(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2023-91872
(P2023-91872A)
(43)公開日　令和5年7月3日(2023.7.3)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３１５Ａ	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　1　　ＯＬ　（全128頁）

(21)出願番号　特願2021-206713(P2021-206713)
(22)出願日　令和3年12月21日(2021.12.21)

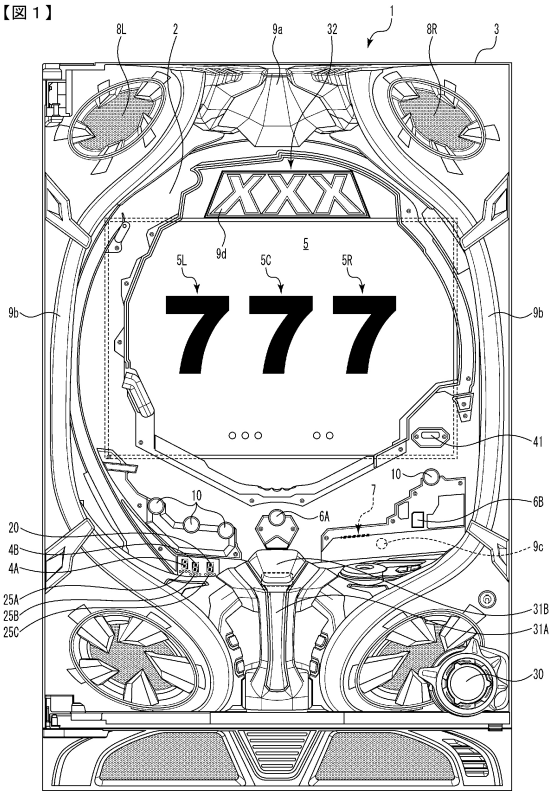
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　AA11
2C333　AA11 BA03 CA06 CA08
CA26 CA49 CA76 CA77

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】ネガポジ反転を伴う演出において、演出で際立たせたい部分を好適に表示する遊技機を提供すること。
【解決手段】低確低ベース（通常時）、高確高ベース（確変中）という状態があり、どちらの状態でもネガポジ反転を伴う演出を表示することが可能であり、低確低ベース（通常時）においてネガポジ反転を交互に表示する回数が一番多い候補表示「激熱」を表示するときと、高確高ベース（確変中）においてネガポジ反転を交互に表示する回数が一番多い大当り名称表示を表示するときとがあり、高確高ベース（確変中）の方が、低確低ベース（通常時）よりもネガポジ反転を交互に表示する回数が一番多い。
【選択図】図１

【図１】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
少なくとも所定状態と該所定状態よりも有利な特定状態とのいずれかの遊技状態に制御可能な状態制御手段と、
演出実行手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記所定状態において、第１態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記演出表示を表示可能であり、
前記特定状態において、第３態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第３態様が反対色となった第４態様にて演出表示を表示可能であり、
前記所定状態において、前記第１態様の演出表示と前記第２態様の演出表示とを交互に表示することが可能であり、
前記特定状態において、前記第３態様の演出表示と前記第４態様の演出表示とを交互に表示することが可能であり、
前記演出実行手段は、
前記所定状態において、前記第１態様の演出表示と前記第２態様の演出表示とを所定回数交互に表示する所定演出を実行可能であり、
前記特定状態において、前記第３態様の演出表示と前記第４態様の演出表示とを前記所定回数よりも多い特定回数交互に表示する特定演出を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、大当り等への期待感を高めるカットイン画像が表示されたときに表示画像のネガポジ反転が行われて、ネガポジ態様のカットイン画像が表示されるといった開示がされている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－１２２５８４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１に記載のネガポジ反転を伴う演出において、演出で際立たせたい部分を好適に表示するために改良の余地があった。
【０００５】
本発明は、演出において際立たせたい部分に実行されるネガポジ反転においての遊技機に関する改良を行い興趣を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
少なくとも所定状態と該所定状態よりも有利な特定状態とのいずれかの遊技状態に制御可能な状態制御手段と、

演出実行手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記所定状態において、第１態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記演出表示を表示可能であり、
前記特定状態において、第３態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第３態様が反対色となった第４態様にて演出表示を表示可能であり、
前記所定状態において、前記第１態様の演出表示と前記第２態様の演出表示とを交互に表示することが可能であり、
前記特定状態において、前記第３態様の演出表示と前記第４態様の演出表示とを交互に表示することが可能であり、
前記演出実行手段は、
前記所定状態において、前記第１態様の演出表示と前記第２態様の演出表示とを所定回数交互に表示する所定演出を実行可能であり、
前記特定状態において、前記第３態様の演出表示と前記第４態様の演出表示とを前記所定回数よりも多い特定回数交互に表示する特定演出を実行可能である。
対応図面：図１００等
この特徴によれば、特定状態の方が所定状態よりも良い状態であるので特定状態で第２態様を用いることによって特定状態の表示を所定状態の表示よりも好適に視認させることができる。
【０００７】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
【図３】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御メイン処理の一例を示す説明図である。
【図８】演出制御プロセス処理の一例を示す図である。
【図９】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１０】通常状態または時短状態での第１特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
【図１１】時短回数決定テーブルを示す説明図である。
【図１２】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１３】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１４】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１５】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
【図１６】各メイン制御コマンドの名称と内容を示す説明図である。
【図１７】遊技制御メイン処理を示す説明図である。
【図１８】特別図柄通常処理を示す説明図である。
【図１９】特別図柄通常処理を示す説明図である。
【図２０】特別図柄停止処理を示す説明図である。
【図２１】特別図柄停止処理を示す説明図である。
【図２２】本実施の形態における状態遷移の説明図である。
【図２３】遊タイムについての説明図である。
【図２４】遊タイムについての説明図である。

【図２５】遊タイムについての説明図である。
【図２６】先読み予告設定処理の説明図である。
【図２７】可変表示開始設定処理の説明図である。
【図２８】先読み予告実行設定処理の説明図である。
【図２９】先読み予告演出として先読みストック演出が実行されたときに画像表示装置に表示される画像についての説明図である。
【図３０】キャラクタに対応して実行される予告演出についての説明図である。
【図３１】先読みストック演出が実行されたときの説明図である。
【図３２】当該変動でストック演出が実行されたときの説明図である。
【図３３】先読みストック演出が実行された後、先読み変動後の変動において予告演出としてストック演出が実行されたときの説明図である。
【図３４】ぐるぐる演出が実行される可変表示においてストック演出が実行される場合の説明図である。
【図３５】ぐるぐる演出が実行される可変表示においてストック演出が実行される場合の説明図である。
【図３６】ぐるぐる演出が実行される可変表示においてストック演出が実行される場合の説明図である。
【図３７】ぐるぐる演出が実行される可変表示においてストック演出が実行される場合の説明図である。
【図３８】ぐるぐる演出が実行される可変表示においてストック演出が実行される場合の説明図である。
【図３９】ぐるぐる演出に対応してストック演出が実行されなかったときのぐるぐる演出の説明図である。
【図４０】ぐるぐる演出内で起こる演出の説明図である。
【図４１】ぐるぐる演出内で起こる演出の説明図である。
【図４２】ぐるぐる演出内で起こる演出の説明図である。
【図４３】ぐるぐる演出において表示される候補画像の種類の説明図である。
【図４４】ぐるぐる演出前昇格、ぐるぐる演出、ぐるぐる演出後昇格の実行時間についての説明図である。
【図４５】ストック画像を複数獲得した場合に起こる可能性がある付随表示についての説明図である。
【図４６】付随表示についての詳細な説明図である。
【図４７】ストック演出の実行割合と大当り期待度についての説明図である。
【図４８】ストック演出の実行割合と大当り期待度についての説明図である。
【図４９】ストック演出の実行割合と大当り期待度についての説明図である。
【図５０】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５１】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５２】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５３】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５４】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５５】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５６】各ストックキャラが実行することができる演出の説明図である。
【図５７】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図５８】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図５９】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図６０】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図６１】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図６２】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図６３】ＳＰリーチＸの変動についての説明図である。
【図６４】通常状態に実行されるファンファーレ演出についての説明図である。

