25 T M 0 0 1、赤色態様の保留表示 25 T M 0 0 1 C、通常態様のアクティブ表示 25 T M 0 0 3） [第3レイヤ] の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

【0629】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第1保留記憶数が2であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域 25 T M 0 1 5 に「2」 [第1レイヤ] を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域 25 T M 0 2 5 に「0」 [第1レイヤ] を表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置5の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄 [第1レイヤ] の変動表示を継続して実行している。

【0630】

このとき、図9-4に示したように、第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第1ブラックアウト画像 25 T M 3 0 0 B 1 [第2レイヤ] が表示されても、第1保留記憶数表示領域 25 T M 0 1 5 の「2」 [第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域 25 T M 0 2 5 の「0」 [第1レイヤ]、及び小図柄 [第1レイヤ] の視認性はいずれも低下していない。

【0631】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行し、発光体 25 T M 1 0 0 を白色に点滅させ、スピーカ 8 L、8 R から発光効果音 A が1回再生出力されるものとする。

【0632】

次いで、図9-15(3)に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時ブラックアウト演出が開始されて所定期間（例えば1秒）経過後に、被覆画像を第1ブラックアウト画像 25 T M 3 0 0 B 1 [第2レイヤ] から第2ブラックアウト画像 25 T M 3 0 0 B 2 [第2レイヤ] に変化させる。そして、C P U 1 0 3 が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図9-14に示すT3のタイミングで）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像 25 T M 3 0 0 B 2 [第2レイヤ] を継続して表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体 25 T M 1 0 0 を白色に点滅させている。

【0633】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置5の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄 [第3レイヤ] の組み合わせ（本例では、「243」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 25 T M 0 1 3 に通常態様のアクティブ表示 25 T M 0 0 3 [第3レイヤ] を継続して配置しており、保留表示領域 25 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 25 T M 0 0 1 [第3レイヤ] と赤色態様の保留表示 25 T M 0 0 1 C [第3レイヤ] を継続して配置している。また、演出制御用 C P

10

20

30

40

50

U120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A [第4レイヤ] を継続して配置している。

【0634】

しかしながら、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2 [第2レイヤ] が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25TM200A [第4レイヤ]、飾り図柄 [第3レイヤ]、及び対応表示 (通常態様の保留表示25TM001、赤色態様の保留表示25TM001C、通常態様のアクティブ表示25TM003) [第3レイヤ] の視認性が低下して視認困難状態 (非表示状態) となっている。

10

【0635】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるため、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「2」 [第1レイヤ] を表示させており、第2保留記憶数が0であるため、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」 [第1レイヤ] を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄 [第1レイヤ] の組み合わせ (本例では、「243」) を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ (時短無)」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0636】

このとき、図9-4に示したように、第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2 [第2レイヤ] が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「2」 [第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」 [第1レイヤ]、及び小図柄 [第1レイヤ] の視認性はいずれも低下していない。

20

【0637】

次いで、図9-15 (4) に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで (図9-14に示すT4のタイミングで)、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行しており、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2 [第2レイヤ] を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25TM100を白色に点滅させている。

30

【0638】

このとき、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄 [第3レイヤ] の変動を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003 [第3レイヤ] を配置するとともに、保留表示領域25TM011に配置されていた赤色態様の保留表示25TM001C [第3レイヤ] をアクティブ表示領域25TM013側に1つシフトさせ、保留表示領域25TM011に配置されていた通常態様の保留表示25TM001 [第3レイヤ] を消去する。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A [第4レイヤ] を継続して配置している。また、演出制御用CPU120は、第2態様のコメント予告演出を実行し、第3レイヤにおいて、画像表示装置5の画面右下領域にミニキャラクタと第2コメント画像 (「次、期待!」の文字が示されたコメント画像) [第3レイヤ] を配置する。

40

【0639】

しかしながら、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2 [第2レイヤ] が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25TM200A [第4レイヤ]、飾り図柄 [第3レイヤ]

50

」、対応表示（赤色態様の保留表示 25 T M 0 0 1 C、通常態様のアクティブ表示 25 T M 0 0 3）〔第3レイヤ〕、及び、ミニキャラクタと第2コメント画像〔第3レイヤ〕の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

【0640】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25 T M 0 1 5に「1」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25 T M 0 2 5に「0」〔第1レイヤ〕を表示させる。

10

【0641】

このとき、図9-4に示したように、第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25 T M 3 0 0 B 2〔第2レイヤ〕が表示されても、第1保留記憶数表示領域25 T M 0 1 5の「1」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25 T M 0 2 5の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

【0642】

次いで、図9-15(5)に示すように、奇数態様のチャンス目演出が実行され、図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに、飾り図柄〔第3レイヤ〕の組合せ（本例では、奇数図柄の組合せ「135」）が拡大態様で停止される（図9-14に示すT5A~T5Bの期間）。その後、演出制御用CPU120は、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図9-14に示すT6のタイミングで）、入賞時ブラックアウト演出を継続して実行しており、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25 T M 3 0 0 B 2〔第2レイヤ〕を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25 T M 1 0 0を白色に点滅させている。

20

【0643】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、飾り図柄〔第3レイヤ〕の組み合わせ（本例では、「135」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25 T M 0 1 3に通常態様のアクティブ表示25 T M 0 0 3〔第3レイヤ〕を継続して配置しており、保留表示領域25 T M 0 1 1に赤色態様の保留表示25 T M 0 0 1 C〔第3レイヤ〕を継続して配置している。また、演出制御用CPU120は、第4レイヤに、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25 T M 2 0 0 A〔第4レイヤ〕を継続して配置している。

30

【0644】

しかしながら、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25 T M 3 0 0 B 2〔第2レイヤ〕が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像25 T M 2 0 0 A〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（赤色態様の保留表示25 T M 0 0 1 C、通常態様のアクティブ表示25 T M 0 0 3）〔第3レイヤ〕の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている。

40

【0645】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25 T M 0 1 5に「1」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25 T M 0 2 5に「0」〔第1レイヤ〕を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の組み合わせ（本例では、「135」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ（時短無）」

50

」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0646】

このとき、図9-4に示したように、第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「1」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

【0647】

次いで、図9-15(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示(入賞時ブラックアウト演出の予告対象となっている変動表示)を開始させるタイミングで(図9-14に示すT7のタイミングで)、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を終了するとともに、接続ゾーン演出における第1演出を実行し、第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕を消去し、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として、「バトルZONE」の文字を含む炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕を表示させる。また、飾り図柄の背景画像を、通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕から、夜空と山と噴煙と「バトルZONE」の文字とを含む火山の風景をあらわした特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕に変化させている。また、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25TM100を白色に点滅させている。

【0648】

このとき、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄〔第3レイヤ〕の変動を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変化演出としてアクティブ変化演出を実行し、アクティブ表示領域25TM013に赤色態様のアクティブ表示25TM003C〔第3レイヤ〕を配置するとともに、保留表示領域25TM011に表示されていた赤色態様の保留表示25TM001C〔第3レイヤ〕を消去する。

【0649】

しかしながら、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕が表示されることにより、背景画像としての特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示(赤色態様のアクティブ表示25TM003C)〔第3レイヤ〕の視認性が低下し視認困難状態(非表示状態)となっている。

【0650】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「0」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を表示させる。

【0651】

このとき、図9-4に示したように、第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕が表示されても、第1保留記憶数表示領域25TM015の「0」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。

?

【0652】

次いで、図9-15(7)に示すように、所定期間(例えば3秒間)が経過したタイミ

10

20

30

40

50

ングで（図9-14に示すT8のタイミングで）、演出制御用CPU120は、接続ゾーン演出における第1演出を終了するとともに接続ゾーン演出における第2演出を実行し（第1演出から第2演出に移行し）、炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕を消去するとともに飾り図柄の背景画像として特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕を継続して表示させる。また、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25TM100を白色に点滅させている。

【0653】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄〔第3レイヤ〕の変動を継続させている。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に赤色態様のアクティブ表示25TM003C〔第3レイヤ〕を継続して配置している。

10

【0654】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤおよび第3レイヤよりも表示優先度の高い第2レイヤにいずれの画像も表示されていないことにより、背景画像としての特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（赤色態様のアクティブ表示25TM003C）〔第3レイヤ〕の視認性が向上して、何れも視認可能状態となっている。

【0655】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「0」〔第1レイヤ〕を継続して表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を継続して表示させている。

20

【0656】

このとき、図9-4に示したように、第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、炎エフェクト画像25TM300F〔第2レイヤ〕が表示されているか否かにかかわらず、第1保留記憶数表示領域25TM015の「0」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕はいずれも視認可能状態となっている。

30

【0657】

次いで、図9-15（8）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図9-14に示すT9のタイミング）で、演出制御用CPU120は、接続ゾーン演出における第2演出を継続して実行しており、飾り図柄の背景画像として特殊背景画像25TM200B〔第4レイヤ〕を継続して表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を終了し、発光体25TM100を消灯させている。

【0658】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄〔第3レイヤ〕を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字〔第3レイヤ〕を表示させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に赤色態様のアクティブ表示25TM003C〔第3レイヤ〕を継続して表示させている。

40

【0659】

このとき、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄〔第3レイヤ〕が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄〔第3レイヤ〕が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄〔第1レイヤ〕を停止表示させることなく継続して変動表示させている。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保

50

留記憶数表示領域 25 T M 0 1 5 に「0」 [第1レイヤ] を継続して表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域 25 T M 0 2 5 に「0」 [第1レイヤ] を継続して表示させている。

【0660】

次いで、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図9-14に示すT10のタイミング）で、演出制御用CPU120は、接続ゾーン演出を終了し、特殊背景画像 25 T M 2 0 0 B [第4レイヤ] を消去して、バトルB演出またはバトルC演出のいずれかを実行する。

【0661】

（特定期間に始動入賞したときの演出例）

次に、特定期間（即ち、図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかの期間）に新たに始動入賞が発生し、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出を実行することに決定したときの演出例に関して、図9-16及び図9-17を用いて説明する。

【0662】

図9-16は入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図9-17は、これらの各演出に関連した演出画像の一例を示す説明図である。図9-17では、演出図と対応させて、発光体 25 T M 1 0 0 の態様を画像表示装置5の近傍（右上部）に示している。

【0663】

本例では、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120が、ステップS25 T M 1 0 3 0でYESと判定することにより、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定するステップS25 T M 1 0 5 0をスキップし、ステップS25 T M 1 1 0 0で白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行することに決定し、ステップS25 T M 1 1 5 0で奇数態様のチャンス目演出を実行することに決定し、ステップS25 T M 1 1 9 0で第2態様のコメント予告演出を実行することに決定し、ステップS25 T M 1 2 3 0でアクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に決定するとともに、変化演出を実行することに決定し、ステップS25 T M 1 2 5 0で変化パターンを変化パターン208とすることに決定したものとする。

【0664】

まず、図9-17（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始すると（図9-16に示すT1のタイミング）、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄 [第3レイヤ] の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄 [第1レイヤ] の変動表示を実行している。演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として、空と山とを含む晴れの風景をあらわした通常背景画像 25 T M 2 0 0 A [第4レイヤ] を表示させている。

【0665】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域 25 T M 0 1 5 に「1」 [第1レイヤ] を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域 25 T M 0 2 5 に「0」 [第1レイヤ] を表示させている。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域 25 T M 0 1 3 には、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 25 T M 0 0 3 [第3レイヤ] を表示させており、第1保留記憶数が1であることに基づいて、画像表示装置5の保留表示領域 25 T M 0 1 1 に通常態様の保留表示 25 T M 0 0 1 [第3レイヤ] を1つ表示させているものとする。

【0666】

次いで、図9-17（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで（図9-16に示すT2のタイミングで）、演出制御用CPU120が、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄 [第3レイ

10

20

30

40

50

ヤ]の組み合わせ(本例では、「243」)を確定停止させる。そして、表示結果が「はずれ(時短無)」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させているときに、新たに始動入賞が発生し第1保留記憶数が2となったものとする(図9-16に示すT2Aのタイミング)。このときCPU103は、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを演出制御用CPU120に送信する。

【0667】

このとき、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を実行し、発光体25TM100を白色に点滅させ、スピーカ8L、8Rから発光効果音Aが1回再生出力されるものとする。

【0668】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を継続して表示させており、保留表示領域25TM011に通常態様の保留表示25TM001[第3レイヤ]を1つ継続して表示させているとともに、第1保留記憶数が増加したことを示すコマンドを受信したことに基づいて、変化演出として保留変化演出を実行し、第1保留表示領域25TM0011に赤色態様の保留表示25TM001C[第3レイヤ]を新たに表示させる。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を継続して表示させている。

【0669】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「2」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を継続して実行している。

【0670】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像(第1ブラックアウト画像、第2ブラックアウト画像)が表示されないため、背景画像としての通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、対応表示(通常態様の保留表示25TM001、赤色態様の保留表示25TM001C、通常態様のアクティブ表示25TM003)[第3レイヤ]、第1保留記憶数表示領域25TM015の「2」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」[第1レイヤ]、及び小図柄[第1レイヤ]はいずれも視認可能な状態である。

【0671】

次いで、図9-17(3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させるタイミングで(図9-16に示すT3のタイミングで)、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25TM100を白色に点滅させている。

【0672】

このとき、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を表示させるとともに、保留表示領域25TM011に表示されていた赤色態様の保留表示25TM001C[第3レイヤ]をアクティブ表示領域25TM013側に1つシフトさせ、保留表示領域25TM011に表示されていた通常態様の保留表示25TM001[第3レイヤ]を消去する。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A[第4レイ

10

20

30

40

50

ヤ]を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、第2態様のコメント予告演出を実行し、画像表示装置5の画面右下領域にミニキャラクタ25TM400と第2コメント画像25TM450(「次、期待!」の文字が示されたコメント画像)[第3レイヤ]を表示させる。

【0673】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させる。

10

【0674】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像(第1ブラックアウト画像、第2ブラックアウト画像)が表示されないため、背景画像としての通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、対応表示(赤色態様の保留表示25TM001C、通常態様のアクティブ表示25TM003)[第3レイヤ]、第1保留記憶数表示領域25TM015の「1」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」[第1レイヤ]、及び小図柄[第1レイヤ]はいずれも視認可能な状態である。

20

【0675】

次いで、図9-17(4)に示すように、チャンス目演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、奇数態様のチャンス目演出を実行し、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、飾り図柄[第3レイヤ]の組合せ(本例では、奇数図柄の組合せ「135」)を拡大態様で停止表示させる(図9-16に示すT4A~T4Bの期間)。また、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行し、発光体25TM100を白色に点滅させている。

【0676】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を継続して表示させるとともに、保留表示領域25TM011に赤色態様の保留表示25TM001C[第3レイヤ]を継続して表示させる。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を継続して表示させている。

30

【0677】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させる。

40

【0678】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像(第1ブラックアウト画像、第2ブラックアウト画像)が表示されないため、背景画像としての通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、対応表示(赤色態様の保留表示25TM001C、通常態様のアクティブ表示25TM003)[第3レイヤ]、第1保留記憶数表示領域25TM015の「1」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」[第1レイヤ]、及び小図柄[第1レイヤ]はいずれも視認可能

50

な状態である。

【0679】

次いで、図9-17(5)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで(図9-14に示すT6のタイミングで)、演出制御用CPU120は、チャンス目演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の組み合わせ(本例では、「135」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ(時短無)」となる飾り図柄の組み合わせを確定停止させる。また、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25TM100を白色に点滅させている。

【0680】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に通常態様のアクティブ表示25TM003[第3レイヤ]を継続して表示させており、保留表示領域25TM011に赤色態様の保留表示25TM001C[第3レイヤ]を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を継続して表示させている。

【0681】

このとき、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「1」[第1レイヤ]を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」[第1レイヤ]を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄[第1レイヤ]の組み合わせ(本例では、「135」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「はずれ(時短無)」となる小図柄図柄の組み合わせを確定停止させる。

【0682】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、入賞時ブラックアウト演出が実行されないことにより、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像(第1ブラックアウト画像、第2ブラックアウト画像)が表示されないため、背景画像としての通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]、飾り図柄[第3レイヤ]、対応表示(赤色態様の保留表示25TM001C、通常態様のアクティブ表示25TM003)[第3レイヤ]、第1保留記憶数表示領域25TM015の「1」[第1レイヤ]、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」[第1レイヤ]、及び小図柄[第1レイヤ]はいずれも視認可能な状態である。

【0683】

次いで、図9-17(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示(入賞時フラッシュ演出の予告対象となっている変動表示)を開始させるタイミングで(図9-16に示すT6のタイミングで)、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を継続して実行しており、発光体25TM100を白色に点滅させている。

【0684】

このとき、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに伴い、変化演出としてアクティブ変化演出を実行し、アクティブ表示領域25TM013に赤色態様のアクティブ表示25TM003C[第3レイヤ]を表示させるとともに、保留表示領域25TM011に表示されていた赤色態様の保留表示25TM001C[第3レイヤ]を消去する。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A[第4レイヤ]を継続して表示させている。

【0685】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C

10

20

30

40

50

、5 rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「0」〔第1レイヤ〕を表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を表示させる。