【図６５】ファンファーレ演出についての説明図である。
【図６６】ファンファーレ演出についての説明図である。
【図６７】ラウンド演出についての説明図である。
【図６８】確変状態中、時短状態中に実行される演出についての説明図である。
【図６９】確変状態中、時短状態中に実行される演出についての説明図である。
【図７０】確変状態中、時短状態中に実行される演出についての説明図である。
【図７１】確変状態中、時短状態中に実行される演出についての説明図である。
【図７２】確変状態中、時短状態中に実行されるファンファーレ演出についての説明図である。
【図７３】確変状態中、時短状態中に実行されるファンファーレ演出についての説明図である。
【図７４】確変状態中、時短状態中、通常状態中に実行されるファンファーレ演出についての説明図である。
【図７５】確変状態中、時短状態中、通常状態中に実行されるファンファーレ演出についての説明図である。
【図７６】色の規定についての説明図である。
【図７７】ネガポジ反転が実行される前と実行中についての説明図である。
【図７８】ネガポジ反転が実行される前と実行中についての説明図である。
【図７９】ネガポジ反転が実行される前と実行中についての説明図である。
【図８０】ネガポジ反転が実行中と実行された後についての説明図である。
【図８１】ネガポジ反転が実行中と実行された後についての説明図である。
【図８２】ストック演出が実行されたときに実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８３】ストック演出が実行されたときに実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８４】ぐるぐる演出中に実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８５】ぐるぐる演出中に実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８６】ぐるぐる演出中に実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８７】ぐるぐる演出中に実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８８】ぐるぐる演出中に実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図８９】各ストックキャラが実行することができる演出で実行されるネガポジ反転の説明図である。
【図９０】各ストックキャラが実行することができる演出で実行されるネガポジ反転の説明図である。
【図９１】各ストックキャラが実行することができる演出で実行されるネガポジ反転の説明図である。
【図９２】各ストックキャラが実行することができる演出で実行されるネガポジ反転の説明図である。
【図９３】各ストックキャラが実行することができる演出で実行されるネガポジ反転の説明図である。
【図９４】ＳＰリーチＸで実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図９５】ＳＰリーチＸで実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図９６】ファンファーレ演出において実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図９７】ファンファーレ演出において実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図９８】ファンファーレ演出において実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【図９９】ファンファーレ演出において実行されるネガポジ反転についての説明図である。

【図１００】確変状態中、時短状態中に実行されるエピローグ演出についての説明図である。
【図１０１】ネガポジ反転が実行される期間についての説明図である。
【図１０２】ネガポジ反転が実行される期間についての説明図である。
【図１０３】ネガポジ反転が実行される期間についての説明図である。
【図１０４】ネガポジ反転が実行される期間についての説明図である。
【図１０５】１変動においてネガポジ反転が実行される回数についての説明図である。
【図１０６】ボタンを伴ったネガポジ反転が実行される期間についての説明図である。
【図１０７】救済時短が発動したときに表示される変動についての説明図である。
【図１０８】救済時短が発動したときに表示される変動についての説明図である。
【図１０９】救済時短が発動するまでの回数を示唆する表示が表示されたときに実行されるネガポジ反転についての説明図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１０】
（特徴部の形態）
【００１１】
（ＳＫＹ２０２１－１５４８）形態１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定表示と、該所定表示に関連する関連表示と、を表示可能な表示手段を備え、
前記所定表示は、前記表示手段における特定表示領域に向かって移動する態様により表示され、
表示手段は、
前記特定表示領域に移動する前の前記所定表示を、第１態様にて表示し、
前記所定表示が前記特定表示領域に移動したときに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記所定表示を表示し、
前記所定表示が前記特定表示領域に移動したときに、第３態様にて前記関連表示を表示するとともに、前記第３態様の前記関連表示が反対色となった第４態様にて前記関連表示を表示する。
対応図面：図８４～図８８、図９５等
この特徴によれば、特定位置にて第１態様から第２態様で表示することで所定表示が特定位置に表示されたことを好適に伝えることができつつ、所定表示を強調して表示できるため注目させることができる。
【００１２】
形態１－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
前記第1態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００１３】
形態１－３の遊技機は、形態１－１、形態１－２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定表示は拡大表示しながら移動表示する。
対応図面：図９５等
この特徴によれば、拡大しながら移動表示することによって所定表示をより強調させて視認させることができる。
【００１４】
形態１－４の遊技機は、形態１－１～形態１－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定表示が最大の大きさになったときに前記第２態様で表示する。

対応図面：図９５等
　この特徴によれば、拡大しながら移動表示することによって所定表示をより強調させて視認させることができ、最大の大きさになったときにネガポジ反転をさせるので注目して所定表示を視認させることができる。
【００１５】
　形態１－５の遊技機は、形態１－１～形態１－４のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記所定表示は前記第２態様を繰り返して表示する。
対応図面：図８４～図８８、図９５等
　この特徴によれば、繰り返し行うことによって強調される効果が強まり、より遊技者に注目させることができる。
【００１６】
　形態１－６の遊技機は、形態１－１～形態１－５のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記所定表示を表示するときに該所定表示に関連する第１関連表示と第２関連表示とを表示可能であり、
　前記第１関連表示と前記第２関連表示とが接触したときに前記第２態様で表示する。
対応図面：図９０等
　この特徴によれば、表示が接触することによって起こる演出効果を遊技者に伝えることによって演出を好適に見せることができる。
【００１７】
　（ＳＫＹ２０２１－１５４９）形態２－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
　前記有利状態に制御されることを示唆する特殊演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
　前記特殊演出は、前記動作検出手段に対して遊技者の動作を促す動作促進表示を表示可能な第１パートと、前記有利状態に制御される期待度を示唆する特殊表示を表示可能な第２パートと、を含み、
　前記表示手段は、前記第２パートにおいて、第１態様にて前記特殊表示を表示するとともに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記特殊表示を表示する。
対応図面：図９３等
　この特徴によれば、動作促進演出においてネガポジ反転させると視認しづらくなり、動作促進演出の妨げになってしまうが、動作促進演出の後の表示は、動作促進演出を必要とせず強調したい表示のため好適に見せることができる。
【００１８】
　形態２－２の遊技機は、形態１－１に記載の遊技機であって、
　前記第１態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
　この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００１９】
　形態２－３の遊技機は、形態２－１、形態２－２のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記特殊は第１特殊演出と第２特殊演出とがあり、
　前記第１特殊演出は前記第２態様で前記特殊表示を表示し、前記第２特殊演出は該第２態様で前記特殊表示を表示せず、
　前記第１特殊演出の方が前記第２特殊演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い。
対応図面：図９３等
　この特徴によれば、特殊演出の種類に注目することができ遊技興趣が向上する。
【００２０】