【0686】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、接続ゾーン演出が実行されないことにより、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像（炎エフェクト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示（赤色態様のアクティブ表示25TM003C）〔第3レイヤ〕、第1保留記憶数表示領域25TM015の「0」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕はいずれも視認可能な状態である。

【0687】

図9-17（8）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図9-16に示すT7のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び図柄表示エリア5Rに「7」の飾り図柄〔第3レイヤ〕を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ！！」の文字〔第3レイヤ〕を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、白発光態様の入賞時フラッシュ演出を終了し、発光体25TM100を消灯させている。

【0688】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域25TM013に赤色態様のアクティブ表示25TM003C〔第3レイヤ〕を継続して表示させている。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の背景画像として通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕を継続して表示させている。

【0689】

このとき、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄〔第1レイヤ〕の変動表示を継続している。即ち、飾り図柄〔第3レイヤ〕が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、飾り図柄〔第3レイヤ〕が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄〔第1レイヤ〕を停止表示させることなく継続して変動表示させている。また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015に「0」〔第1レイヤ〕を継続して表示させており、第2保留記憶数が0であるので、画像表示装置5の第2保留記憶数表示領域25TM025に「0」〔第1レイヤ〕を継続して表示させている。

【0690】

このとき、図9-4に示したように、第4レイヤ<第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているが、本例では、接続ゾーン演出が実行されないことにより、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像（炎エフェクト画像）が表示されないので、背景画像としての通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示（赤色態様のアクティブ表示25TM003C）〔第3レイヤ〕、第1保留記憶数表示領域25TM015の「0」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕はいずれも視認可能な状態である。

【0691】

<第2実施形態>

〔始動入賞時演出決定処理〕

図9-18及び図9-19は、始動入賞時に実行される演出決定処理を示すフローチャートの第2実施形態である。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス

処理の先読予告設定処理（ステップS161）において、図9-18及び図9-19に示す第2実施形態の始動入賞時演出決定処理を実行する。

【0692】

図9-18及び図9-19に示すように、第2実施形態の始動入賞時演出決定処理における、ステップS25TM1000～ステップS25TM1130と、ステップS25TM1140～ステップS25TM1270のステップは、図9-6及び図9-7に示した第1実施形態の始動入賞時演出決定処理における、ステップS25TM1000～ステップS25TM1130と、ステップS25TM1140～ステップS25TM1270のステップと同様であるので、ここでは説明を省略し、ステップS25TM1135についてのみ説明する。

10

【0693】

ステップS25TM1130の処理を終了すると、演出制御用CPU120は、特定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS25TM1135）。特定フラグがセットされている場合には（ステップS25TM1135でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。特定フラグがセットされていない場合には（ステップS25TM1135でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1140に処理を進める。

【0694】

このように、特定フラグがセットされていない場合（即ち、入賞時ブラックアウト演出が実行されておらず、且つ、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定されていない場合）に、始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理において、ステップS25TM1010でNOと判定されることによって、ステップS25TM1020以下の処理を行うことが可能である。このとき、当該始動入賞に対応した変動表示における入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定可能であり（ステップS25TM1050）、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1060でYES）、特定フラグがセットされ（ステップS25TM1080）、ステップS25TM1135でYESと判定されることによって、ステップS25TM1140以下の処理がスキップされることになる。即ち、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1150）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1190）、及び、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230）の、各処理をスキップすることになる。従って、少なくとも入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においては、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の実行が制限される。

20

30

【0695】

なお、図9-15では、特定期間とは異なる期間（即ち、図柄停止期間および図柄確定期間のいずれの期間とも異なる期間）に新たに始動入賞が発生し、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合の演出例を示したが、第2実施形態における始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合の演出例も、図9-15に示した演出例と同様になるようにしてもよい。

【0696】

40

即ち、第2実施形態の始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合に、画像表示装置5には、図9-15に示される演出画像と同様の演出画像が表示されるようにしてもよい。この場合、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときに、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行が制限されている。

【0697】

また、図9-17では、特定期間（即ち、図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかの期間）に新たに始動入賞が発生し、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、各種演出を実行することに決定したときの演出例を示したが、第2実施形態における始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合の演出例も、図9-17に示した演出例と同様になるようにしてもよい。

50

【0698】

即ち、第2実施形態の始動入賞時演出決定処理に基づいて各種演出を実行することに決定した場合に、画像表示装置5には、図9-17に示される演出画像と同様の演出画像が表示されるようにしてもよい。この場合、入賞時ブラックアウト演出が実行されないときに、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）が実行されている。

【0699】

（入賞時役物演出）

本実施形態の〔特徴部25TMに関する説明〕に係るパチンコ遊技機1は、画像表示装置5の近傍（下部）に役物である可動体25TM500を備える遊技機であってもよい。可動体25TM500は、演出制御基板12の制御に従って、傾倒位置（初期位置）と起立位置（演出位置）との間において動作可能であるものとする。可動体25TM500が傾倒位置にあるときに、可動体25TM500は、画像表示装置5の前方に位置しないようになっている。しかしながら、可動体25TM500が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体25TM500が起立位置にあるときに、可動体25TM500の少なくとも一部が、画像表示装置5の前方に位置しているものとする。

【0700】

本実施形態では、始動入賞が発生したタイミングで、当該始動入賞に対応した変動表示の大当たり期待度が高いことを報知する特別演出として入賞時ブラックアウト演出、及び入賞時フラッシュ演出を実行可能な例を示したが、このような形態に限らず、他の特別演出を実行してもよい。例えば、特別演出として前記可動体25TM500を用いた入賞時役物演出を実行してもよい。

【0701】

図9-20（A）に示すように、演出制御用CPU120は、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時役物演出を実行可能である。入賞時役物演出とは、始動入賞時に入賞時役物演出を実行することに決定されたタイミングで、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として金色エフェクト画像25TM600A〔第2レイヤ〕を表示させるとともに、可動体25TM500を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する予告演出の一例である。入賞時役物演出における金色エフェクト画像25TM600Aの表示色は金色であり、遊技者は、入賞時役物演出が実行されることで始動入賞に対応した変動表示の大当たり期待度が高いことを認識できる。

【0702】

具体的には、入賞時役物演出は、始動入賞時の判定結果に基づいて、当該始動入賞のタイミングで、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として金色エフェクト画像25TM600A〔第2レイヤ〕を表示させることにより、当該始動入賞に対応した可変表示（始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示）の表示結果が大当たりとなることを示唆する。この場合の入賞時役物演出は、先読み予告演出として実行される。

【0703】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて入賞時役物演出が開始されると、その入賞時役物演出は、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時役物演出のターゲットである変動表示）が開始されるタイミングまで継続して実行されるものとする。

【0704】

本実施形態では、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として金色エフェクト画像〔第2レイヤ〕を表示させることにより、背景画像〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性を低下させて視認困難状態（非表示状態）とする。さらに、可動体25TM500が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体25TM500が起立位置にあるときに、可動体25TM500の少なくとも一部が、画像表示装置5の前方に位置していることにより、画像表示装置5の画面の視認性が低下する。即ち、画像表示装置5の表示画面に表示される演出画像（〔第1レイヤ〕、〔第2レイヤ〕、〔第3レイヤ〕、〔第4レイヤ〕）の視認性（特に、演出画像の中央部分の視認性）が低下する。

【0705】

ここで、入賞時役物演出により、背景画像〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕は継続して視認困難状態となるが、図9-20（A）に示すように、第1保留記憶数表示領域25TM015の「2」〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数表示領域25TM025の「0」〔第1レイヤ〕、及び小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄〔第1レイヤ〕は視認可能な状態のままである。

【0706】

このように、入賞時役物演出により、背景画像〔第4レイヤ〕、飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性が低下する一方で、可動体25TM500は、傾倒位置から起立位置に動作する過程や、起立位置にある状態で、画像表示装置5の第1保留記憶数表示領域25TM015、第2保留記憶数表示領域25TM025、及び小図柄表示エリア5l、5c、5rの前方に位置することはないため、入賞時役物演出の実行期間中も、保留記憶数の値〔第1レイヤ〕と小図柄〔第1レイヤ〕の視認性は低下することなく継続して視認可能な状態となっている。

【0707】

このように、入賞時役物演出は、金色エフェクト画像25TM600A〔第2レイヤ〕を表示させる画像表示装置5と、可動体動作演出における可動体25TM500とを用いて行われる特別演出の一例である。一方で、入賞時フラッシュ演出は、発光体25TM100と、スピーカ8L、8R（発光効果音Aまたは発光効果音Bの再生出力用装置）を用いて行われる特別演出の一例である。このように、特別演出としての入賞時役物演出は、2つの演出装置（画像表示装置5および可動体25TM500）を用いて実行される演出であり、特別演出としての入賞時フラッシュ演出は、入賞時役物演出とは異なる2つの演出装置（発光体25TM100およびスピーカ8L、8R）を用いて実行される演出である。そして、入賞時役物演出と、入賞時フラッシュ演出とで、演出に用いられる演出装置が異なる（重複していない）。このような構成によれば、特別演出の種類の違いを明確化することができるため、特別演出の種類によって異なる印象を遊技者に与えることができる。

【0708】

なお、入賞時役物演出と、入賞時フラッシュ演出とで一部共通の演出装置を用いるようにしてもよく、例えば、入賞時役物演出では、可動体25TM500と、画像表示装置5と、スピーカ8L、8R（役物が動作したときの効果音の再生出力用装置）とを用いるのに対して、入賞時フラッシュ演出では、発光体25TM100と、スピーカ8L、8R（発光効果音Aまたは発光効果音Bの再生出力用装置）とを用いるようにしてもよい。この場合に、特別演出としての入賞時役物演出は、3つの演出装置（画像表示装置5および可動体25TM500、並びに、スピーカ8L、8R）を用いて実行される演出であり、特別演出としての入賞時フラッシュ演出は、入賞時役物演出とは異なる演出装置（発光体25TM100）と入賞時役物演出と共通の演出装置（スピーカ8L、8R）の2つの演出装置を用いて実行される演出である。このように、特別演出に用いられる演出装置の数によって、特別演出の種類の違いを明確化して、特別演出の種類によって異なる印象を遊技者に与えることができる。

【0709】

（祝福役物演出）

本実施形態では、バトル演出において味方キャラクタが敵キャラクタに最後の攻撃を仕掛けている状態で、所定のタイミング（操作促進表示を表示させるべきタイミングであり、例えば、表示結果を停止表示させる5秒前のタイミング）で、画像表示装置5の画面中央部に、スティックコントローラ31Aの形状を模した操作促進表示、スティックコントローラ31Aの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバー、及び、「引け！」という文字を表示させる。

【0710】

このとき、表示結果が「大当たり」となるスーパーリーチを伴う変動パターンのバトル演

10

20

30

40

50

出が実行されている場合には、遊技者によってスティックコントローラ 3 1 A の操作が行われたタイミングで、大当たりが発生することを祝福（報知）する祝福役物演出が実行される。そして、祝福役物演出の実行後に、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利して大当たり図柄が揃う。祝福役物演出では、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像として虹色エフェクト画像 2 5 T M 6 0 0 B [第 2 レイヤ] が表示されるとともに、可動体 2 5 T M 5 0 0 を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出が実行されることにより、大当たりが発生することが報知される。祝福役物演出における虹色エフェクト画像 2 5 T M 6 0 0 B の表示色は虹色であり、遊技者は、祝福役物演出が実行されることで大当たりが発生することを認識できる。

【 0 7 1 1 】

本実施形態では、図 9 - 2 0 (B) に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像として虹色エフェクト画像 2 5 T M 6 0 0 B [第 2 レイヤ] を表示させることにより、背景画像 [第 4 レイヤ]、飾り図柄 [第 3 レイヤ]、対応表示（保留表示、アクティブ表示） [第 3 レイヤ]、バトル演出に係る演出画像 [第 3 レイヤ] の視認性を低下させて視認困難状態（非表示状態）とする。さらに、可動体 2 5 T M 5 0 0 が傾倒位置から起立位置に動作する過程や、可動体 2 5 T M 5 0 0 が起立位置にあるときに、可動体 2 5 T M 5 0 0 の少なくとも一部が、画像表示装置 5 の前方に位置していることにより、画像表示装置 5 の視認性が低下する。即ち、画像表示装置 5 の表示画面に表示される演出画像（ [第 1 レイヤ]、 [第 2 レイヤ]、 [第 3 レイヤ]、 [第 4 レイヤ] ）の視認性（特に、演出画像の中央部分の視認性）が低下する。

【 0 7 1 2 】

ここで、祝福役物演出により、背景画像 [第 4 レイヤ]、飾り図柄 [第 3 レイヤ]、対応表示（保留表示、アクティブ表示） [第 3 レイヤ]、及びバトル演出に係る演出画像 [第 3 レイヤ] は継続して視認困難状態となるが、図 9 - 2 0 (B) に示すように、第 1 保留記憶数表示領域 2 5 T M 0 1 5 の「 0 」 [第 1 レイヤ]、第 2 保留記憶数表示領域 2 5 T M 0 2 5 の「 0 」 [第 1 レイヤ]、及び小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r の小図柄 [第 1 レイヤ] は視認可能な状態のままである。

【 0 7 1 3 】

このように、祝福役物演出により、背景画像 [第 4 レイヤ]、飾り図柄 [第 3 レイヤ]、対応表示（保留表示、アクティブ表示） [第 3 レイヤ]、及びバトル演出に係る演出画像 [第 3 レイヤ] の視認性が低下する一方で、可動体 2 5 T M 5 0 0 は、傾倒位置から起立位置に動作する過程や、起立位置にある状態で、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数表示領域 2 5 T M 0 1 5、第 2 保留記憶数表示領域 2 5 T M 0 2 5、及び小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r の前方に位置することはないため、祝福役物演出の実行期間中も、保留記憶数の値 [第 1 レイヤ] と小図柄 [第 1 レイヤ] の視認性は低下することなく継続して視認可能な状態となっている。

【 0 7 1 4 】

このように、入賞時役物演出と祝福役物演出は、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像としてエフェクト画像 [第 2 レイヤ] を表示させるとともに、可動体 2 5 T M 5 0 0 を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する点で共通の演出態様となっている。即ち、本実施形態では、大当たり報知演出としての祝福役物演出と共通の演出態様である入賞時役物演出を、先読み予告演出として実行可能となっている。

【 0 7 1 5 】

入賞時役物演出と祝福役物演出は、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像としてエフェクト画像 [第 2 レイヤ] を表示させるとともに、可動体 2 5 T M 5 0 0 を傾倒位置から起立位置に動作させる可動体動作演出を実行する点で共通の演出態様となっているが、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像となるエフェクト画像 [第 2 レイヤ] の態様（エフェクト画像 [第 2 レイヤ] の種類）が異なっている。

【 0 7 1 6 】

すなわち、入賞時役物演出では、始動入賞に対応した変動表示の大当たり期待度が高いこ

10

20

30

40

50

とを示唆（報知）する金色エフェクト画像 25TM600A（表示色：金色）が、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像として表示され、祝福役物演出では、実行されている変動表示に基づいて大当りが発生することを示唆（報知）する虹色エフェクト画像 25TM600B（表示色：虹色）が、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像として表示される。このように、入賞時役物演出と祝福役物演出との間には、演出態様（エフェクト画像の表示色）に相違点が存在している。そのため遊技者は、被覆画像が画面全体に表示される演出とともに可動体動作演出が実行されたときに、入賞時役物演出と祝福役物演出の何れの演出が実行されたかを容易に把握できる。

【0717】

本実施形態では、図 9-15 に示したように、特別演出として入賞時ブラック演出が実行されるときには、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像 [第 2 レイヤ]（第 1 ブラックアウト画像 25TM300B1 [第 2 レイヤ]、第 2 ブラックアウト画像 25TM300B2 [第 2 レイヤ]）が表示されることにより、飾り図柄 [第 3 レイヤ]、及び対応表示（赤色態様の保留表示 25TM001C） [第 3 レイヤ]、及び、ミニキャラクタとコメント画像 [第 3 レイヤ] の視認性が低下して視認困難状態となっている。即ち、入賞時ブラック演出が実行されている期間は、対応表示（保留表示、アクティブ表示） [第 3 レイヤ] を用いた変化演出、飾り図柄 [第 3 レイヤ] を用いたチャンス目演出、及び、ミニキャラクタとコメント画像 [第 3 レイヤ] を用いたコメント予告演出の視認性が低下して視認困難状態となっている。このように、入賞時ブラック演出が実行されたときに、変化演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出は実行可能であるものの、各演出に係る演出画像の表示は制限されており、各演出に係る演出画像は視認できない状態となっている。

【0718】

一方で、図 9-17 に示したように、入賞時ブラック演出が実行されず、特別演出として入賞時フラッシュ演出が実行されるときには、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像（ブラックアウト画像（第 1 ブラックアウト画像 25TM300B1 [第 2 レイヤ]、第 2 ブラックアウト画像 25TM300B2 [第 2 レイヤ]））が表示されないの、飾り図柄 [第 3 レイヤ]、対応表示（赤色態様の保留表示 25TM001C） [第 3 レイヤ]、及び、ミニキャラクタとコメント画像 [第 3 レイヤ] はいずれも視認可能な状態となっている。

【0719】

このように、入賞時ブラック演出が実行されずに入賞時フラッシュ演出が実行されるときには、対応表示（保留表示、アクティブ表示） [第 3 レイヤ] を用いた変化演出、飾り図柄 [第 3 レイヤ] を用いたチャンス目演出、及び、ミニキャラクタとコメント画像 [第 3 レイヤ] を用いたコメント予告演出、の各演出の視認性は低下しておらず、各演出を視認可能な状態となっている。即ち、入賞時ブラックアウト演出が実行されない場合に入賞時フラッシュ演出が実行されたときには、変化演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出は、何れも視認可能な態様で実行可能であり、入賞時ブラックアウト演出が実行された場合と比較して、演出の視認性に関して制限がされていないことになる。

【0720】

ここで、図 9-9（A）に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行される時の方が、入賞時ブラックアウト演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっている。また、図 9-9（B）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行される時の方が、入賞時フラッシュ演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっており、入賞時フラッシュ演出が実行される場合において、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出の方が、白発光態様の入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高くなっている。

【0721】

また、図 9-9（C）に示したように、チャンス目演出が実行される時の方が、チャンス目演出が実行されないときよりも大当り期待度が高くなっており、チャンス目演出が実行される場合において、奇数態様のチャンス目演出の方が、偶数態様のチャンス目演出

よりも大当たり期待度が高くなっている。また、図9-10に示したように、コメント予告演出が実行されるときの方が、コメント予告演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっており、コメント予告演出が実行される場合において、第2態様のコメント予告演出の方が、第1態様のコメント予告演出よりも大当たり期待度が高くなっている。また、図9-11に示したように、変化演出が実行されるときの方が、変化演出が実行されないときよりも大当たり期待度が高くなっており、アクティブ表示の最終表示態様を特殊態様に変化させる特殊態様の演出<アクティブ表示の最終表示態様を青色態様に変化させる青色態様の演出<アクティブ表示の最終表示態様を赤色態様に変化させる赤色態様の演出の順で、大当たり期待度が高くなっている。

【0722】

従って、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち、複合して実行される演出数が多いほど（組み合わせる演出数が多いほど）大当たり期待度が高くなる。例えば、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の全ての演出が実行される場合は、コメント予告演出のみが実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【0723】

また、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち、複合して実行される演出数が同じである場合には（組み合わせる演出数が同じである場合には）、大当たり期待度の高い演出態様の演出が多いほうが、大当たり期待度の高い演出態様の演出が少ないときよりも、大当たり期待度が高くなっている。例えば、入賞時ブラックアウト演出、赤発光態様の入賞時フラッシュ演出、奇数態様のチャンス目演出、第2態様のコメント予告演出、及び赤色態様の演出が実行される場合は、入賞時ブラックアウト演出、白発光態様の入賞時フラッシュ演出、偶数態様のチャンス目演出、第1態様のコメント予告演出、及び特殊態様の演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなっている。

【0724】

図9-6及び図9-7に示したように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かにかかわらず（ステップS25TM1060でYES又はNO）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1090以降の処理を行っている。即ち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合と、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定していない場合との、何れの場合にも（ステップS25TM1060でYES又はNO）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1140～ステップS25TM1180）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1185～ステップS25TM1220）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230～ステップS25TM1270）を行っている。

【0725】

このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出が実行されることにより、画像表示装置5の表示画面の表示態様が広範囲にわたって急激に変化する点で、遊技者に意外性を与えることができる。また、入賞時ブラックアウト演出とともに入賞時フラッシュ演出が実行される場合に、遊技者が所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の複合度合いに注目する点でも興趣を向上できる。一方で、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合でも、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行有無及び演出態様を決定するための処理が実行されるので、演出制御に関する処理（演出の実行有無に関する決定処理、演出態様の決定処理）の共通化を図ることができる。

【0726】

図9-15に示したように、始動入賞時に入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定されたタイミング（図9-14に示すT2のタイミング）で、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出を開始し、当該始動入賞に対応した変動表示（入賞時ブ

10

20

30

40

50

ラックアウト演出のターゲットである変動表示) が開始されるタイミング (図 9-14 に示す T7 のタイミング) で、入賞時ブラックアウト演出を終了するとともに、接続ゾーン演出を実行している。

【0727】

一方で、図 9-15 に示したように、始動入賞時に入賞時フラッシュ演出を実行することに決定されたタイミング (図 9-14 に示す T2 のタイミング) で、演出制御用 CPU 120 は、入賞時フラッシュ演出を開始し、当該始動入賞に対応した変動表示 (入賞時フラッシュ演出のターゲットである変動表示) における所定のタイミング (本例ではリーチが成立するタイミング) で、入賞時フラッシュ演出を終了するとともに、リーチ演出を実行している。

【0728】

このような構成によれば、特別演出としての入賞時ブラックアウト演出が終了するタイミングで接続ゾーン演出が実行され、特別演出としての入賞時フラッシュ演出が終了するタイミングでリーチ演出が実行されるので、特別演出が終了したときの演出態様に注目させて興趣を向上できる。また、特別演出の種類に応じて特別演出が終了したときの演出態様が異なるため、演出をより多様化することができる。

【0729】

図 9-15 (2) ~ (5) に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像 (第 1 ブラックアウト画像 25TM300B1 [第 2 レイヤ]、第 2 ブラックアウト画像 25TM300B2 [第 2 レイヤ]) が表示される。このとき、第 4 レイヤには、飾り図柄の背景画像として通常背景画像 25TM200A [第 4 レイヤ] が継続して配置されている。

【0730】

図 9-4 に示したように、第 4 レイヤ < 第 2 レイヤ の順で表示優先度が高くなっているため、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像 (第 1 ブラックアウト画像 25TM300B1 [第 2 レイヤ]、第 2 ブラックアウト画像 25TM300B2 [第 2 レイヤ]) が表示されることにより、背景画像としての通常背景画像 25TM200A [第 4 レイヤ] の視認性が低下して視認困難状態 (非表示状態) となっている。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出が実行されたことによって、演出の特別感や意外性を遊技者に与えて興趣を向上できる。

【0731】

図 9-15 (2) ~ (5) に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置 5 の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像 (第 1 ブラックアウト画像 25TM300B1 [第 2 レイヤ]、第 2 ブラックアウト画像 25TM300B2 [第 2 レイヤ]) が表示される。

【0732】

このとき、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、飾り図柄 [第 3 レイヤ] の変動が実行されたり、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、飾り図柄 [第 3 レイヤ] の組み合わせ (本例では、「243」、「135」) が確定停止されたりしている。また、アクティブ表示領域 25TM013 にアクティブ表示 (通常態様のアクティブ表示 25TM003 [第 3 レイヤ]) が継続して配置されており、保留表示領域 25TM011 に保留表示 (通常態様の保留表示 25TM001 [第 3 レイヤ]) が継続して配置されている。

【0733】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 保留記憶数表示領域 25TM015 に第 1 保留億数の値 (「1」 [第 1 レイヤ]、 「2」 [第 1 レイヤ]) が表示されており、画像表示装置 5 の第 2 保留記憶数表示領域 25TM025 に第 2 保留記憶数の値 (「0」 [第 1 レイヤ]) が表示されている。また、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄 [第 1 レイヤ] の変動表示を継続して実行している。

【0734】

10

20

30

40

50

このとき、図9-4に示したように、第3レイヤ<第2レイヤ<第1レイヤの順で表示優先度が高くなっているので、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1〔第2レイヤ〕、第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕）が表示されることにより、飾り図柄〔第3レイヤ〕、及び対応表示（保留表示、アクティブ表示）〔第3レイヤ〕の視認性が低下して視認困難状態（非表示状態）となっている一方で、第1保留記憶数の値〔第1レイヤ〕、第2保留記憶数の値〔第1レイヤ〕、及び小図柄〔第1レイヤ〕の視認性はいずれも低下していない。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出の演出効果を高めながらも、遊技に関する情報の視認性を担保できる。

【0735】

図9-6及び図9-7に示したように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合であっても（ステップS25TM1060でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1090以降の処理を行っている。即ち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合であっても（ステップS25TM1060でYES）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1140～ステップS25TM1180）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1185～ステップS25TM1220）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230～ステップS25TM1270）を行っている。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かにかかわらず、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行有無を決定する処理を行うことによって、演出制御における処理の共通化および簡略化を図ることができる。

【0736】

図9-18及び図9-19に示したように、第2実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1060でYES）、演出制御用CPU120は、特定フラグをセットする（ステップS25TM1080）。特定フラグがセットされている場合には（ステップS25TM1135でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS25TM1140以降の処理をスキップしている。即ち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1060でYES）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1140～ステップS25TM1180）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1185～ステップS25TM1220）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230～ステップS25TM1270）をスキップしている。

【0737】

このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出が実行されることで、画像表示装置5の表示画面の視認性が低下して視認困難状態となるので、遊技者に意外性を与えることができる。また、入賞時フラッシュ演出が実行される場合には、遊技者が先読み予告演出としての所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の複合度合いに注目することになるため、これによっても興趣を向上できる。また、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときに、制限すべき演出である所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の実行有無を決定する処理（実行有無の決定処理、演出態様の決定処理）自体を行わないことによって、入賞時ブラックアウト演出が実行されたときには、所定演出が制限されることになり、演出制御における処理の最適化を図ることができる。

【0738】

前述したように、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち、複合して実行される演出数（組み合わせで実行される演出数）が多いほど大当たり期待度が高くなっている。また、図9-17（2）～（5）に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行されているとき、他の先読み予告演出としての所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行可能である。このような構成によれば、

10

20

30

40

50

入賞時フラッシュ演出が実行されるときに所定演出の複合度合い（組み合わせて実行される演出数、組み合わせのパターン）に注目させて、興趣を向上できる。

【0739】

図9-15(2)～(5)に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間は、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1[第2レイヤ]、第2ブラックアウト画像25TM300B2[第2レイヤ]）が表示されることにより、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]の視認性が低下して視認困難状態となっている。一方で、図9-17(2)～(5)に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行されている期間であっても、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄[第3レイヤ]を視認可能な状態である。

10

【0740】

また、図9-6及び図9-7に示したように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、当該始動入賞の発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかのタイミングである場合（即ち、特定期間（図9-8参照）のタイミングである場合）には（ステップS25TM1030でYES）、演出制御用CPU120は、入賞時ブラックアウト演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1040～ステップS25TM1080の処理）をスキップしている。従って、特定期間内に発生した始動入賞に基づく入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されており、本実施形態では、特定期間内に発生した始動入賞に対応した変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行されないようになっている。

20

【0741】

一方で、図9-6及び図9-7に示したように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、当該始動入賞の発生したタイミングが、実行中の変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間のいずれかのタイミング（即ち、特定期間（図9-8参照）のいずれかのタイミング）であっても（ステップS25TM1030でYESまたはNO）、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1090～ステップS25TM1130の処理）を行っている。従って、特定期間内に発生した始動入賞に基づく入賞時フラッシュ演出の実行は制限されておらず、本実施形態では、特定期間内に発生した始動入賞に対応した変動表示を対象とした入賞時フラッシュ演出を実行可能である。

30

【0742】

このような構成によれば、飾り図柄を停止表示させる図柄停止期間、及び、飾り図柄を確定停止させる図柄確定停止期間において、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されるので、変動表示の表示結果を示唆（報知）する飾り図柄の組み合わせを視認可能な状態が継続されており、遊技者が変動表示の表示結果を誤認してしまうことを防ぐことができる。一方で、飾り図柄を停止表示させる図柄停止期間、及び、飾り図柄を確定停止させる図柄確定停止期間において、入賞時フラッシュ演出の実行は制限されないため、特別演出の実行機会を確保でき、興趣を向上できる。

【0743】

40

図9-9(B)に示したように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合、入賞時フラッシュ演出の演出態様は2種類（白発光態様、赤発光態様）あり、いずれの演出態様であるかに応じて大当たり期待度が異なっている。一方で、図9-9(A)に示したように、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合、入賞時ブラックアウト演出の演出態様は1種類であり、演出態様に応じて大当たり期待度が異なることはない。このような構成によれば、入賞時ブラックアウト演出の演出態様を単一とすることで、入賞時ブラックアウト演出の演出態様を明確化して遊技者に印象づけるとともに、入賞時ブラックアウト演出の大当たり期待度に関しても明確化できる。

【0744】

図9-9(A)に示したように、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合、入賞時

50

ブラックアウト演出の実行割合は0%である一方で、表示結果が「大当たり」となる場合、入賞時ブラックアウト演出の実行割合は60%である。従って、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも入賞時ブラックアウト演出の実行割合が高くなっている。

【0745】

また、図9-9（B）に示したように、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合、入賞時フラッシュ演出の実行割合は10%（白発光態様：10%、赤発光態様：0%）である一方で、表示結果が「大当たり」となる場合、入賞時フラッシュ演出の実行割合は70%（白発光態様：20%、赤発光態様：50%）である。従って、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも入賞時フラッシュ演出の実行割合が高くなっている。

10

【0746】

このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも特別演出の実行割合が高くなり、特別演出が実行されることにより、遊技者に大当たりとなることを期待させることができる。

【0747】

（その他の変形例）

（1）上記の第1実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行されるときに、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1〔第2レイヤ〕、第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕）を表示することにより、画像表示装置5の各種演出画像（飾り図柄〔第3レイヤ〕、対応表示〔第3レイヤ〕、ミニキャラクタ及びコメント画像〔第3レイヤ〕、背景画像〔第4レイヤ〕）の視認性を低下させて視認困難状態とする例を示したが、このような形態に限らず、他の演出装置を用いた演出も制限するようにしてもよい。

20

【0748】

例えば、コメント予告演出では、画像表示装置5の画面右下領域にミニキャラクタとコメント画像が表示されるとともに、スピーカ8L、8Rから、コメント画像に示された文字に対応するキャラボイス音が再生出力されるようになっている。ここで、上記の第1実施形態では、入賞時ブラックアウト演出が実行される場合であって、コメント予告演出が実行されるときに、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1〔第2レイヤ〕、第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕）を表示することにより、画像表示装置5のミニキャラクタ及びコメント画像〔第3レイヤ〕の視認性を低下させて視認困難状態としている。一方で、キャラボイス音の再生出力に関しては制限されていないため、コメント予告演出の実行に対応して、キャラボイス音（「次、チャンス?」、「次、期待!」）の再生出力は可能となっており、遊技者は、ミニキャラクタ及びコメント画像〔第3レイヤ〕を視認困難ではあるものの、キャラボイス音によってコメント予告演出が実行されたことを認識可能となっている。

30

【0749】

このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において、コメント予告演出が実行される場合には、ミニキャラクタ及びコメント画像〔第3レイヤ〕の視認性を低下させて視認困難状態とするとともに、スピーカ8L、8Rからのキャラボイス音の再生出力を制限してもよい。例えば、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において、第3レイヤでは、コメント予告演出が視認困難な態様で実行されており、そのコメント予告演出に対応したキャラボイス音に関しては再生出力がされないようにしてもよい。

40

【0750】

また、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間においてコメント予告演出が実行される場合と比較して、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においてコメント予告演出が実行される場合の方が、キャラボイス音の音量が低下するようにしても

50

よい。すなわち、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間においてコメント予告演出が実行される場合と比較して、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においてコメント予告演出が実行される場合の方が、キャラボイス音を認識困難であるようにしてもよい。

【0751】

(2) 上記の第1実施形態および第2実施形態において、遊技効果用ランプ9を所定発光態様で発光させるとともに、画像表示装置5において所定エフェクト画像（例えば、遊技効果用ランプ9の発光色に対応した表示色のエフェクト画像）を第3レイヤに表示させる所定発光演出を実行可能としてもよい。

【0752】

例えば、上記の第1実施形態において、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間において所定発光演出が実行された場合には、第3レイヤの所定エフェクト画像を視認可能であるとともに遊技効果用ランプ9が所定発光態様で発光し、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において所定発光演出が実行された場合には、第3レイヤの所定エフェクト画像が視認困難となる一方で遊技効果用ランプ9は所定発光態様で発光するようにしてもよい。なお、この例とは異なり、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間において所定発光演出が実行された場合には、第3レイヤの所定エフェクト画像を視認可能であるとともに遊技効果用ランプ9が所定発光態様で発光し、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間において所定発光演出が実行された場合には、第3レイヤの所定エフェクト画像が視認困難となるとともに遊技効果用ランプ9の点灯制御や点滅制御が行われない（発光しない）ようにしてもよい。

【0753】

また、上記の第2実施形態において、入賞時ブラックアウト演出が実行されていない期間において所定発光演出が実行された場合には、第3レイヤの所定エフェクト画像を視認可能であるとともに遊技効果用ランプ9が所定発光態様で発光する一方、入賞時ブラックアウト演出が実行されている期間においては、特定フラグがセットされていることに基づいて所定発光演出が実行されることに決定されないようにしてもよい。

【0754】

(3) 上記の実施形態では、入賞時フラッシュ演出の終了タイミングをリーチ成立時としているが、このような形態に限らず、他のタイミングで入賞時フラッシュ演出を終了してもよい。