形態２－４の遊技機は、形態２－１～形態２－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記動作促進表示を表示中に遊技者の動作が検知された場合と、該動作促進表示を表示中に遊技者の動作が検知されなかった場合とで特殊演出を第２態様で表示する期間は同一である。
対応図面：図１０６等
この特徴によれば、動作が検知されたかされてないかによらず、同じ表示を同じ注目度合にすることができる。
【００２１】
形態２－５の遊技機は、形態２－１～形態２－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記関連表示は前記第２態様を繰り返して表示する。
対応図面：図９３等
この特徴によれば、繰り返し行うことによって強調される効果が強まり、より遊技者に注目させることができる。
【００２２】
（ＳＫＹ２０２１－１５５０）形態３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示に対応した特定表示を表示可能な表示手段と、
第１態様の前記特定表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記変化演出を実行するときに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記特定表示を表示する特殊演出を実行可能であり
前記変化演出が実行されるときに、前記特殊演出が実行されるときは、前記特殊演出が実行されないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高い。
対応図面：図９０、図９１等
この特徴によれば、同じ表示でも第２態様を用いて表示する特定表示と表示しない特定表示を含ませることによって、より第２態様を用いる第２態様を強調させることができる。
【００２３】
形態３－２の遊技機は、形態３－１に記載の遊技機であって、
前記第１態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００２４】
形態３－３の遊技機は、形態３－１、形態３－２のいずれかに記載の遊技機であって、
始動条件が成立したことに基づいて特定表示を表示可能である。
対応図面：図９０、図９１等
この特徴によれば、アクティブ表示が変化するタイミングで第２態様で表示するのでアクティブ表示に注目することができる。
【００２５】
形態３－４の遊技機は、形態３－１～形態３－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定表示は、第１特定表示と第２特定表示とを含み、
前記第１特定表示は第１色で表示し、前記第２特定表示は該第１色とは異なる第２色で表示し、
前記第１特定表示は前記第２態様で表示し、前記第２特定表示は前記第２態様で表示しない。
対応図面：図９０、図９１等
この特徴によれば、同じ表示でも第２態様を行う第１色の第１特定表示と行わない第２色の前記第２特定表示を含ませることによって、より第２態様を行う第１特定表示を強調させることができる。

【００２６】
形態３－５の遊技機は、形態３－１～形態３－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、
前記特定表示を表示するときに該所定表示に関連する関連表示を表示可能であり、
前記第１特定表示を表示するときに該第１特定表示と前記関連表示を第１態様で表示し、該第１態様の該第１特定表示と前記関連表示が反対色となった第２態様で表示する。
対応図面：図９０、図９１等
この特徴によれば、特定表示の変化をより強調することができる。
【００２７】
（ＳＫＹ２０２１－１５５１）形態４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、
可変表示中において、前記有利状態に制御されるか否かを煽る導入パートと、前記有利状態に制御されることを報知する結果報知パートと、により少なくとも構成された報知演出を実行可能であり、
前記報知演出により前記有利状態に制御されることが報知された後において、前記有利状態に関するファンファーレ演出を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
前記ファンファーレ演出において、第１態様にて前記ファンファーレ演出の表示を表示するとともに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記ファンファーレ演出の表示を表示し、
前記結果報知パートにおいて、表示している態様を反対色とすることなく前記有利状態に制御されることを報知する。
対応図面：図９６～図９９等
この特徴によれば、ファンファーレ演出での名称の報知を第２態様を用いることによって有利状態が始まることを強調することができ、エピローグ演出では有利状態に制御されたことを祝福したいため第２態様を用いずエピローグ演出注目させることができ、各々に注目させることができる。
【００２８】
形態４－２の遊技機は、形態４－１に記載の遊技機であって、
前記第1態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００２９】
形態４－３の遊技機は、形態４－１、形態４－２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記ファンファーレ演出は前記第２態様を繰り返して表示する。
対応図面：図９６～図９９等
この特徴によれば、繰り返し行うことによって強調される効果が強まり、より遊技者に注目させることができる。
【００３０】
形態４－４の遊技機は、形態４－１～形態４－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記ファンファーレ演出のときに有利状態の名称を表示する有利状態名称表示を表示し、
前記有利状態名称表示は第１有利状態名称表示と第２有利状態名称表示とがあり、
前記第１有利状態名称表示は前記第２有利状態名称表示よりも上位の有利状態であり、
前記第１有利状態名称表示は前記第２有利状態名称表示よりも前記第２態様で表示される回数が多い。

対応図面：図９６～図９９等
　この特徴によれば、有利状態名称表示によって第２態様で表示する回数を異ならせることによって各々の有利状態名称表示を注目させることができる。
【００３１】
　形態４－５の遊技機は、形態４－１～形態４－４のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記ファンファーレ演出の後にエンディング演出を実行可能であり、
　前記エンディング演出では前記第２態様で表示を行わない。
対応図面：図９６～図９９等
　この特徴によれば、エンディング演出で第２態様を行わないことによってよりファンファーレ演出を強調することができる。
【００３２】
　（ＳＫＹ２０２１－１５５２）形態５－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　少なくとも所定状態と該所定状態よりも有利な特定状態とのいずれかの遊技状態に制御可能な状態制御手段と、を備え、
　前記所定状態における平均の可変表示時間は、前記特定状態における平均の可変表示時間よりも長く、
　前記表示手段は、
　　前記所定状態において、第１態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて演出表示を表示可能であり、
　　前記特定状態において、第３態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第３態様が反対色となった第４態様にて演出表示を表示可能であり、
　前記所定状態中の一の可変表示において前記第２態様を伴う演出表示が表示される回数の方が、前記特定状態中の一の可変表示において前記第４態様を伴う演出表示が表示される回数よりも多い。
対応図面：図１０５等
　この特徴によれば、特定状態は所定状態よりもネガポジ反転を伴う演出を少なくすることに変動時間を短縮することができ、スムーズに変動を行うことができつつ、所定状態では特定状態よりも前記第２態様を伴う演出を多く行うことによって所定状態の演出を特定状態よりも注目させつつ変動を行うことができる。
【００３３】
　形態５－２の遊技機は、形態５－１に記載の遊技機であって、
　前記第１態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
　この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００３４】
　形態５－３の遊技機は、形態５－１、形態５－２のいずれかに記載の遊技機であって、
　所定状態と特定状態において文字表示を表示可能であり、
　前記所定状態において第１態様で文字表示を表示し、該第１態様の文字表示が反対色となった第２態様で表示可能であり、
　前記特定状態において前記第１態様で文字表示を表示し、該第１態様の文字表示が反対色となった前記第２態様で表示可能であり、
　前記所定状態の方が前記特定状態よりも１変動で実行される前記第２態様を伴う文字表示を表示する回数が多い。
対応図面：図８４、図８９等
　この特徴によれば、文字表示を表示する演出を強調することによって文字の内容に注目させることができる。
【００３５】

形態５－４の遊技機は、形態５－１～形態５－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記演出表示は前記第２態様を繰り返し表示する。
対応図面：図８４、図８９等
この特徴によれば、繰り返し行うことによって強調される効果が強まり、より遊技者に注目させることができる。
【００３６】
形態５－５の遊技機は、形態５－１～形態５－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定状態で表示される前記第２態様は前記有利状態に制御されることを示唆する表示であり、
前記特定状態で表示される前記第２態様は前記有利状態に制御されることを示唆しない表示を含む表示である。
対応図面：図１０５等
この特徴によれば、所定状態と特定状態によって第２態様の使われ方が異なり、各々強調したい部分が異なり遊技興趣が向上する。
【００３７】
（ＳＫＹ２０２１－１５５３）形態６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
少なくとも所定状態と該所定状態よりも有利な特定状態とのいずれかの遊技状態に制御可能な状態制御手段と、
演出実行手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記所定状態において、第１態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第１態様が反対色となった第２態様にて前記演出表示を表示可能であり、
前記特定状態において、第３態様にて演出表示を表示可能であるとともに、前記第３態様が反対色となった第４態様にて演出表示を表示可能であり、
前記所定状態において、前記第１態様の演出表示と前記第２態様の演出表示とを交互に表示することが可能であり、
前記特定状態において、前記第３態様の演出表示と前記第４態様の演出表示とを交互に表示することが可能であり、
前記演出実行手段は、
前記所定状態において、前記第１態様の演出表示と前記第２態様の演出表示とを所定回数交互に表示する所定演出を実行可能であり、
前記特定状態において、前記第３態様の演出表示と前記第４態様の演出表示とを前記所定回数よりも多い特定回数交互に表示する特定演出を実行可能である。
対応図面：図１００等
この特徴によれば、特定状態の方が所定状態よりも良い状態であるので特定状態で第２態様を用いることによって特定状態の表示を所定状態の表示よりも好適に視認させることができる。
【００３８】
形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
前記第１態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００３９】
形態６－３の遊技機は、形態６－１、形態６－２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定状態において、第２態様にて表示される演出表示は文字表示である。
対応図面：図１００等
この特徴によれば、有利状態に制御されることを報知する表示を強調することによって