【0755】

例えば、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行可能な構成を採用した場合に、入賞時フラッシュ演出の予告対象となっている変動表示において、擬似連演出の開始タイミングで入賞時フラッシュ演出を終了してもよい。また、入賞時フラッシュ演出の予告対象となっている変動表示において、変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合に、スーパーリーチに発展するタイミングで入賞時フラッシュ演出を終了してもよい。

【0756】

(4) 上記の実施形態では、入賞時ブラックアウト演出の演出態様は1種類であったが、このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出の演出態様として複数種類の演出態様を設けてもよい。

【0757】

例えば、入賞時ブラックアウト演出として、第1特別態様の入賞時ブラックアウト演出と、第2特別態様の入賞時ブラックアウト演出とを実行可能とする。第1特別態様の入賞時ブラックアウト演出では、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像（第1ブラックアウト画像25TM300B1〔第2レイヤ〕、第2ブラックアウト画像25TM300B2〔第2レイヤ〕）が表示される。一方、第2特別態様の入賞時ブラックアウト演出は、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像として

、第1特別態様のブラックアウト演出で用いられるブラックアウト画像よりも透過率が高い（例えば、第3レイヤ、第4レイヤが僅かに視認出来る程度の透過率である）特殊ブラックアウト画像が表示されるものとする。このとき、第2特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合の方が、第1特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなるものとする。なお、このような形態に限らず、第1特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合の方が、第2特別態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0758】

（5）上記の実施形態では、表示結果が「小当り」となる場合に、特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）、及び、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）の、いずれの実行割合も0%としているが、このような形態に限らず、表示結果が「小当り」となる場合に、特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）のうち少なくとも一方の実行割合を0%とは異なる割合としてもよい。即ち、表示結果が「小当り」となる場合に、特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）、及び、所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）のうち少なくとも一方を実行可能としてもよい。

10

【0759】

（6）上記の第2実施形態では、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の、何れの予告演出も実行することには決定されない例を示したが、このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合であっても、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうちの1種類または2種類の予告演出は実行可能となってもよい。すなわち、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合には、入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定された場合よりも、少ない種類の予告演出が実行可能となるようにしてもよい。

20

【0760】

（7）上記の第2実施形態では、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合には、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の、何れの予告演出も実行することには決定されない例を示した。このような形態に限らず、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定された場合に、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうちの1種類以上の予告演出が実行可能ではあるものの、入賞時ブラックアウト演出を実行しないことに決定された場合よりも低い割合で、その予告演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0761】

（8）上記の実施形態では、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行されない例を示した。このような形態に限らず、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合に、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行可能ではあるものの、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）とは異なる期間に始動入賞が発生した場合よりも低い割合で、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0762】

（9）上記の実施形態では、図柄停止期間または図柄確定期間（特定期間）に始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が制限される例を示したが、これに限らず、図柄停止期間内でなくとも、飾り図柄の変動表示が終了するまでの残り期間が所定期間内（例えば5秒以内）であるときに始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が制限されるようにしてもよい。また、特定の変動パターン（例えば、スーパ

50

ーリーチを伴う変動パターン)を対象として、特定の変動パターンに基づく変動表示が終了するまでの残り期間が所定期間内(例えば10秒以内)であるときに始動入賞が発生した場合には、その始動入賞に対応する変動表示を対象とした入賞時ブラックアウト演出が制限されるようにしてもよい。

【0763】

(10) 上記の実施形態では、保留記憶に関する始動入賞時の判定結果及び実行中の変動表示の表示結果が、何れも「はずれ(時短無)」となる場合にのみ(ステップS25TM1020でYES)、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出を実行可能となる例を示したが、このような形態に限らず、保留記憶に関する始動入賞時の判定結果及び実行中の変動表示の表示結果の何れかが、「はずれ(時短無)」とはならない場合であっても、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出のうちの1種類以上の演出を実行可能としてもよい。

10

【0764】

例えば、保留記憶に関する始動入賞時の判定結果及び実行中の変動表示の表示結果の何れかが、「はずれ(時短付)」となる場合にも、入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、及びコメント予告演出のうちの1種類以上の演出を実行可能としてもよい。このような構成において、表示結果が「はずれ(時短付)」となる変動表示に関する図柄確定期間(例えば、20秒)は、前述したように、表示結果が「はずれ(時短無)」となる変動表示に関する図柄確定期間(例えば、0.5秒)とは異なる。ここで、表示結果が「はずれ(時短付)」となる変動表示に関する図柄確定期間(例えば、20秒)に始動入賞が発生した場合には、ステップS25TM1030でYESと判定された場合と同様に、入賞時ブラックアウト演出は実行されないことになる。

20

【0765】

(11) 上記の実施形態では、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間(特定期間)に始動入賞が発生した場合には、入賞時ブラックアウト演出が実行されない例を示したが、このような形態に限らず、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間(特定期間)に始動入賞が発生した場合であっても、一部の態様(一部の種類)の入賞時ブラックアウト演出は実行可能であるようにしてもよい。例えば、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間(特定期間)に始動入賞が発生した場合であっても、当該始動入賞に対応した変動表示(保留記憶)が大当たり(又はスーパーリーチ)と判定されたときには、大当たりが発生する(又はスーパーリーチに発展する)ことを報知する特殊入賞音の再生出力を伴う特殊態様の入賞時ブラックアウト演出が実行される場合があるようにしてもよい。また、変動表示における図柄停止期間または図柄確定期間(特定期間)に始動入賞が発生した場合には、特定期間外に始動入賞が発生したときよりも低い割合で入賞時ブラックアウト演出が実行されるようにしてもよい。

30

【0766】

(12) 上記の実施形態では、始動入賞口に遊技球が入賞したとき(例えば、始動入賞口に遊技球が入賞してから0.5秒以内)に、入賞時ブラックアウト演出や入賞時フラッシュ演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、例えば、始動入賞のタイミングから当該始動入賞のタイミングで実行されている変動表示が終了するまでの期間内における何れかのタイミングで、当該始動入賞に対応したブラックアウト演出や当該始動入賞に対応したフラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。また、始動入賞のタイミングから当該始動入賞のタイミングで実行されている変動表示が終了して次の変動表示が開始されるまで(次の変動表示の開始時を含む)の期間内における何れかのタイミングで、当該始動入賞に対応したブラックアウト演出や当該始動入賞に対応したフラッシュ演出が実行されるようにしてもよい。

40

【0767】

以上に説明したように、本特徴部25TMおよび各変形例には、以下に示す(手段A1-1)、(手段A1-2)、(手段A1-3)、(手段A2)～(手段A11)に示す遊

50

技機の構成が開示されている。

【0768】

（手段A1-1）始動条件が成立し（始動入賞口に遊技球が入賞したこと）、その後開始条件が成立したこと（大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が0になっていないこと）に基づいて可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを判定する判定手段（始動入賞判定処理（ステップS101））を実行するCPU103）と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

前記始動条件の成立から所定期間以内（0.5秒以内）に特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、

特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）とは異なるタイミングで所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行可能であり、

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く）、

特定種類の特別演出が実行されたときに、表示手段における表示態様が特定態様となり（入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5における演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり）、

前記演出実行手段は、所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり（図9-17に示すように、入賞時フラッシュ演出と、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の少なくとも一方とを複合して実行可能であり）、

特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が認識困難とされ（図9-15に示すように、特別演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像〔第2レイヤ〕が表示されることにより、チャンス目演出（飾り図柄〔第3レイヤ〕）、コメント予告演出（ミニキャラクタ及びコメント画像〔第3レイヤ〕）、及び変化演出（保留表示〔第3レイヤ〕）に係る演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり）、

前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出のうち複合する数や演出態様によって大当り期待度が異なり）、

特定種類の特別演出が実行される場合と、特定種類の特別演出が実行されない場合との何れの場合にも、所定演出の実行を決定可能である（図9-6及び図9-7に示すように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定しているか否かにかかわらず（ステップS25TM1060でYES又はNO）、演出制御用CPU120は、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1140～ステップS25TM1180）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1185～ステップS25TM1220）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230～ステップS25TM1270）を行っている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、表示手段における表示態様が特定態様となることにより遊技者に強い印象を与えつつ、実行される演出の複合度合にも関心を持たせることができる。一方で、特定種類の特別演出の実行有無にかかわらず所定演出の実行を決定可能であるため、演出制御における処理の共通化を図ることができる。

【0769】

10

20

30

40

50

(手段 A 1-2) 始動条件が成立し(始動入賞口に遊技球が入賞したこと)、その後開始条件が成立したこと(大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が 0 になっていないこと)に基づいて可変表示(変動表示)を実行し、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

前記始動条件の成立に基づいて前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを判定する判定手段(始動入賞判定処理(ステップ S 101))を実行する CPU 103)と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用 CPU 120)と、を備え、

前記演出実行手段(演出制御用 CPU 120)は、

前記始動条件の成立から所定期間以内(0.5 秒以内)に特別演出(入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出)を実行可能であり、

特別演出(入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出)とは異なるタイミングで所定演出(チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出)を実行可能であり、

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり(入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く)、

特定種類の特別演出が実行されたときに、表示手段における表示態様が特定態様となり(入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置 5 における演出画像の視認性が低下し視認困難状態となり)、

前記演出実行手段は、所定種類の特別演出と、所定演出とを複合して実行可能であり(図 9-17 に示すように、入賞時フラッシュ演出と、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出の少なくとも一方とを複合して実行可能であり)、

特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が制限され(図 9-18 及び図 9-19 に示すように、第 2 実施形態の始動入賞時演出決定処理において、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には(ステップ S 25 TM 1060 で YES)、チャンス目演出の実行有無を決定する処理(ステップ S 25 TM 1140 ~ ステップ S 25 TM 1180)、コメント予告演出の実行有無を決定する処理(ステップ S 25 TM 1185 ~ ステップ S 25 TM 1220)、変化演出の実行有無を決定する処理(ステップ S 25 TM 1230 ~ ステップ S 25 TM 1270)をスキップすることで、所定演出の実行を制限しており)、

前記演出実行手段により実行される演出の複合度合によって前記有利状態に制御される期待度が異なる(入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出のうち複合する数や演出態様によって大当り期待度が異なる)ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、表示手段における表示態様が特定態様となることにより遊技者に強い印象を与えつつ、実行される演出の複合度合にも関心を持たせることができる。一方で、特定種類の特別演出が実行されたときに、所定演出が制限されるため、演出制御における処理の最適化を図ることができる。

【0770】

(手段 A 1-3) 始動条件が成立し(始動入賞口に遊技球が入賞したこと)、その後開始条件が成立したこと(大当り遊技状態及び小当り遊技状態の何れにも制御されておらず、且つ、保留記憶数が 0 になっていないこと)に基づいて特別識別情報の可変表示(特別図柄の変動表示)を実行し、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

前記始動条件の成立(第 1 始動入賞口への遊技球の入賞)に基づいて前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを判定する判定手段(始動入賞判定処理(ステップ S 101))を実行する CPU 103)と、

前記判定手段による判定に基づいて演出を実行可能な演出実行手段(演出制御用 CPU 120)と、

10

20

30

40

50

前記特別識別情報の可変表示の実行に対応して装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行し、装飾識別情報の可変表示の表示結果を特定期間（図柄停止期間および図柄確定期間）にわたって表示可能な装飾可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記始動条件の成立から所定期間以内（0.5秒以内）に特別演出（入賞時ブラックアウト演出、入賞時フラッシュ演出）を実行可能であり、

特別演出は複数種類あり、特別演出の種類によって前記有利状態に制御される期待度が異なり（入賞時ブラックアウト演出の方が入賞時フラッシュ演出よりも大当り期待度が高く）、

特定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報が視認困難となり（図9-15（2）～（5）に示すように、特別演出として入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像〔第2レイヤ〕が表示されることにより、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄〔第3レイヤ〕の視認性が低下し視認困難状態となり）、

特定種類とは異なる所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能であり（図9-17（2）～（6）に示すように、特別演出として入賞時フラッシュ演出のみが実行されても、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像〔第2レイヤ〕が表示されないことにより、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄〔第3レイヤ〕の視認性は低下せず視認可能状態となり）、

前記演出実行手段は、前記特定期間において前記始動条件が成立したときに、特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である（図9-6及び図9-7に示すように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示では、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されている一方で、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示でも、入賞時フラッシュ演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことにより、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。

【0771】

また、手段A1-3の遊技機は、手段A1-1または手段A1-2のいずれかの遊技機の構成の一部を備えるようにしてもよい。

【0772】

（手段A2）手段A1-1～手段A1-3のいずれかの遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

特定種類の特別演出（入賞時ブラックアウト演出）の対象となる可変表示（変動表示）において、特定種類の特別演出に関連する関連演出（接続ゾーン演出）の実行に対応して特定種類の特別演出を終了させることが可能であり（図9-15（6）に示すように、接続ゾーン演出が開始されたタイミングで入賞時ブラックアウト演出を終了させており）、

所定種類の特別演出（入賞時フラッシュ演出）の対象となる可変表示（変動表示）において、前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出の実行に対応して所定種類の特別演出を終了させることが可能である（図9-15（8）に示すように、リーチ演出が開始されたタイミングで入賞時フラッシュ演出を終了させている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定種類の特別演出が終了するときに興趣を低下させないようにすることができるとともに、所定種類の特別演出が終了するときに興趣を低下させないようにすることができる。

【0773】

（手段A3）手段A1-1～手段A1-3、手段A2のいずれかの遊技機であって、

特定種類の特別演出が実行されたときに、前記表示手段における演出背景画像の視認性が低下する（図9-15（1）及び（2）に示すように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像〔第2レイヤ〕が表示されることにより、飾り図柄の背景画像としての通常背景画像25TM200A〔第4レイヤ〕の視認性が低下し視認困難状態となる）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定種類の特別演出が実行されたときに、遊技者に強い印象を与えることができる。

【0774】

（手段A4）手段A1-1～手段A1-3、手段A2、手段A3のいずれかの遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、

装飾識別情報の可変表示として、第1装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）と、第2装飾識別情報の可変表示（小図柄の変動表示）とを前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

実行されていない可変表示の数に対応した保留情報として、第1保留情報（保留表示）と、第2保留情報（第1保留記憶数の値、第2保留記憶数の値）とを前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

特定種類の特別演出が実行されたときに、第1装飾識別情報の視認性と第1保留記憶情報の視認性は低下し、第2装飾識別情報の視認性と第2保留記憶情報の視認性は低下しない（図9-15に示すように、入賞時ブラックアウト演出が実行されると、画像表示装置5の表示画面の全域を覆う被覆画像としてブラックアウト画像〔第2レイヤ〕が表示されることによって、飾り図柄〔第3レイヤ〕及び保留表示〔第3レイヤ〕の視認性が低下し視認困難状態となり、小図柄〔第1レイヤ〕、第1保留記憶数の値〔第1レイヤ〕、及び第2保留記憶数の値〔第1レイヤ〕の視認性は低下せず視認可能状態となる）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定種類の特別演出の演出効果を高めながら、遊技に関する情報の視認性を確保できる。

【0775】

（手段A5）手段A1-1～手段A1-3、手段A2～手段A4のいずれかの遊技機であって、

前記判定手段（CPU103）は、可変表示に関する開始条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記決定手段（第1実施形態の始動入賞時演出決定処理）は、

前記判定手段による判定（始動入賞時の判定結果）に基づいて所定予告演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行するか否かを決定し、

特定種類の特別演出が実行される場合と、特定種類の特別演出が実行されない場合との何れの場合にも前記所定予告演出を実行するか否かを決定可能である（図9-6及び図9-7に示すように、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合であっても（ステップS25TM1060でYES）、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1140～ステップS25TM1180）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1185～ステップS25TM1220）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230～ステップS25TM1270）を行っている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定種類の特別演出が実行されるか否かにかかわらず、所定予告演出を実行するか否かを決定可能であるので、演出制御における処理の共通化および簡略化を図ることができる。

【0776】

（手段A6）手段A-1～手段1-3、手段A2～手段A5の何れかの遊技機であって、

10

20

30

40

50

前記判定手段（CPU103）は、可変表示に関する開始条件の成立に基づいて前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記決定手段（第2実施形態の始動入賞時演出決定処理）は、

前記判定手段による判定（始動入賞時の判定結果）に基づいて所定予告演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）を実行するか否かを決定し、

特定種類の特別演出が実行される場合に、前記所定予告演出を実行するか否かの決定を行わない（図9-18及び図9-19に示すように、入賞時ブラックアウト演出を実行することに決定している場合には（ステップS25TM1060でYES）、チャンス目演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1140～ステップS25TM1180）、コメント予告演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1185～ステップS25TM1220）、変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS25TM1230～ステップS25TM1270）をスキップしている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定種類の特別演出が実行される場合に、所定予告演出を実行するか否かの決定を行わないことによって、演出制御における処理の最適化を図ることができる。

【0777】

（手段A7）手段A-1～手段1-3、手段A2～手段A6の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記判定手段による判定（始動入賞時の判定結果）に基づく演出であって、特定種類の特別演出と異なる所定演出（チャンス目演出、コメント予告演出、変化演出）と、所定種類の予告演出（入賞時フラッシュ演出）とを複合して実行可能であり、

所定種類の予告演出と複合して実行される所定演出の数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる（入賞時フラッシュ演出、チャンス目演出、コメント予告演出、及び変化演出のうち各演出の複合する数が多いほど大当たり期待度が高くなっている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、所定種類の予告演出と複合して実行される所定演出の数に注目させて興趣を向上できる。

【0778】

（手段A8）手段A-1～手段1-3、手段A2～手段A7の何れかの遊技機であって、

前記演出実行手段により実行される特別演出の種類によって、特別演出に用いられる演出装置の数が異なる（特別演出としての入賞時役物演出は、2つの演出装置（画像表示装置5および可動体25TM500）を用いて実行される一方で、特別演出としての入賞時フラッシュ演出は、1つの演出装置（発光体25TM100）のみを用いて実行される）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別演出の種類の違いを明確化することができ、特別演出の種類によって異なる印象を遊技者に与えることができる。

【0779】

（手段A9）手段A-1～手段1-3、手段A2～手段A8の何れかの遊技機であって、

手段1から手段8の何れかに記載の遊技機であって、

装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の変動表示）を実行し、

所定種類の特別演出が実行されたときに、装飾識別情報を視認可能であり（図9-17に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行されるときに、飾り図柄〔第3レイヤ〕は視認可能状態であり）、

前記演出実行手段は、装飾識別情報の停止期間において特定種類の特別演出の実行を制限する一方で、所定種類の特別演出を実行可能である（図9-6及び図9-7に示すように、第1実施形態の始動入賞時演出決定処理において、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示に関しては、入賞時ブラックアウト演出の実行が制限されている一方で、特定期間に発生した始動入賞に対応した変動表示に関しては、入賞時フラッシュ演出を実行可能である）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、装飾識別情報の停止期間において装飾識別情報の視認性を低下させないことにより、表示結果の誤認を防止できる一方で、特別演出の実行機会を確保できる。

【0780】

(手段A10) 手段A-1～手段1-3、手段A2～手段A9の何れかの遊技機であって、

特定種類の特別演出の態様は単数であり（入賞時ブラックアウト演出の演出態様は1種類であり）、

所定種類の特別演出の態様は複数であり、所定種類の特別演出の態様によって前記有利状態に制御される期待度が異なる（入賞時フラッシュ演出の演出態様は白発光態様と赤発光態様の2種類であり、赤発光態様の方が白発光態様よりも大当たり期待度が高くなっている）

10

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定種類の特別演出の態様を遊技者に印象づけることが可能であるとともに、所定種類の特別演出との差異を明確化することができ、特別演出を多様化できる。

【0781】

(手段A11) 手段A-1～手段1-3、手段A2～手段A10の何れかの遊技機であって、

可変表示（変動表示）の表示結果が、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることなく時短状態に制御される第1表示結果（「はずれ（時短付）」）となる場合よりも、前記有利状態に制御される第2表示結果（「大当たり」）となる場合の方が、特別演出の実行割合が高い（図9-9（A）に示すように、表示結果が「大当たり」となる場合の方が、表示結果が「はずれ（時短付）」となる場合よりも入賞時ブラックアウト演出の実行割合が高くなっている）

20

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特別演出が実行されることにより、表示結果が第2表示結果となることを遊技者に期待させることができる。

【符号の説明】

【0782】

30

- 1 … パチンコ遊技機
- 2 … 遊技盤
- 3 … 遊技機用枠
- 4 A、4 B … 特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 6 A … 入賞球装置
- 6 B … 可変入賞球装置
- 7 … 特別可変入賞球装置
- 8 L、8 R … スピーカ
- 9 … 遊技効果ランプ
- 10 … 一般入賞口
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ

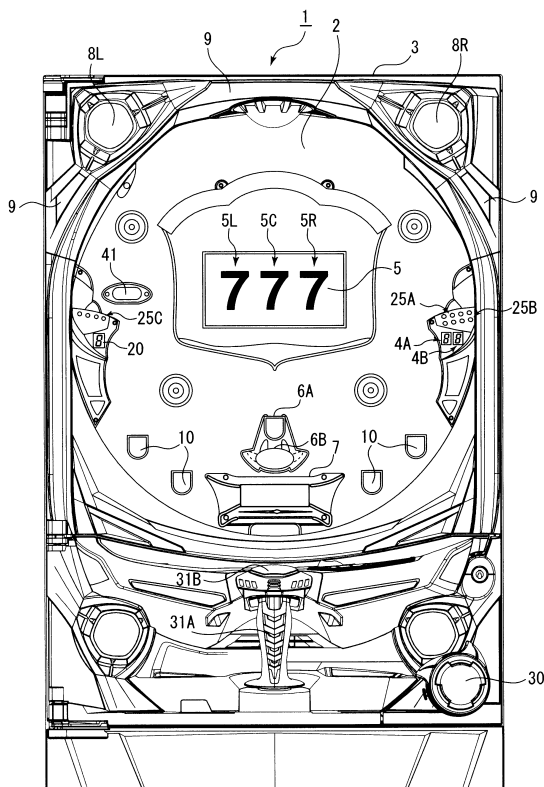
40

50

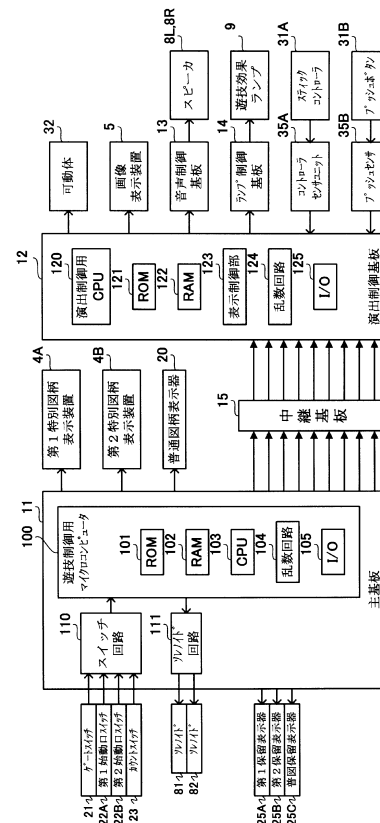
- 30 … 打球操作ハンドル
 31A … スティックコントローラ
 31B … プッシュボタン
 32 … 可動体
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部

【図面】

【図1】



【図2】



10

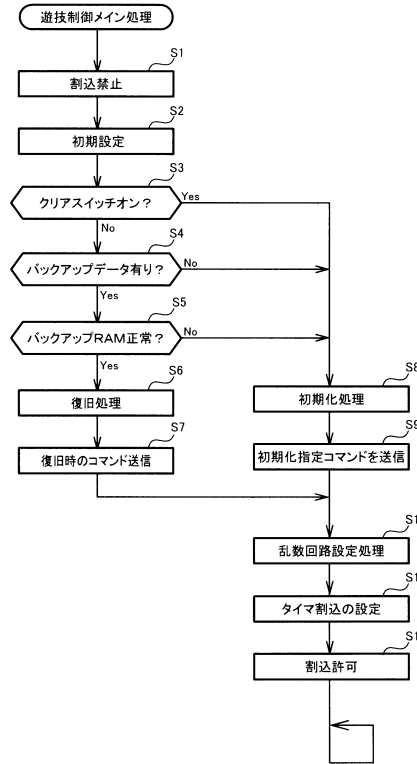
20

30

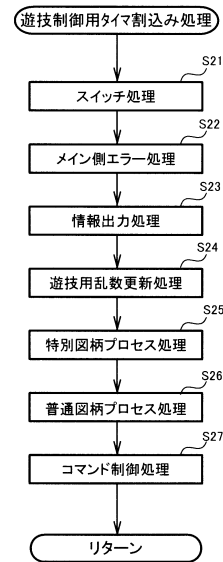
40

50

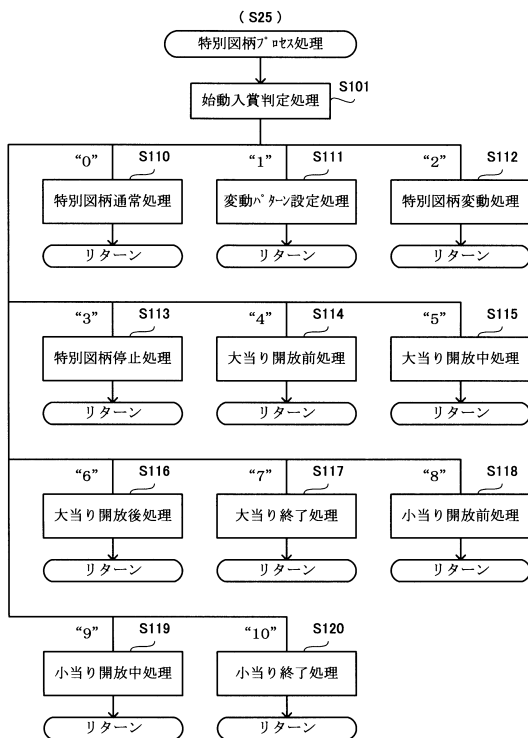
【図 3】



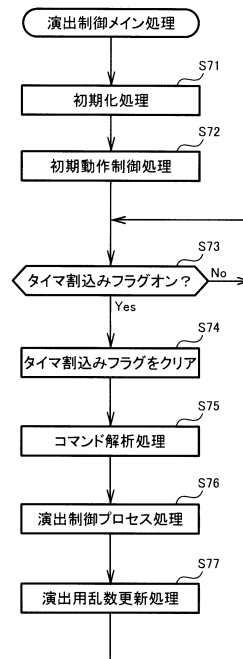
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

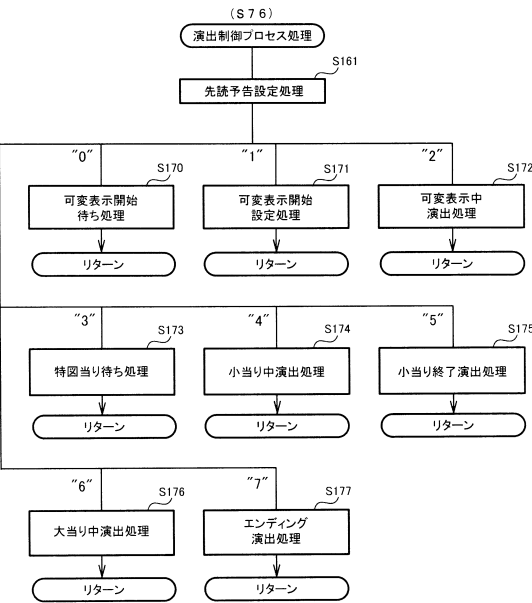
20

30

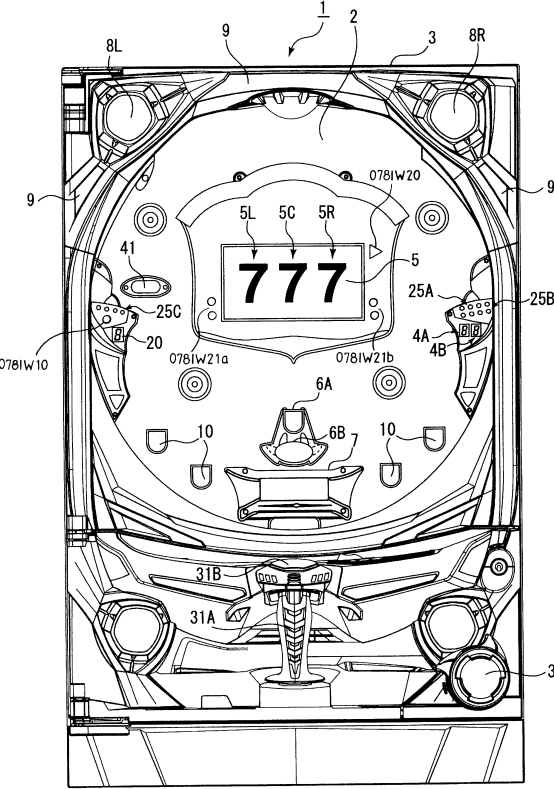
40

50

【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 2】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	65003/65536	64978/65536	64953/65536	64928/65536	64903/65536	64880/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 1 特別図柄用]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2300/65536	2550/65536	2800/65536	3050/65536	3280/65536
小当り確率	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短付)	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536	164/65536
はずれ確率 (時短無)	63158/65536	62908/65536	62658/65536	62408/65536	62158/65536	61928/65536

【図 8 - 3】

(A) 非確変状態 (低確率状態) [第 2 特別図柄]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	205/65536	230/65536	255/65536	280/65536	305/65536	328/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	55641/65536	55616/65536	55591/65536	55566/65536	55541/65536	55518/65536

(B) 確変状態 (高確率状態) [第 2 特別図柄]

設定値	設定値「1」	設定値「2」	設定値「3」	設定値「4」	設定値「5」	設定値「6」
大当り確率	2050/65536	2300/65536	2550/65536	2800/65536	3050/65536	3280/65536
小当り確率	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536	9362/65536
はずれ確率 (時短付)	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536	328/65536
はずれ確率 (時短無)	53796/65536	53546/65536	53296/65536	53046/65536	52796/65536	52566/65536

10

20

30

40

50

【図 8 - 4】

(A) 大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 71	72 ~ 143	144 ~ 179

(B) 大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

大当り種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
通常大当り	確変大当り	突然確変大当り
0 ~ 71	72 ~ 170	171 ~ 179

【図 8 - 5】

(A) 時短種別判定テーブル (第 1 特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれ A	時短はずれ B	時短はずれ C
0 ~ 59	60 ~ 119	120 ~ 179

(B) 時短種別判定テーブル (第 2 特別図柄用)

時短種別判定値 (種別判定用乱数 [0~179] と比較される)		
時短はずれ A	時短はずれ B	時短はずれ C
0 ~ 59	60 ~ 119	120 ~ 179

10

【図 8 - 6】

時短種別	遊技状態	
	通常状態	時短状態
時短はずれ A	時短回数 100 回	次回大当りまで時短継続
時短はずれ B	時短回数 50 回	時短回数 200 回
時短はずれ C	時短回数 30 回	時短回数 100 回

【図 8 - 7】

(A) 変動パターンテーブル A [大当り/小当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	20%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	30%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	50%

(B) 変動パターンテーブル B [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

20

(C) 変動パターンテーブル C [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留 1 以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

(D) 変動パターンテーブル D [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留 1 以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

30

40

50

【図 8 - 8】

(E) 変動パターンテーブルE [確変状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	90%
PA1-3	5000	短縮変動	—
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパーリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパーリーチ β	2%

【図 8 - 9】

MODE	EXT	名称	内容
B0	XX	変動パターンXX指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
90	00	表示結果1指定	可変表示結果をはずれ(時短なし)とすることの指定
90	01	表示結果2指定	可変表示結果を時短はずれAとすることの指定
90	02	表示結果3指定	可変表示結果を時短はずれBとすることの指定
90	03	表示結果4指定	可変表示結果を時短はずれCとすることの指定
90	04	表示結果5指定	可変表示結果を通常大当たりとすることの指定
90	05	表示結果6指定	可変表示結果を確変大当たりとすることの指定
90	06	表示結果7指定	可変表示結果を突然確変大当たりとすることの指定
90	07	表示結果8指定	可変表示結果を小当たりとすることの指定
A0	00	第1図柄確定A指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A0	01	第1図柄確定B指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A0	02	第1図柄確定C指定	第1特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
A1	00	第2図柄確定A指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間20秒であることの指定
A1	01	第2図柄確定B指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間10秒であることの指定
A1	02	第2図柄確定C指定	第2特別図柄の変動を終了し図柄確定期間0.5秒であることの指定
B0	00	大当たり開始指定 (ファンファーレ指定)	大当たり遊技の開始を指定
B0	01	大当たり終了指定 (エンディング指定)	大当たり遊技の終了を指定
B1	XX	大入賞口開放中表示	XXで示すラウンド中の表示指定
B2	XX	大入賞口開放後表示	XXで示すラウンド後の表示指定
B3	00	小当たり開始指定	小当たり遊技の開始を指定
B3	01	小当たり終了指定	小当たり遊技の終了を指定
B4	00	大入賞口入賞指定	大入賞口に入賞したことの指定

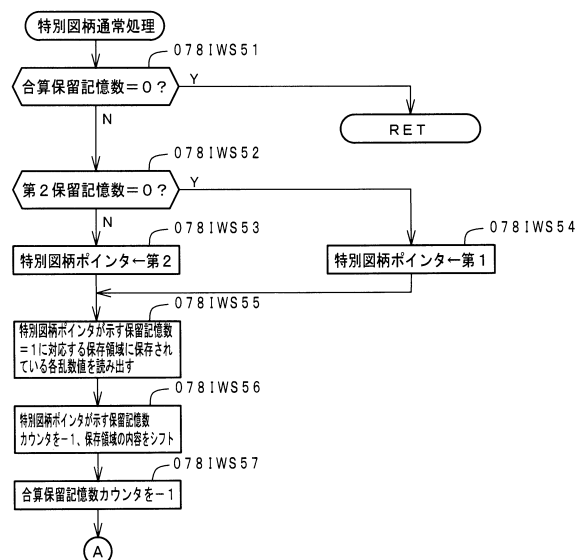
10

20

【図 8 - 10】

MODE	EXT	名称	内容
C0	00	第1保留記憶数加算指定	第1保留記憶数が1増加したことの指定
C0	01	第2保留記憶数加算指定	第2保留記憶数が1増加したことの指定
C1	00	第1保留記憶数減算指定	第1保留記憶数が1減少したことの指定
C1	01	第2保留記憶数減算指定	第2保留記憶数が1減少したことの指定
E0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態に制御されることを指定
E0	01	時短状態A指定	大当たり終了時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	02	時短状態B指定	時短はずれ時に遊技状態が時短状態に制御されることを指定
E0	03	確変状態指定	遊技状態が確変状態に制御されることを指定
E1	00	右打ち報知開始指定	右打ち報知を開始することの指定
E1	01	右打ち報知終了指定	右打ち報知を終了することの指定