祝福感を与えることができる。
【００４０】
形態６－４の遊技機は、形態６－１～形態６－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記特定状態において、第２態様にて表示される演出表示は前記有利状態に制御されることを報知する演出中に表示される。
対応図面：図１００等
この特徴によれば、有利状態の演出をにぎやかにすることができつつ注目させることができ祝福感を与えることができる。
【００４１】
形態６－５の遊技機は、形態６－１～形態６－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定状態において、第２態様にて表示される演出表示は文字表示であり前記有利状態に制御されることを示唆する演出である。
対応図面：図１００等
この特徴によれば、文字表示を表示する演出を強調することによって文字の内容に注目させることができる。
【００４２】
（ＳＫＹ２０２１－１５５４）形態７－１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段により、第１態様の所定表示を表示し、該第１態様が反対色となった第２態様の所定表示を表示することにより有利状態に制御される示唆が可能であり、
前記所定表示は、特定数のピクセルにより構成される表示であり、各々のピクセルには、第１色、第２色、第３色のそれぞれ濃淡を調整可能な第１設定値、第２設定値、第３設定値により構成されたカラーコードが定められており、
前記第２態様の所定表示は、前記第１態様の所定表示を構成するピクセルのカラーコードを所定の演算により変換させた表示であり、
前記第１態様の所定表示および前記第２態様の所定表示を構成する特定数のピクセルのうち半数以上連続したピクセルのカラーコードは、前記第１設定値、前記第２設定値、前記第３設定値のいずれにも、最大値および最小値以外の値が設定されている。
対応図面：図７６～図８１等
この特徴によれば、有利状態に制御されることを示唆する所定表示を第２態様で表示することによって注目させつつ、視認した遊技者の体に作用する障害を軽減することができる。
【００４３】
形態７－２の遊技機は、形態７－１に記載の遊技機であって、
前記第１態様と前記第２態様は有彩色を含む態様である。
対応図面：図７７等
この特徴によれば、有彩色にすることによって無彩色が除外され演出を有彩色によって好適に見せることができる。
【００４４】
形態７－３の遊技機は、形態７－１、形態７－２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記所定表示は前記第２態様を繰り返して表示する。
対応図面：図８７等
この特徴によれば、繰り返し行うことによって強調される効果が強まり、より遊技者に注目させることができる。
【００４５】
形態７－４の遊技機は、形態７－１～形態７－３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１色は赤色、前記第２色は青色、前記第３色は緑色であり、
前記第１設定値は前記第１色に対応し、前記第２設定値は前記第２色に対応し、前記第３設定値は前記第３色に対応する。

対応図面：図７７等
この特徴によれば、光の三原色によって表示を鮮やかに見せることができ、遊技興趣が向上する。
【００４６】
形態７－５の遊技機は、形態７－１～形態７－４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記第１態様は前記第３設定値が第１設定値、第２設定値よりも低い値で構成される特定色である。
対応図面：図８７等
この特徴によれば、第１設定値、第２設定値よりも低い値に第３設定値をすることによって特定色を作り出すことができ特定色を第２態様にすることによって好適に表示することができる
【００４７】
（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。
【００４８】
（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。
【００４９】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。
【００５０】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａ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４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【００５１】
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（以下、画面、表示等と呼称する場合あり）が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。また、画像表示装置５は約２０００万のピクセルによって構成されておりピクセルの発光を変化させることによって演出を行っている。
【００５２】
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特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可

変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。

【００５６】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【００５７】

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。

【００５８】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図３参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【００５９】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００６０】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図３参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【００６１】

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。

【００６２】

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始動入賞口および一般入賞口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。

【００６３】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【００６４】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器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。

【００６５】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート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づき、普図ゲームが実行される。

【００６６】

普通図柄表示器２０の下方には、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。

【００６７】

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

【００６８】

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が設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられている。

【００６９】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体３２が設けられている。また、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。該可動体ランプ９ｄと前述したメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄは、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００７０】

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。

【００７１】

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

【００７２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図３参照）により検出される。
【００７３】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図３参照）により検出される。
【００７４】
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。
【００７５】
図２は、パチンコ遊技機１の背面斜視図である。パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース２０１に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている。設定キー５１は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ５２は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、例えば電源基板１７の所定位置といった、主基板１１の外部に取付けられてもよい。
【００７６】
主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３１が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３１は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。
【００７７】
表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ２９は、パチンコ遊技機１における設定値を表示可能である。表示モニタ２９は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。
【００７８】
設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠３には、ガラス窓を有するガラス扉枠３ａが回動可能に設けられ、ガラス扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠３ａを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。
【００７９】
パチンコ遊技機１において、縦長の方形枠状に形成された外枠１ａの右端部には、セキュリティカバー５０Ａが取付けられている。セキュリティカバー５０Ａは、遊技機用枠３を閉鎖したときに、設定キー５１や設定切替スイッチ５２を含む基板ケース２０１の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー５０Ａは、短片５０Ａａおよび長片５０Ａｂを含む略Ｌ字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【００８０】
（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。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート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。
【００８１】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【００８２】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【００８３】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【００８４】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【００８５】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。
【００８６】
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。
【００８７】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰返し実行可能となっている。
【００８８】
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。
【００８９】

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

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【００９８】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【００９９】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【０１００】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【０１０１】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【０１０２】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【０１０３】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【０１０４】
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。
【０１０５】
　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。
【０１０６】
　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。
【０１０７】
　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）。
【０１０８】
　（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板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、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【０１０９】
　電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【０１１０】
　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、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。
【０１１１】
　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。
【０１１２】
　ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０１１３】
　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。

【０１１４】

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。

【０１１５】

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

【０１１６】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０１１７】

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。

【０１１８】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３１、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０１３３】

（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１３４】
図４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０１３５】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０１３６】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、設定確認処理（ステップＳ５）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０１３７】
復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、設定変更処理（ステップＳ７）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０１３８】
ステップＳ５の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。ステップＳ５の設定確認処理が実行されるのは、ステップＳ３において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

【０１３９】
ステップＳ５の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機１にて設定されている設定値を表示モニタ２９の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【０１４０】
パチンコ遊技機１が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機１における遊技の進

行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０１４１】

ステップＳ７の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー５１がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【０１４２】

ステップＳ７の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機１において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ２９に設定値が表示され、設定切替スイッチ５２の操作を検出するごとに表示モニタ２９に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー５１が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ２９に表示されている設定値をＲＡＭ１０２のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ２９を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板１１から演出制御基板１２に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

【０１４３】

パチンコ遊技機１が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機１を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

【０１４４】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０１４５】

クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオンであるとともに設定キー５１がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理とともにステップＳ７の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理とともにステップＳ５の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ９０からの検出信号がオフである場合、または設定キー５１がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップＳ６の初期化処理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップＳ４の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

【０１４６】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１４７】
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付けると、図５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【０１４８】
情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【０１４９】
特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【０１５０】
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には、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。
【０１５１】
図６は、特別図柄プロセス処理として、図５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【０１５２】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）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には、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５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。
【０１５３】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ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。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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

【０１５９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である

場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１６０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【０１６１】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３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８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０１６２】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【０１６３】

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

【０１６４】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図９のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図９に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【０１６５】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２

ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰返し実行して待機する。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、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および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１６９】

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。

【０１７０】

図１０は、演出制御プロセス処理として、図９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１０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、先読み予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読み予告設定処理では、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。

【０１７１】

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～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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

【０１７６】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理で

は、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０１７７】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１７８】

（基本説明の変形例）

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

【０１７９】

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。

【０１８０】

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

【０１８１】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（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。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