【図 8 - 11】

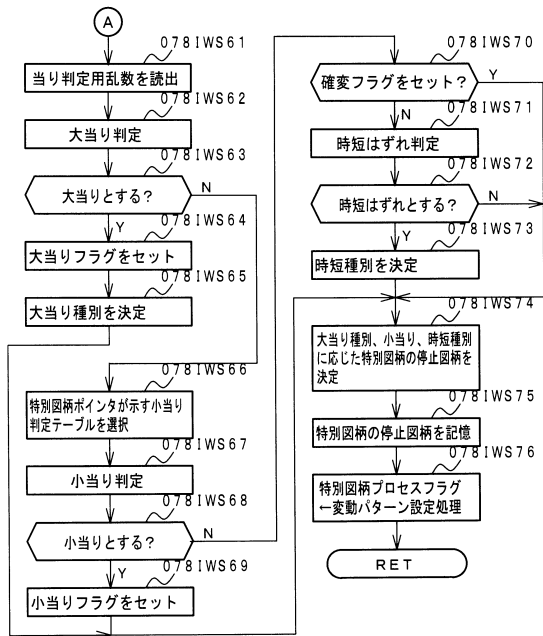


30

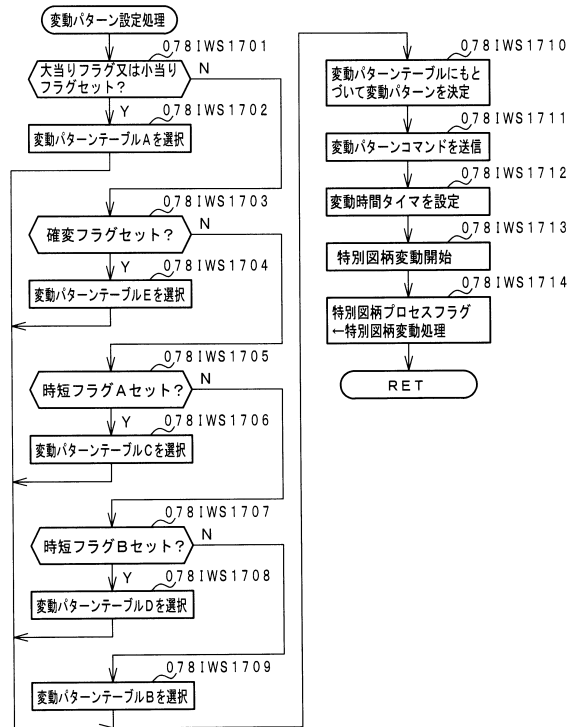
40

50

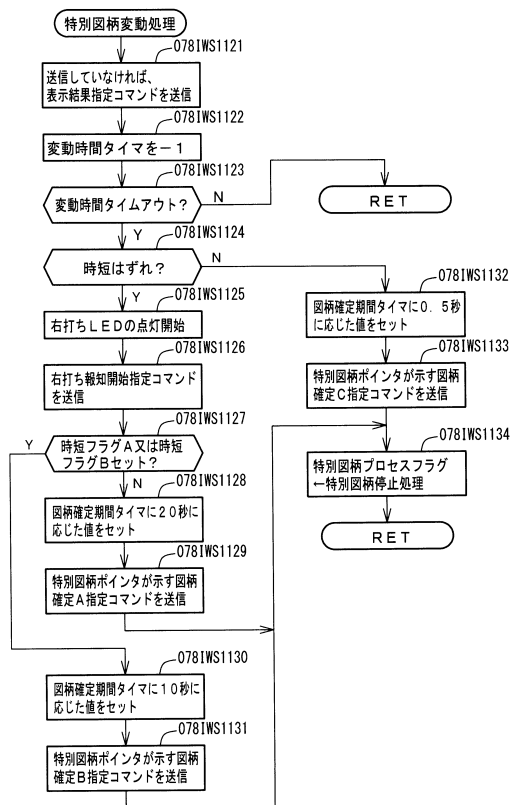
【図 8 - 1 2】



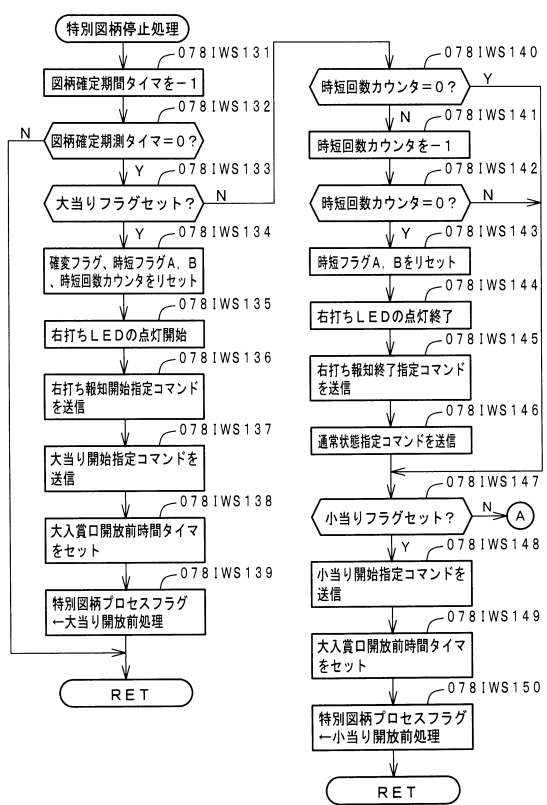
【図 8 - 1 3】



【図 8 - 1 4】



【図 8 - 1 5】



10

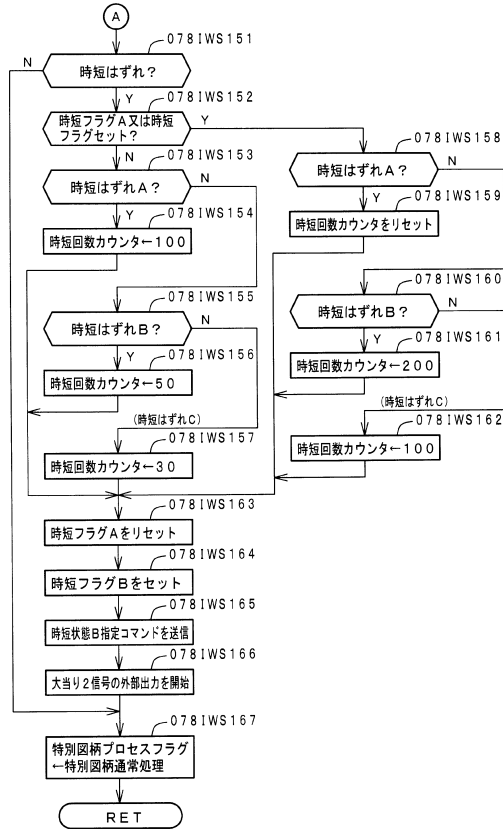
20

30

40

50

【図 8-16】



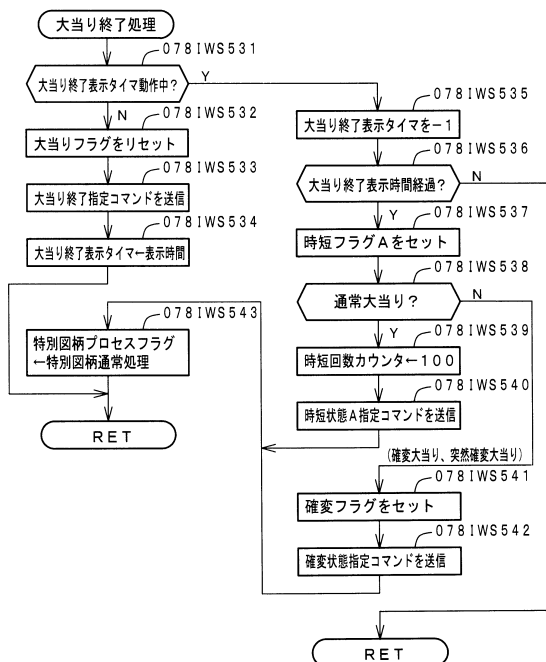
【圖 8-17】

外部出力信号名	出力タイミング及び出力期間
大当り1信号	大当り遊技中に出力
大当り2信号	大当り遊技中及び時短状態中に出力
大当り3信号	時短はずれの図柄確定期間中に出力
変動停止信号	図柄確定期間の開始時に出力