の割合であることも含む。
【０１８５】
本遊技機は、遊技機への電源投入後（ＲＡＭクリア処理が実行された場合）や、大当り発生後に、低確状態で連続して所定回数（本例では、９００回）の可変表示が実行されても次の大当りが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態Ｂ（救済時短状態、救済時短ともいう）に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当りが発生しなかった遊技者を救済するため（例えば、遊技への投資金を抑制するため）に設けられているものであり、本例では「遊タイム」と呼ばれる遊技状態である。
【０１８６】
本実施の形態では、複数種類の大当りのうち大当りＡに制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、時短状態Ａの終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り７９０回となる一方で、複数種類の大当りのうち大当りＢまたは大当りＣのいずれかに制御された場合は、確変状態（高確／高ベース状態）において１１０回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数が残り９００回となる。また、本実施の形態では、救済時短回数カウンタの値が「０」となったことに基づく時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）における可変表示回数は１１００回である。
【０１８７】
本実施の形態では、救済時短到達時の可変表示において、画像表示装置５の画面全体にシャッター画像を表示させることによって、救済時短到達前の可変表示において、背景画像として表示されていた通常状態に対応する第１背景画像の視認性を低下させた後に、背景画像として救済時短に対応する第３背景画像を表示させる。
【０１８８】
本実施の形態では、パチンコ遊技機１の遊技盤２における画像表示装置５の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤２における画像表示装置５の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第１経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第２経路を流下する。
【０１８９】
本実施の形態では、特別可変入賞球装置７には、遊技球の流下方向に沿って第１大入賞口と第２大入賞口とが形成されている。第１大入賞口は、ソレノイドの駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第２大入賞口は、ソレノイドの駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。
【０１９０】
更に、第１大入賞口内には、遊技球を検出可能な第１カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ａが設けられており、第２大入賞口内には、遊技球を検出可能な第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂが設けられている。
【０１９１】
つまり、左遊技領域（第１経路）を流下する遊技球は、一般入賞口１０、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域（第２経路）を流下する遊技球は、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、一般入賞口１０、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口又は第２大入賞口、に入賞可能となっているとともに、通過ゲート４１を通過可能となっている。
【０１９２】
尚、本実施の形態におけるスイッチ回路１１０には、第１カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ａと第２カウントスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ及び大当り開始ゲート０６９ＳＧ０４２に内蔵されている大当り開始スイッチ０６９ＳＧ０２４が接続されている。

【０１９３】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域を流下する遊技球は、第２始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域を流下する遊技球は、第１始動入賞口に入賞不能となっている。
【０１９４】
図９に示すように、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の遊技盤２の所定位置（例えば、遊技領域の左下方位置）には、第１特図の可変表示を実行可能な第１特別図柄表示装置０６９ＳＧ００４Ａ、第２特図の可変表示を実行可能な第２特別図柄表示装置０６９ＳＧ００４Ｂ、第１保留記憶数を表示可能な第１保留表示器０６９ＳＧ０２５Ａ、第２保留記憶数を表示可能な第２保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｂ、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器０６９ＳＧ０２０、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器０６９ＳＧ０２５Ｃ、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器０６９ＳＧ１３１、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ０６９ＳＧ１３２、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ０６９ＳＧ１３３、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ０６９ＳＧ１３４が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。
【０１９５】
図９に示すように、主基板１１には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。
【０１９６】
本実施の形態では、第２大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第２大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。
【０１９７】
図９に示すように、主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、第２大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ１と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ０６９ＳＧ０２３Ｂ２と、が設けられている。
【０１９８】
また、演出制御基板１２には、プッシュボタン３１Ｂに内蔵された振動モータ６１と、可動体３２を動作させるための可動体モータ２０７とが接続されている。また、ランプ制御基板１４には、右打ち操作を促すための右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１と、第１特別図柄の可変表示中に点灯する第１特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３２と、第２特別図柄の可変表示中に点灯する第２特図用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３３と、第１保留記憶数が１～２の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ａと、第１保留記憶数が３～４の場合に点灯する第１保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３４Ｂと、第２保留記憶数が１～２の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ａと、第２保留記憶数が３～４の場合に点灯する第２保留用ＬＥＤ０６９ＳＧ０３５Ｂと、プッシュボタン３１Ｂに内蔵されるボタンＬＥＤ６２と、可動体３２に内蔵される可動体ＬＥＤ２０８と、遊技機用枠３に設けられる枠ＬＥＤ９Ｌ１～９Ｌ１２、９Ｒ１～９Ｒ１２と、が接続されている。
【０１９９】

図１０（Ａ）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１０（Ａ）に示すように、本実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２００】

尚、本実施の形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図１０（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。

【０２０１】

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

【０２０２】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブルなどが記憶されている。

【０２０３】

図１０（Ｂ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。特図表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０２０４】

特図表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２０５】

特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【０２０６】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される

判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３１９．６８）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／８０．０２）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【０２０７】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、図７に示す第１特図用表示結果判定テーブルや第２特図用表示結果判定テーブルに加えて、図１０（Ｃ１）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図１０（Ｃ２）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）の他、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０２０８】

尚、本実施の形態のパチンコ遊技機１は、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わらない構成とされているが、設定値に応じて大当りの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【０２０９】

（大当り種別判定テーブル）

図１０（Ｃ１）及び図１０（Ｃ２）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図１０（Ｃ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図１０（Ｃ１）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

【０２１０】

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

【０２１１】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１０（Ｄ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【０２１２】

本実施の形態では、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。大当りＡは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、大当りＢ及び大当りＣは、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【０２１３】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な通常大当りとなる。

【０２１４】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０２１５】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、２ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。

【０２１６】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【０２１７】

また、図１０（Ｃ１）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが大当りＡに割り当てられており、１５０～２９９までが大当りＢに割り当てられている。一方で、図１０（Ｃ２）に示すように、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）においては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～９９までが大当りＢに割り当てられており、１００～２９９までが大当りＣに割り当てられている。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

尚、本実施の形態では、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。

【０２２１】

また、本実施の形態では、例えば、第２特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に１００回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りＢ、Ｃを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が１００９回（確変状態：１００回＋時短状態Ａ：８９９回）行われる大当りＤ等を設けてもよく、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りＤの終了後、１００回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）で大当りが発生せずに８９９回の可変表示を実行した後、通常状態で１回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短状態Ｂ（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【０２２２】

（時短回数）

図１１は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図１１に示すように、本例では、大当りＡが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（１）時短制御が１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１００回行われる時短状態Ａは、時短回数１００回のパワフルチャンスに制御される。また、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（１）時短制御が１００回行われ、且つ、（２）確変制御が１００回行われる確変状態は、時短回数１００回のパワフルＲＵＳＨに制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく９００回の可変表示を行った場合に、（１）時短制御が１０００回行われ、且つ、（２）低確制御が１０００回行われる時短状態Ｂは、時短回数１１００回の遊・１１００パワフルチャンスに制御される。ただし、時短状態Ｂの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び９００回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Ｂに制御されることはない。

【０２２３】

尚、通常状態において時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、（１）時短制御が１１００回行われ、且つ、（２）低確制御が１１００回行われる時短状態Ｂ（本例では、時短回数１１００回の遊・１１００パワフルチャンス）に制御されるようにしてもよい。この場合、高ベース状態（確変状態、時短状態）において時短付きはずれ図柄が停止表示されても遊技状態の移行制御は行われない（時短回数１１００回の時短状態に制御しない）ものである。これは、遊技者の救済度合を低下させないためである。例えば、仮に、大当りとなりやすい確変状態に制御されているときに時短付きはずれ図柄が停止表示されることにもとづいて、時短回数１１００回の時短状態に制御し直す構成とした場合には、遊技者にとって有利な状態から不利な状態へ制御することとなるため、好ましくない。そこで、時短付きはずれ図柄が停止表示された際に制御されていた遊技状態が通常状態である場合にのみ、時短回数１１００回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

【０２２４】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当り遊技状態に制御されることなくｎ回（本例では９００回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Ｋは、以下のようにして算出できる。

【０２２５】

Ｋ＝｛（１－ＭＬ）＾ｎ｝×１００

【０２２６】

（Ｋ＝救済時短到達率、ＭＬ＝大当り確率、ｎ＝可変表示回数）

具体的には、例えば、本実施の形態における大当り確率ＭＬが約１／３１９であれば救済時短到達率Ｋは５．９％となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当り確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当り確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【０２２７】

（変動パターン）

図１２～図１５は、本実施の形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説

明図である。
【０２２８】
図１２は、（Ａ）は通常状態における保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。
【０２２９】
図１２（Ａ）に示すように、保留記憶数が０～２の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＢに９６個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＸに１個の判定値が割り当てられている。また、図１２（Ｂ）に示すように、保留記憶数が３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＢに９６個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＢに１個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＸに１個の判定値が割り当てられている。
【０２３０】
一方、図１２（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ｂに１個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＡに１９個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＢに３０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＸに５０個の判定値が割り当てられている。
【０２３１】
また、図１３は、（Ａ）は確変状態における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。
【０２３２】
図１３（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。また、図１３（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに８５個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに１０個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに２個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＤに３個の判定値が割り当てられている。
【０２３３】
一方、図１３（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＣに８０個の判定値が割り当てられ、ＳＰリーチＤに１５個の判定値が割り当てられている。
【０２３４】
また、図１４は、（Ａ）は時短状態Ａにおける保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。
【０２３５】
図１４（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。また、図１４（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチＡに９０個の判定値が割り当てられており、非リーチＡに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに５個の判定値が割り当てられている。
【０２３６】

一方、図１４（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰ非経由Ａに５個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＥに９５個の判定値が割り当てられている。

【０２３７】

また、図１５は、（Ａ）は時短状態Ｂ（救済時短状態）における保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｂ）は保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、（Ｃ）保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【０２３８】

図１５（Ａ）に示すように、保留記憶数が０の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチＡに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＦに３個の判定値が割り当てられている。また、図１５（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１～３の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、超短縮非リーチに９７個の判定値が割り当てられており、ＳＰリーチＦに３個の判定値が割り当てられている。

【０２３９】

一方、図１５（Ｃ）に示すように、保留記憶数が０～３の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、ＳＰリーチＦに１００個の判定値が割り当てられている。

【０２４０】

図１３（Ａ）（Ｂ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約８．２秒｛（（７ｓ×９５）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝８．２｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８秒｛（（３ｓ×８５）＋（７ｓ×１０）＋（４０ｓ×２）＋（２５ｓ×３））÷１００＝４．８｝である。

【０２４１】

ここで、確変状態が開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、確変状態において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４．８３秒｛（８．２＋（４．８×１０９））÷１００＝４．８３｝となる。

【０２４２】

また、図１３（Ｃ）に示すように、確変状態において保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×８０）＋（４０ｓ×１５））÷１００＝５１．１｝であるため、確変状態において決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５１．１秒である。

【０２４３】

図１４（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約９．１５秒｛（（７ｓ×９５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝９．１５｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５５秒｛（（３ｓ×９０）＋（７ｓ×５）＋（５０ｓ×５））÷１００＝５．５５｝である。

【０２４４】

ここで、時短状態Ａが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ａにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約５．５８秒｛（９．１５＋（５．５５×１０９））÷１００＝５．５８｝となる。

【０２４５】

また、図１４（Ｃ）に示すように、時短状態Ａにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約６２．８秒｛（（２２ｓ×５）＋（５５ｓ×９５））÷１００＝６２．８５｝である。

【０２４６】

図１５（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約７．５４秒｛（（７ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝７．５４｝、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２０５秒｛（（１．５ｓ×９７）＋（２５ｓ×３））÷１００＝２．２０５｝である。

【０２４７】

ここで、時短状態Ｂが開始され１回目の可変表示は保留記憶数が０であり、２～１１００回の可変表示は保留記憶数が１～３となると仮定すると、時短状態Ｂにおいて決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約２．２秒｛（７．５４＋（２．２０５×１０９９））÷１１００＝２．２０９８５｝となる。

【０２４８】

また、図１５（Ｃ）に示すように、時短状態Ｂにおいて保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒であるため、時短状態Ｂにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約４０秒である。

【０２４９】

このように、保留記憶数が０の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは２つであり、保留記憶数が１～３の場合に決定可能なはずれ用変動パターン数は、確変状態は４つ、時短状態Ａは３つ、時短状態Ｂは２つである。

【０２５０】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は４．８３秒、時短状態Ａは５．５８秒、時短状態Ｂは２．２秒である。

【０２５１】

また、保留記憶数が０～３の場合に決定可能な大当り用変動パターン数は、確変状態は３つ、時短状態Ａは２つ、時短状態Ｂは１つである。

また、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態は５１．１秒、時短状態Ａは６２．８秒、時短状態Ｂは４０秒である。

【０２５２】

すなわち、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能なはずれ用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。

【０２５３】

また、決定可能な大当り用変動パターンの種別は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に少なくなり（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）、決定可能な大当り用変動パターンの可変表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態Ａ、時短状態Ｂの順に短くなる（確変状態＞時短状態Ａ＞時短状態Ｂ）。このように、時短状態Ｂは、確変状態や時短状態Ａに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、１の可変表示期間が短い。つまり、単調で効率が良い可変表示が行われる。

【０２５４】

尚、決定可能なはずれ用変動パターンの種別数や大当り用変動パターンの種別数は、確変状態の方が時短状態Ａよりも多い形態を例示したが、時短状態Ａの方が確変状態よりも多くてもよいし、確変状態と時短状態Ａとで同じであってもよい。

【０２５５】

また、図１２～図１５に示す各種変動パターン判定テーブルは、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられるものである。特に時短状態Ｂにおいては、図１５に示す変動パターン判定テーブルが第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に用いられることで、時短状態Ｂにおいて第１始動入賞が発生した場合でも、確変状態や時短状態Ａに比べて決定可能な変動パターン種別数が少なく、可変表示時間の平均時間が短いため、単調で効率が良

い可変表示が行われる。
【０２５６】
尚、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる変動パターン判定テーブルが用いられるようにしてもよい。
尚、「大当りＡ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は、「大当りＢ」や「大当りＣ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に確変制御及び時短制御が実行される確変状態に制御されるため、変動パターンについては、図１３に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。また、「大当りＢ」や「大当りＣ」による大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は、「大当りＡ」と同様に、大当り遊技状態の終了後に時短制御のみが実行される時短状態Ａに制御されるため、変動パターンについては、図１４に示す変動パターン判定テーブルを用いて決定される。つまり、変動パターン判定テーブルは、大当り種別に応じた変動パターン判定テーブルが用いられるわけではなく、大当り遊技状態においてイレギュラーな状態が発生することがあるため、大当り遊技状態の終了後の状態に紐づいた変動パターン判定テーブルが用いられる。
【０２５７】
つまり、有利状態（例えば、大当り遊技状態）において特定領域（例えば、Ｖ入賞口など）を遊技球が通過したことに基づいて該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御可能な遊技機において、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生した場合は該大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される一方で、Ｖ入賞が可能な大当り遊技状態でＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第１時短状態に制御され、Ｖ入賞が困難な大当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなかった場合は該大当り遊技状態の終了後に第２時短状態に制御されるものにおいて、第１時短状態と第２時短状態とは共通の時短状態であって、第１時短状態と第２時短状態とにおける１の可変表示期間は、本実施の形態の時短状態Ｂにおける１の可変表示期間よりも短いことが好ましい。
【０２５８】
（リーチを伴わない変動パターン）
本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターン（「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」）とは、可変表示が開始された後にリーチが成立せずに可変表示結果が「はずれ」または「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される変動パターンである。「短縮非リーチＡ、短縮非リーチＢ」、「超短縮非リーチ」、「非リーチＡ、非リーチＢ」、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」をまとめて単に「非リーチ」または「非リーチ変動パターン」ともいう。尚、「ＳＰ非経由Ａ、ＳＰ非経由Ｂ」は、リーチやＳＰリーチが成立せずに大当りとなる大当り用の非リーチ変動パターンである。
【０２５９】
本実施の形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ａ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は７０００＋１５０００ｍｓであり、「非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００ｍｓであり、「ＳＰ非経由Ｂ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１２０００＋１５０００ｍｓであり、「短縮非リーチＡ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は３０００ｍｓであり、「短縮非リーチＢ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は５０００ｍｓであり、「超短縮非リーチ」の変動パターンと判定された場合の可変表示期間は１５００ｍｓである。このうち「超短縮非リーチ」の変動パターンは、時短状態Ｂでのみ決定可能な変動パターンであり、時短制御が実行される他の遊技状態（時短状態Ａ、確変状態）に制御されているときに決定される何れの変動パターンよりも可変表示期間が短い。
【０２６０】
（スーパーリーチを伴う変動パターン）
本実施の形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡ」、「Ｓ