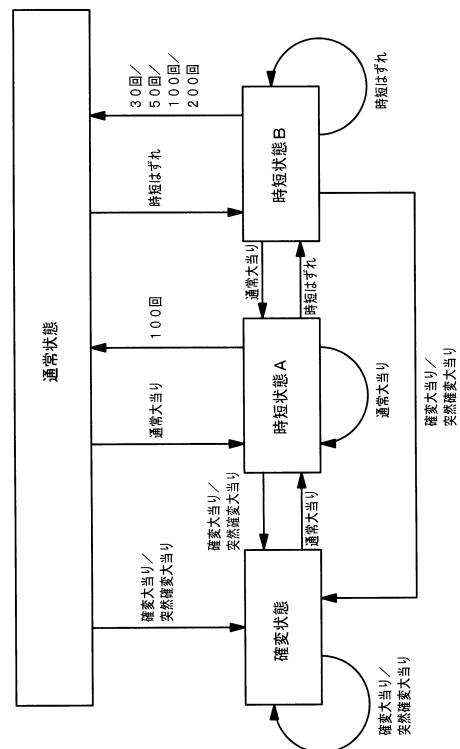
10

20

【圖 8-18】



【图 8-19】

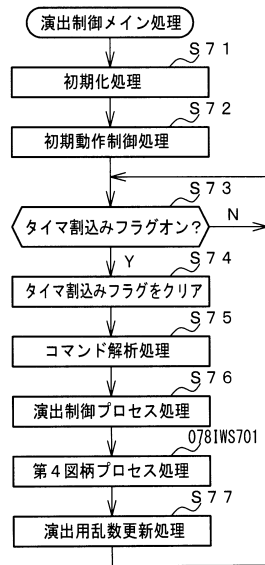


30

40

50

【図 8 - 2 0】



【図 8 - 2 1】

(A) 第4図柄の変動表示中



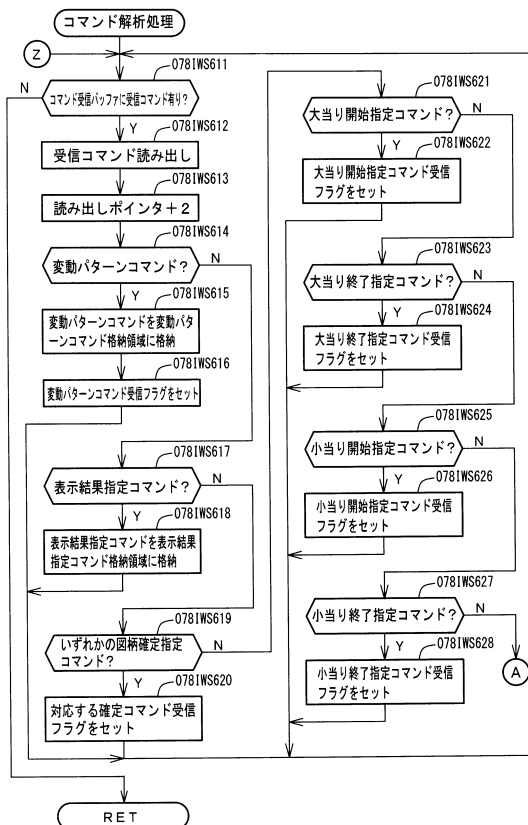
(B) 第4図柄の停止図柄



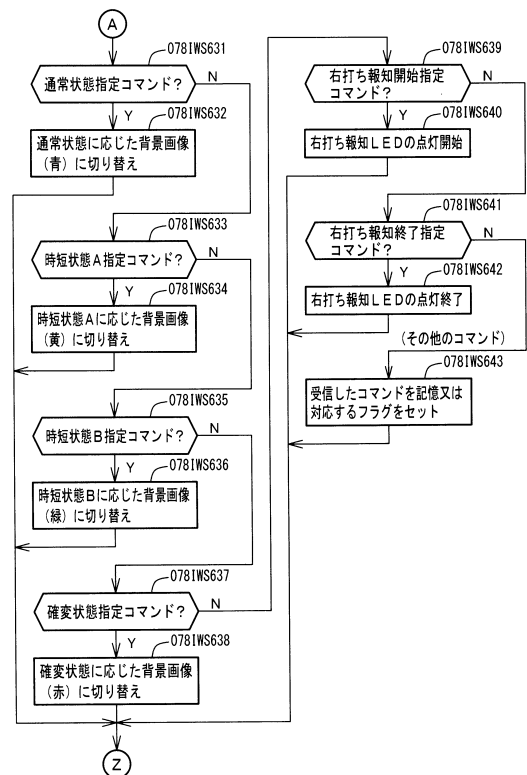
10

20

【図 8 - 2 2】



【図 8 - 2 3】

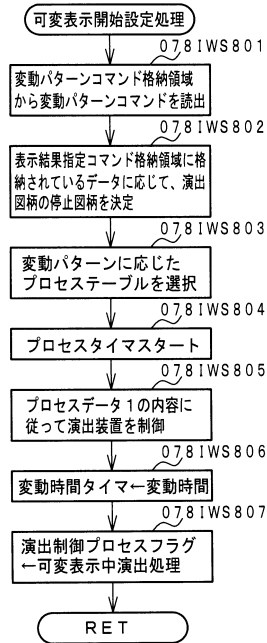


30

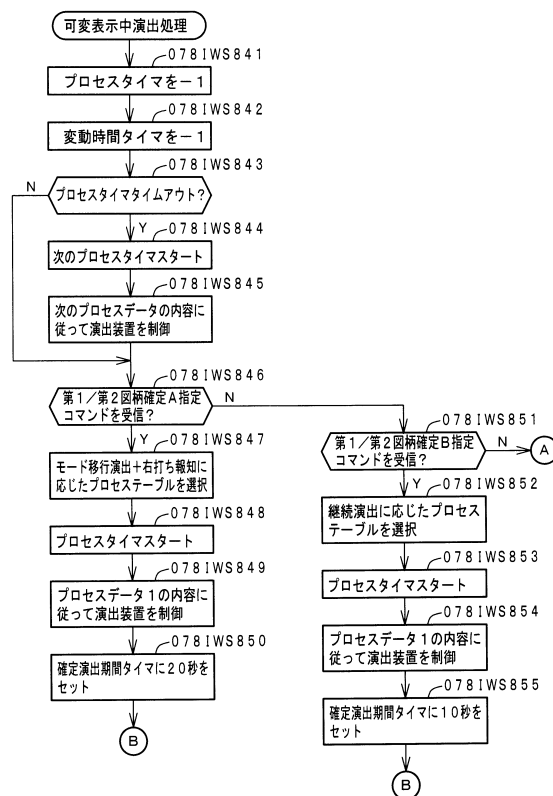
40

50

【図 8 - 2 4】



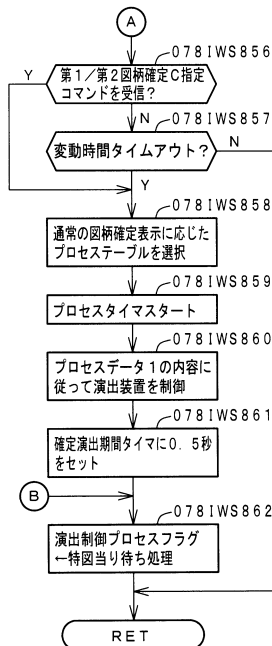
【図 8 - 2 5】



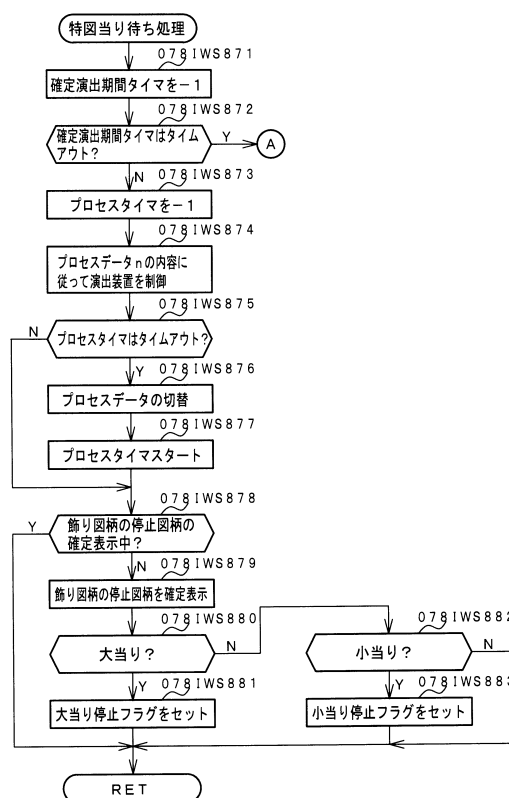
10

20

【図 8 - 2 6】



【図 8 - 2 7】

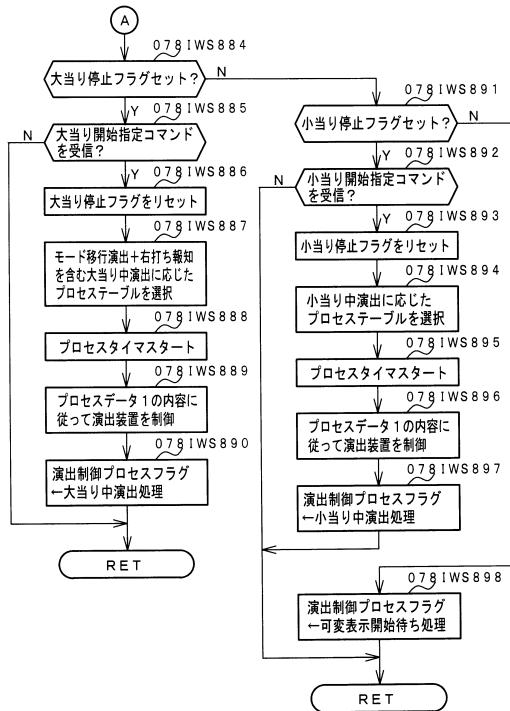


30

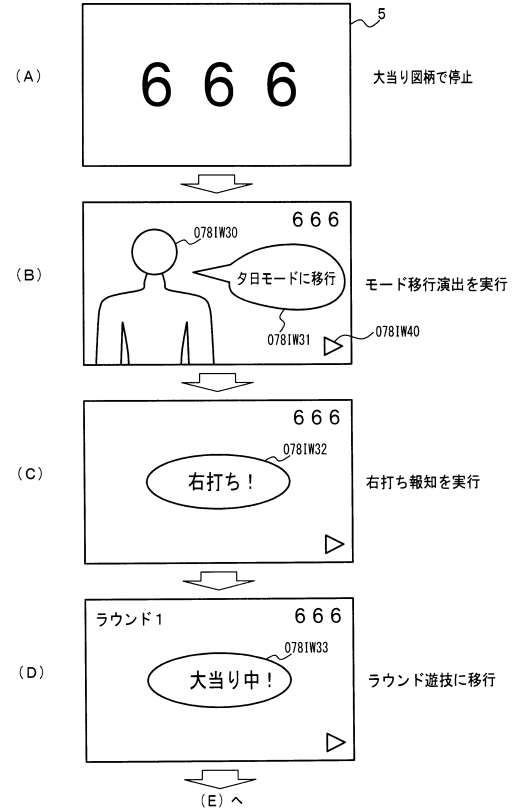
40

50

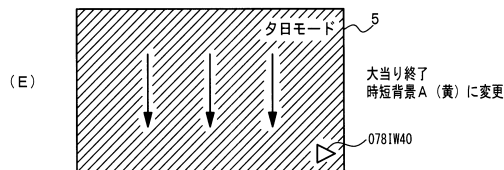
【図 8 - 2 8】



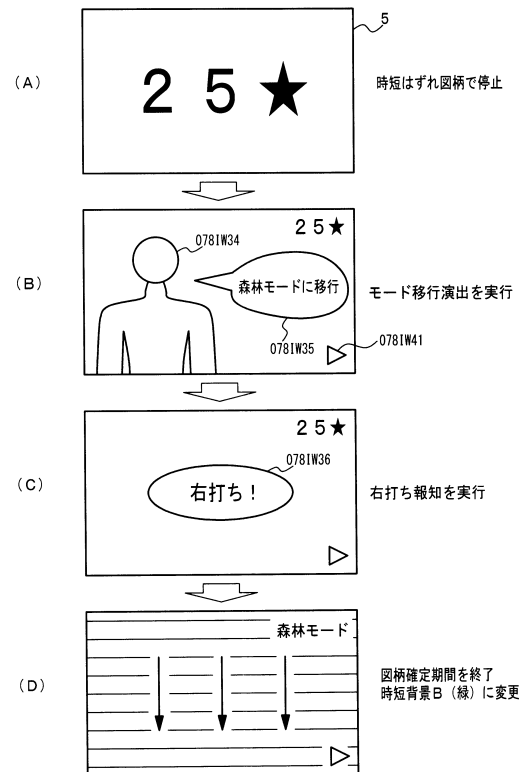
【図 8 - 2 9】



【図 8 - 3 0】



【図 8 - 3 1】



10

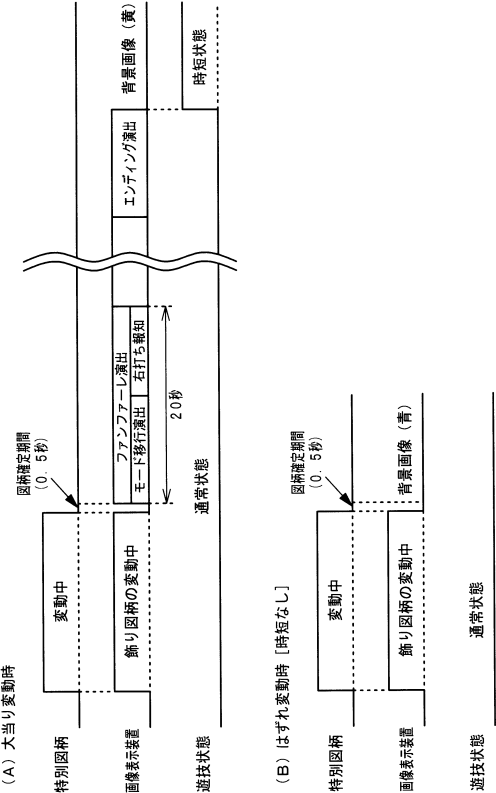
20

30

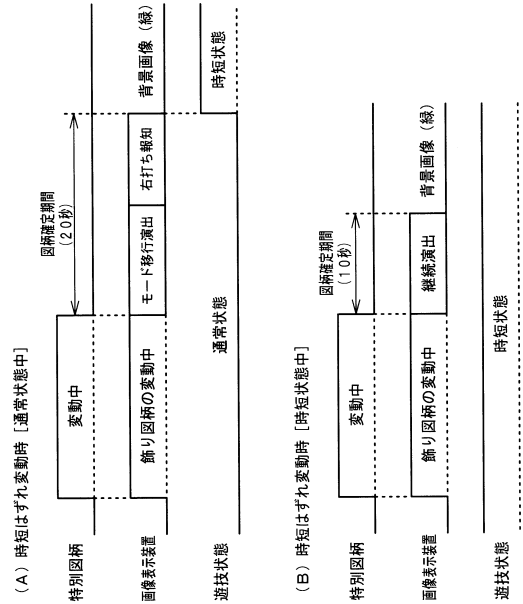
40

50

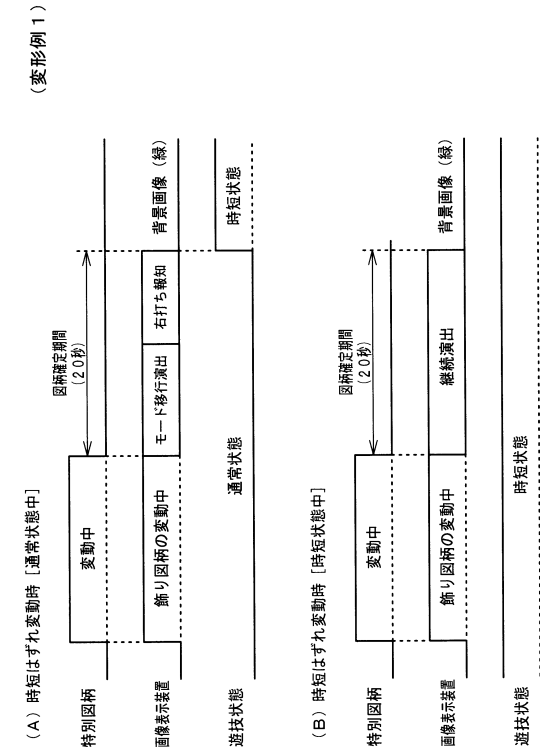
【図 8 - 3 2】



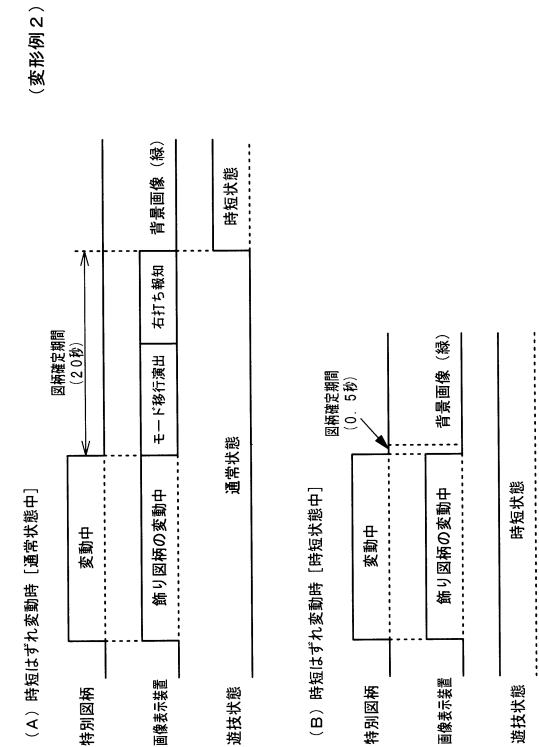
【図 8 - 3 3】



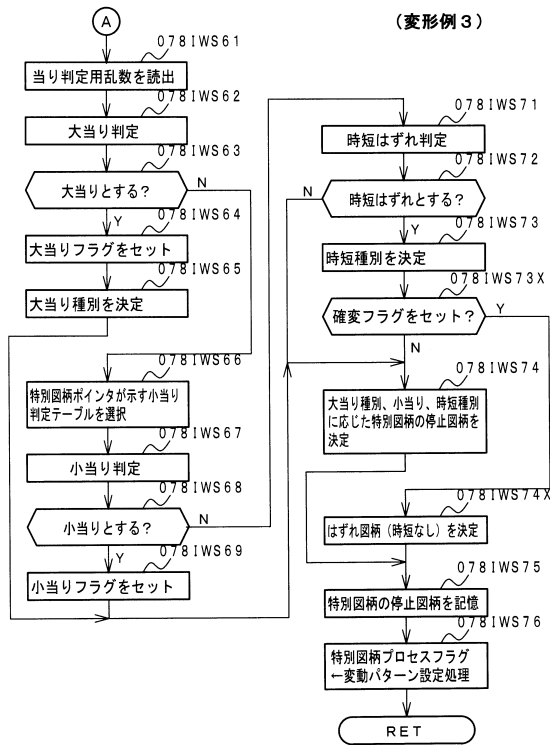
【図 8 - 3 4】



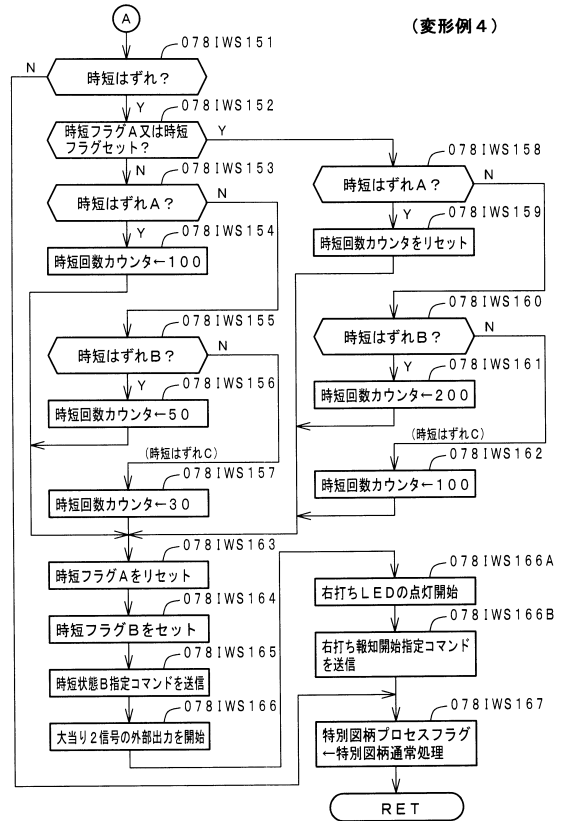
【図 8 - 3 5】



【図 8 - 3 6】



【図 8 - 3 7】



【図 8 - 3 8】

(A) 変動パターンテーブルA [大当り/小当り用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	20%
PA2-2	43000	スーパリーチ α	30%
PA2-3	53000	スーパリーチ β	50%

(B) 変動パターンテーブルB [通常状態はずれ用]

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-1	12000	通常変動	90%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパリーチ β	2%

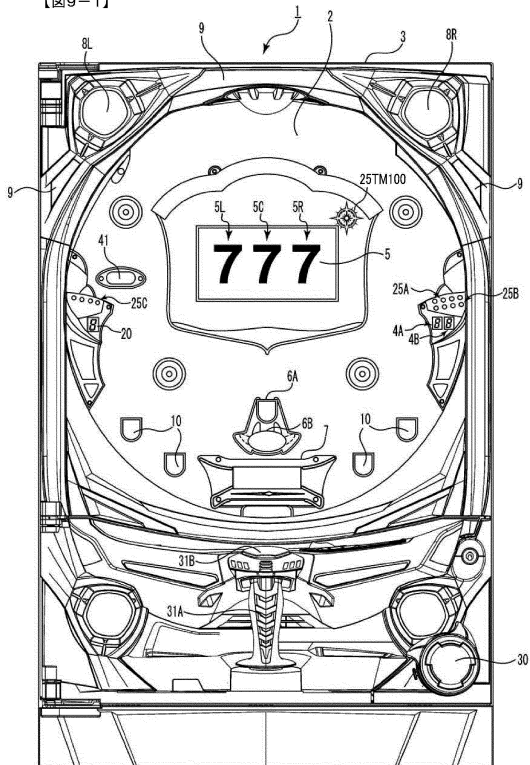
(C) 変動パターンテーブルC [大当り経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	10%
PA1-3	5000	短縮変動	80%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパリーチ β	2%

(D) 変動パターンテーブルD [時短はずれ経由、時短状態はずれ用] (ただし、保留1以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容	割り振り
PA1-2	3000	超短縮変動	80%
PA1-3	5000	短縮変動	10%
PA2-1	20000	ノーマルリーチ	5%
PA2-2	43000	スーパリーチ α	3%
PA2-3	53000	スーパリーチ β	2%

【図 9 - 1】



10

20

30

40

50

【図 9 - 2】

【図9-2】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～179	大当り種別判定用、 時短種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 9 - 3】

【図9-3】

(A) [はずれ(時短付)/はずれ(時短無)用]変動パターン判定テーブル

変動パターン (変動表示期間)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
非リーチはずれ (12秒)	1～897	1～897	1～897	1～897	1～897	1～897
ノーマルリーチはずれ (20秒)	898～977	898～977	898～977	898～977	898～977	898～977
スーパーリーチAはずれ (50秒)	978～987	978～987	978～987	978～987	978～987	978～987
スーパーリーチBはずれ (60秒)	988～994	988～994	988～994	988～994	988～994	988～994
スーパーリーチCはずれ (70秒)	995～997	995～997	995～997	995～997	995～997	995～997

(B) [小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン (変動表示期間)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
特殊変動小当り (15秒)	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997	1～997

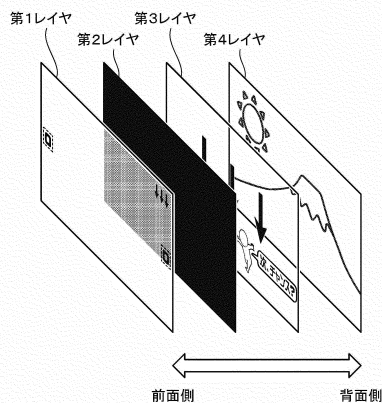
(C) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン (変動表示期間)	MR3 (設定値1)	MR3 (設定値2)	MR3 (設定値3)	MR3 (設定値4)	MR3 (設定値5)	MR3 (設定値6)
特殊変動大当り (15秒)	1～50	1～50	1～50	1～50	1～50	1～50
ノーマルリーチ大当り (20秒)	51～100	51～100	51～100	51～100	51～100	51～100
スーパーリーチA大当り (50秒)	101～297	101～297	101～297	101～297	101～297	101～297
スーパーリーチB大当り (60秒)	298～597	298～597	298～597	298～597	298～597	298～597
スーパーリーチC大当り (70秒)	598～997	598～997	598～997	598～997	598～997	598～997