ＰリーチＢ」、「ＳＰリーチＣ」、「ＳＰリーチＤ」、「ＳＰリーチＥ」、「ＳＰリーチＦ」、「ＳＰリーチＸ」）では、リーチ状態が成立した後に、ＳＰリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタとがじゃんけん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じゃんけん演出（ＳＰリーチＡ）や、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出（ＳＰリーチＢ～Ｆ、Ｘ）が実行され、じゃんけん演出やバトル演出の終了後に最終表示結果が確定停止される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行されるか、又は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行された後に、味方キャラクタが敵キャラクタに復活勝利する演出（復活演出）が実行される。

【０２６１】

尚、「リーチを伴わない変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンである。尚、後述する「リーチ予告」のようなリーチ煽りがあっても、最終的にリーチ態様とならずに可変表示結果が表示される変動パターンを含む。また、「スーパーリーチを伴う変動パターン」とは、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となった後、リーチ演出が発展してＳＰリーチ演出が実行されてから表示結果が表示される変動パターンである。

【０２６２】

また、スーパーリーチ大当り変動パターン（ＳＰリーチＡ～Ｅ）は、飾り図柄の可変表示が実行される可変表示パートと、可変表示パートの勝利演出及び復活演出の終了後に、大当り遊技状態において付与される予定出球数を特定可能に報知する事後演出パートと、が含まれる。

【０２６３】

可変表示パートの可変表示期間は、ＳＰリーチＡは４５０００ｍｓ、ＳＰリーチＢは８００００ｍｓ、ＳＰリーチＣは４００００ｍｓ、ＳＰリーチＤは２５０００ｍｓ、ＳＰリーチＥは５００００ｍｓであり、ＳＰリーチＡ～Ｅの種別ごとに異なっている。一方、事後演出パートの実行期間は、ＳＰリーチＡ～Ｅで共通の１５０００ｍｓとなっている。本実施の形態では、事後演出パートは、可変表示期間における所定期間（例えば、１５０００ｍｓ）が割り当てられているが、ＳＰリーチの種別に応じて所定期間が異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態におけるファンファーレ期間などを事後演出パートに割り当ててもよい。

【０２６４】

尚、本実施の形態では、リーチを伴う変動パターンは全てスーパーリーチ変動パターンとされ、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ変動パターンが設定されていてもよい。

【０２６５】

（メイン制御コマンド）

図１６（Ａ）は、本実施の形態におけるメイン制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。メイン制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０２６６】

図１６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を

用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２６７】

コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか（「時短付きはずれ」であるか）の決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当りとなる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２６８】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８ＦＸＸＨは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

【０２６９】

図柄確定指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｃ）に示すように、コマンド８Ｆ００Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドである。コマンド８Ｆ０１Ｈは、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドである。

【０２７０】

本実施の形態では、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合とで、救済時短到達変動において異なるＥＸＴデータが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、（ｉ）ＲＡＭクリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が０．５秒となる図柄確定Ａ指定コマンドが送信される。また、（ｉｉ）大当り後、９００回の可変表示で救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が２０秒となる図柄確定Ｂ指定コマンドが送信される。

【０２７１】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。

【０２７２】

コマンドＥ１ＸＸＨは、救済時短を除いた時短状態（時短状態Ａ）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンドＥ２ＸＸＨは、確変状態に

おける残り確変制御回数を通知する残り確変回数通知コマンドである。
【０２７３】
コマンドＦ１００Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドである。コマンドＦ１０１Ｈは、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドである。
【０２７４】
コマンド９１ＸＸＨは、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を１６進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｄ）に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（４桁の値）の各位（１桁目、２桁目、３桁目、４桁目）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｄ）に示すように、コマンド９１００Ｈ～コマンド９１０ＦＨは、救済時短回数の値の１桁目を指定する復旧時救済時短回数指定１コマンドである。コマンド９１１０Ｈ～コマンド９１１ＦＨは、救済時短回数の値の２桁目を指定する復旧時救済時短回数指定２コマンドである。コマンド９１３０Ｈ～コマンド９１３ＦＨは、救済時短回数の値の３桁目を指定する復旧時救済時短回数指定３コマンドである。コマンド９１４０Ｈ～コマンド９１４ＦＨは、救済時短回数の値の４桁目を指定する復旧時救済時短回数指定４コマンドである。
【０２７５】
コマンド９４ＸＸＨは、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｅ）に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１２６回以下の回数）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図１６（Ｅ）に示すように、コマンド９４００Ｈは、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数Ａ指定コマンドである。コマンド９４０１Ｈは、救済時短に到達するまで残り１～１２５回であることを指定する救済時短回数Ｂ指定コマンドである。コマンド９４７ＥＨは、救済時短に到達するまで残り１２６回であることを指定する救済時短回数Ｃ指定コマンドである。コマンド９４７ＦＨは、救済時短に到達するまで残り１２７回以上であることを指定する救済時短回数Ｄ指定コマンドである。
【０２７６】
コマンド９６ＸＸＨは、救済時短回数２指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数２指定コマンドでは、例えば、救済時短回数２指定コマンドのＥＸＴデータに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（１００回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が１００回である場合には、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈが送信され、残りの可変表示回数が７００回である場合には、救済時短回数１指定コマンドとしてコマンド９６０７Ｈが送信される。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指定コマンドである。
【０２７７】
（遊技制御メイン処理）
図１７は、本実施の形態における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本例において、ステップＳ１～Ｓ７の処理、ステップＳ８～Ｓ９の処理、およびステップＳ１０～Ｓ１２の処理は、図４で示したそれらの処理と同様である。
【０２７８】
本例では、ステップＳ７において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信す

る制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１３）。
【０２７９】
次いで、ＣＰＵ１０３は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１４）。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が１～１２５回である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。
【０２８０】
尚、本例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップＳ７で送信される復旧時のコマンド（例えば、電源投入指定コマンド）のＥＸＴデータに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成してもよい。
【０２８１】
また、ステップＳ３においてＲＡＭクリアが要求されたとき、ステップＳ４においてバックアップデータがない場合、ステップＳ５においてバックアップＲＡＭに異常があったときに、ステップＳ８の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。
【０２８２】
また、ステップＳ９において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ００１５）。従って、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「９００」がセットされる。すなわち、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行された後、９００回の可変表示を実行しても大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。尚、本例では、ステップＳ９において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「９００」）とが対応しているため、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。
【０２８３】
次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値（本例では「９００」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を１６進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ００１６）。
【０２８４】
このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。
【０２８５】
尚、本例では、遊技機への電源投入時にＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、ＲＡＭクリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成してもよい。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。
【０２８６】
また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップＳ３；Ｙｅｓ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行