【図 9 - 4】

【図9-4】

(A)



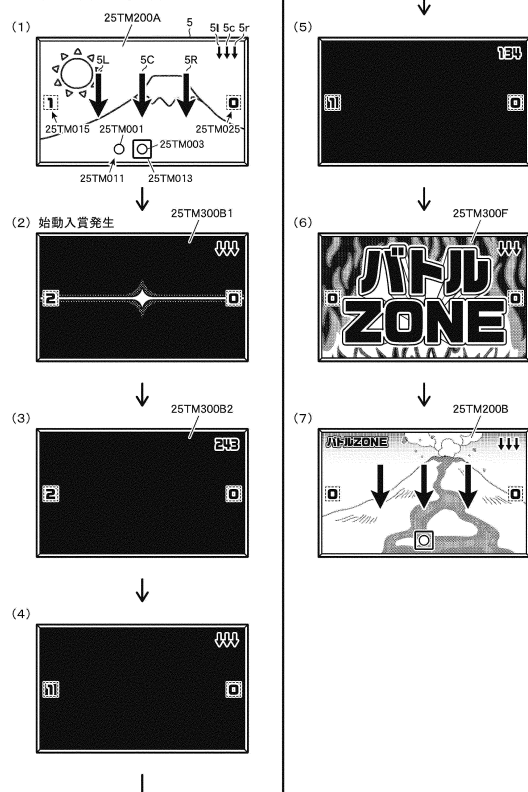
(B) 画像表示装置における各種画像のレイヤ構造

レイヤ名称	報知、演出に係る画像	表示優先度
第1レイヤ	小図柄、保留記憶数	高 (前面側)
第2レイヤ	ブラックアウト画像(入賞時ブラックアウト演出)、 炎エフェクト画像(接続ゾーン演出)等	表示優先度の高低 ↑ ↓
第3レイヤ	保留表示、アクティブ表示、飾り図柄、 ミニキャラクタ及びコメント画像(コメント予告演出)等	
第4レイヤ	背景画像(通常背景画像、特殊背景画像)等	

【図 9 - 5】

【図9-5】

[入賞時ブラックアウト演出]



10

20

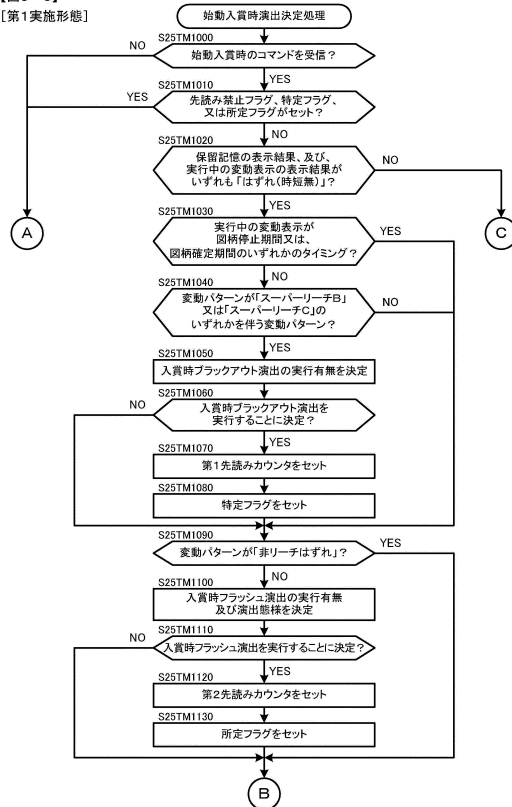
30

40

50

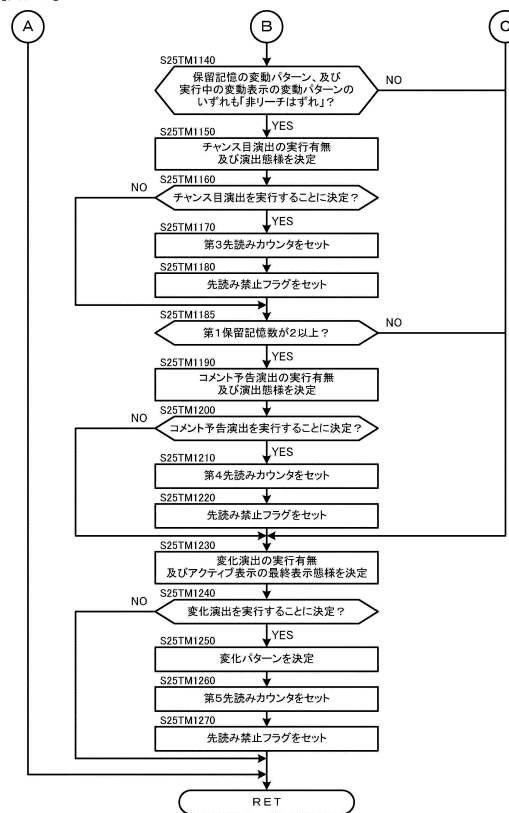
【図 9 - 6】

【図9-6】
[第1実施形態]



【圖 9 - 7】

【图9-7】

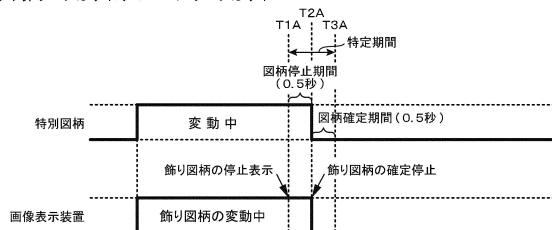


【図 9 - 8】

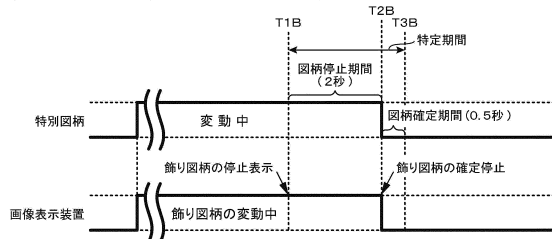
【图9-8】

[はずれ(時短無)変動時]

(A) 非リーチはずれ、ノーマルリーチはずれ



(B) スーパーリーチAはずれ、スーパーリーチBはずれ、スーパーリーチCはずれ



【圖 9-9】

【图9-9】

(A)入賞時ブラックアウト演出の実行有無決定テーブル

表示結果	人賞時ブラックアウト演出	
	実行なし	実行あり
はずれ (時短無)	99%	1%
はずれ (時短付)	100%	0%
大当り	40%	60%
小当り	100%	0%

(B)入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

入賞時フラッシュ演出の実行有無及び演出数様本数テーブル			
表示結果	入賞時フラッシュ演出		
	実行なし	実行あり	
		白発光態様	赤発光態様
はずれ (時短無)	90%	8%	2%
はずれ (時短付)	90%	10%	0%
大当り	30%	20%	50%
小当り	100%	0%	0%

(C)チャンス目演出の実行有無及び演出態様決定テーブル

表示結果	チャンス目演出		
	実行なし	実行あり	
		偶数区様	奇数区様
はずれ (時短無)	95%	4%	1%
はずれ (時短付)	92%	6%	2%
大当り	85%	8%	7%
小当り	100%	0%	0%

【図 9－１０】

【図9-10】

表示結果	コメント予告演出		
	実行なし	実行あり	
		第1態様 「次、チャンス？」	第2態様 「次、期待！」
はずれ (時短無)	80%	18%	2%
はずれ (時短付)	75%	20%	5%
大当り	60%	10%	30%
小当り	100%	0%	0%

【図 9－１１】

【図9-11】

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	通常態様 (変化演出:実行なし)	特殊態様 (変化演出:実行あり)	青色態様 (変化演出:実行あり)	赤色態様 (変化演出:実行あり)
はずれ (時短無)	70%	10%	15%	5%
はずれ (時短付)	65%	10%	20%	5%
大当り	30%	5%	25%	40%
小当り	100%	0%	0%	0%

【図 9－１２】

9-12

(1)変化バターン決定テーブル(図9-1(個))		アクティブ表示の最終表示態様			
変化バターン名	変化バターンの内容 (入賞時→アクティブ(7回))	特殊態様		青色態様	
		はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り
変化バターン101	通常→通常	60%	40%	30%	10%
変化バターン102	通常→特殊	20%	30%	20%	15%
変化バターン103	特殊→特殊	20%	30%	15%	20%
変化バターン104	通常→青色	/		15%	30%
変化バターン105	青色→青色			15%	30%
変化バターン106	特殊→赤色	/		/	5%
変化バターン107	赤色→赤色				5%

変化バターン名	変化バターンの内容 (入賞時→アクティブ(7回))	アクティブ表示の最終表示態様					
		特殊態様		青色態様		赤色態様	
		はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り
変化バターン201	通常→通常→通常	60%	40%	40%	10%	35%	2%
変化バターン202	通常→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	15%	4%
変化バターン203	特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	15%	4%
変化バターン204	通常→通常→青色	/		10%	30%	10%	15%
変化バターン205	青色→青色→青色			10%	30%	10%	15%
変化バターン206	特殊→特殊→赤色	/		/	5%	20%	20%
変化バターン207	特殊→赤色→赤色				5%	20%	20%
変化バターン208	赤色→赤色→赤色	/			5%	20%	20%

【図 9－１３】

9-13

変化バターン名	変化バターンの内容 (入賞時→ヘックアップ(7回))	アクティブ表示の最終表示態様							
		特殊態様		黄色態様		赤色態様			
		はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り		
変化バターン301	通常→通常→通常→通常	60%	40%	30%	10%	30%	10%		
変化バターン302	通常→通常→通常→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%		
変化バターン303	特殊→特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%		
変化バターン304	通常→通常→通常→青色	/		15%	30%	10%	15%		
変化バターン305	青色→青色→青色→青色			15%	30%	10%	15%		
変化バターン306	通常→通常→特殊→赤色	/		/					
変化バターン307	特殊→特殊→特殊→赤色							2%	8%
変化バターン308	特殊→特殊→赤色→赤色	/						2%	8%
変化バターン309	特殊→赤色→赤色→赤色							2%	8%
変化バターン310	赤色→赤色→赤色→赤色	/						2%	8%
(4)変化バターン決定テーブル(保留4(個))									
変化バターン名	変化バターンの内容 (入賞時→ヘックアップ(7回))	特殊態様				黄色態様		赤色態様	
		はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り	はずれ(時短無) はずれ(時短付)	大当り
変化バターン401	通常→通常→通常→通常→通常	60%	40%	30%	10%	35%	10%	35%	10%
変化バターン402	通常→通常→通常→通常→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%	20%	10%
変化バターン403	特殊→特殊→特殊→特殊→特殊	20%	30%	20%	15%	20%	10%	20%	10%
変化バターン404	通常→通常→通常→通常→青色	/		15%	30%	10%	15%	10%	15%
変化バターン405	青色→青色→青色→青色→青色			15%	30%	10%	15%	10%	15%
変化バターン406	通常→通常→通常→特殊→赤色	/		15%	30%	10%	15%	10%	15%
変化バターン406	通常→通常→通常→特殊→赤色			/		5%	40%		

10

20

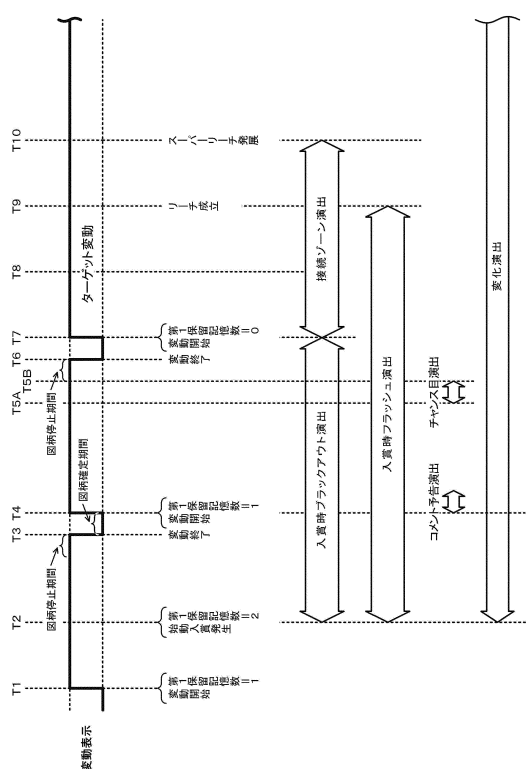
30

40

50

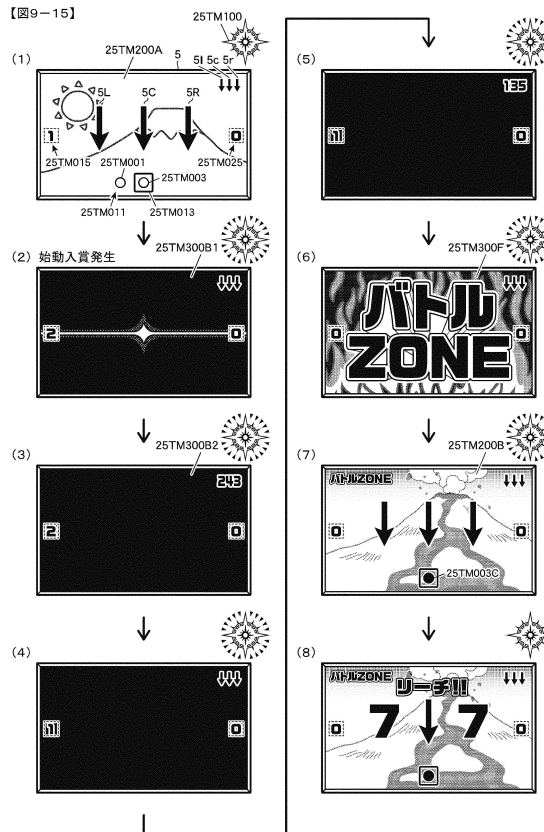
【圖 9 - 1 4】

【图9-14】



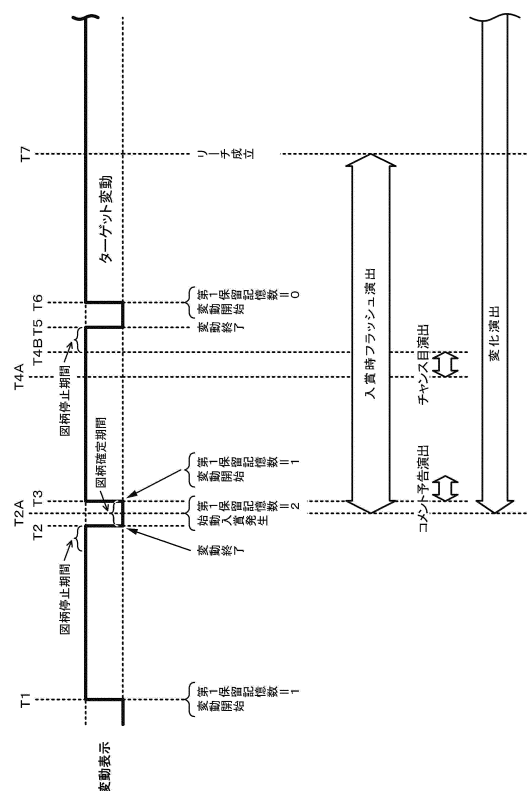
【圖 9 - 1 5】

【图9-15】



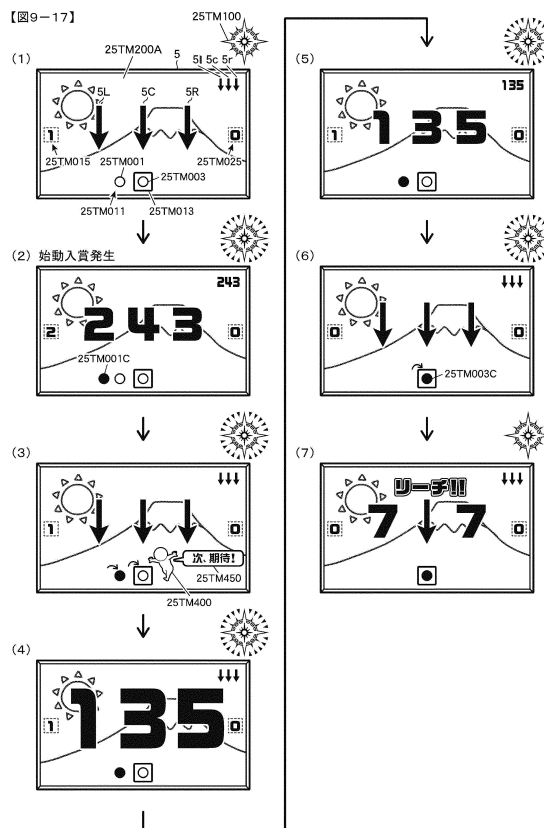
【圖 9-16】

【图9-16】



【圖 9 - 17】

【图9-17】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2017-12516 (JP, A)
特開 2017-747 (JP, A)
特開 2016-93703 (JP, A)
特許第 7146723 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02