わないように構成し、ＲＡＭ異常を検出（ステップＳ４，Ｓ５；Ｎｏ）してＲＡＭクリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成してもよい。

【０２８７】

（時短フラグ、確変フラグ）

本実施の形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、時短フラグＡと、時短フラグＢとがある。尚、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

時短フラグＡは、大当りＡ経由の時短状態Ａに制御されているときにセットされている。この時短フラグＡは、大当りＡの大当り遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態Ａが終了するとき（時短状態Ａ中に大当りとなったタイミング、１００回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【０２８８】

時短フラグＢは、救済時短経由で制御された時短状態Ｂに制御されているときにセットされている。この時短フラグＢは、ＲＡＭクリアから表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたとき、又は、大当り遊技状態終了後に低確状態で表示結果が大当り図柄とならない９００回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態Ｂが終了するとき（時短状態Ｂ中に大当りとなったタイミング、１１００回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施の形態では、大当り遊技の１ラウンド目にＶ入賞した場合に、当該大当り遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当りとなったタイミング、１００回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図１９のステップ０６９ＳＧＳ６９ＡでＹＥＳと判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから１００回目であることに基づいて消去される。

【０２８９】

（特別図柄通常処理）

図１８および図１９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０６９ＳＧＳ５１）。具体的には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が０でなければ、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０６９ＳＧＳ５２）。具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が０であるか否かを確認する。第２保留記憶数が０でなければ、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０６９ＳＧＳ５３）。第２保留記憶数が０であれば（すなわち、第１保留記憶数のみが溜まっている場合）には、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０６９ＳＧＳ５４）。

【０２９０】

本実施の形態では、ステップ０６９ＳＧＳ５２～Ｓ５４の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示に対して、第２特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第２特別図柄の可変表示を開始させるための第２の開始条件が第１特別図柄の可変表示を開始させるための第１の開始条件に優先して成立するように制御される。

【０２９１】

尚、本例で示した態様にかぎらず、例えば、第１始動入賞口および第２始動入賞口に遊

技球が入賞した順に第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示を実行するように構成してもよい。

【０２９２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する（ステップ０６９ＳＧＳ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶数バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してＲＡＭ１０２の乱数バッファ領域に格納する。

【０２９３】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ０６９ＳＧＳ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶数バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示す場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶数バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【０２９４】

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。

【０２９５】

そして、ＣＰＵ１０３は、合算保留記憶数の値を１減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ５７）。尚、ＣＰＵ１０３は、カウント値が１減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をＲＡＭ１０２の所定の領域に保存する。

【０２９６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ０６９ＳＧＳ６１）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ０６９ＳＧＳ６２）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、ＣＰＵ１０３は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。ＣＰＵ１０３は、当り判定用乱数の値がいずれかの大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ことに決定する。

【０２９７】

大当りとすることに決定した場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；Ｙｅｓ）、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（ステップ０６９ＳＧＳ６４）そして、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りＡ、大当りＢ、大当りＣ）を大当りの種別に決定する（ステップ０６９ＳＧＳ６５）。尚、この場合、ＣＰＵ１０３は、始動入賞判定処理（ステップＳ１０１）で抽出し第１保留記憶バッファや第２保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ０６９ＳＧＳ７０に移行する。一方、大当りとすることに決定しなかった場合には（ステップ０６９ＳＧＳ６３；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ６６に移行する。
本例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「０」となること）が発生し得る構成となっている。本例では、大当りＡとなったことにもとづいて時短状態Ａに、所定回数（本例では、９００回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Ｂに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合には、大当りとなることにもとづく時短状態Ａに制御するよう構成されている。

【０２９８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が０であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６６）。時短回数カウンタの値が０でなければ、ＣＰＵ１０３は、時短回数カウンタの値を１減算し（ステップ０６９ＳＧＳ６７）、減算後の時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６８）。減算後の時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ６９）。

【０２９９】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ０６９ＳＧＳ６６～０６９ＳＧＳＳ６９を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ０６９ＳＧＳ７１以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成してもよい。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「１００」をセット（ステップ０６９ＳＧＳ１７２参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が１余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を１加算するように構成してもよい。また、あらかじめ時短回数カウンタに１多い「１１１」をセットするように構成してもよい。

【０３００】

次いで、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａ）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。本例では、ステップ０６９ＳＧＳ６９Ａの処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ０６９ＳＧＳ７０以降の処理（特にステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本例では、パワフルＲＵＳＨ）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０に移行する。

【０３０１】

尚、本実施の形態では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０以降の処理が実行されることなく、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ０６９ＳＧＳＳ７０に移行するものの、ステップ０６９ＳＧＳＳ７１の処理は実行されないようにしてもよい。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新さ

れていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドが送信されるようにしてもよい。

【０３０２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）。救済時短回数カウンタの値が０である場合には（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｙｅｓ）、ステップ０６９ＳＧＳ８４へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が０である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態Ｂ）に制御された後のタイミング（時短状態Ｂに制御されているか、または時短状態Ｂにおいて１１００回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに９００がセットされる契機である大当りが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が０でない場合には（ステップ０６９ＳＧＳ７０；Ｎｏ）、救済時短回数カウンタの値を１減算する（ステップ０６９ＳＧＳ７１）。また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ７１の処理が実行されることによって、第１特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第２特別図柄の可変表示が実行される場合であるかに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【０３０３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であるか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７２）。減算後の救済時短回数カウンタの値が１２６以下であれば（ステップ０６９ＳＧＳ７２；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７３）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が１２６である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９４７ＥＨを送信する制御を行う。

【０３０４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７４）。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていなければ、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が０となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Ｂに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする（ステップ０６９ＳＧＳ７５）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

【０３０５】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が１２７以上であれば（ステップ０６９ＳＧＳ７２；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、ＥＸＴデータとして一律に７ＦＨをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド９５７ＦＨを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７６）。次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数（本例では、１００回、２００回、３００回、４００回、５００回、６００回、７００回、又は８００回）となっているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ７７）。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が１００回単位の回数となっていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をＥＸＴデータにセットして、救済時短回数２指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ７８）。例えば、救済時短回数カウンタの値が１００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０１Ｈを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が８００である場合には、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数２指定コマンドとしてコマンド９６０８Ｈを送信する制御を行う。そして、ステップ０６９ＳＧＳ８４に移行する。

尚、本例では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、ＣＰＵ１０３）側

で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成してもよい。
また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、１回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信するように構成し、２回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数２指定コマンドを送信しないように構成してもよい。

【０３０６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する（ステップ０６９ＳＧＳ８４）。この場合、例えば、大当りＡとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「２」と決定し、大当りＢとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「３」と決定し、大当りＣとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「７」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「－」と決定する。また、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０６９ＳＧＳ８５）。

【０３０７】

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０６９ＳＧＳ８６）。

【０３０８】

（特別図柄停止処理）

図２０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０６９ＳＧＳ１３１）、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０６９ＳＧＳ１３２）。

【０３０９】

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０６９ＳＧＳ１３３）。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、救済時短決定フラグ、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする（ステップ０６９ＳＧＳ１３４）。
次いで、ＣＰＵ１０３は、救済時短回数カウンタに「９００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１３５）。従って、本例では、大当りを契機として救済時短回数カウンタに「９００」がセットされ、大当り遊技終了後に低確状態において９００回の可変表示を実行しても次の大当りが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態Ｂに制御されることになる。

【０３１０】

尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１３５の処理を実行することによって、大当りとなった場合に、その大当りのファンファーレ期間の開始時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、大当り遊技のラウンド中に救済時短回数カウンタに「９００」をセットしてもよく、大当り遊技のエンディング期間の開始時や終了時に救済時短回数カウンタに「９００」をセットして初期設定するように構成してもよい。

【０３１１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行う

（ステップ０６９ＳＧＳ１３６）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１３７）。

【０３１２】

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０６９ＳＧＳ１３８）。次いで、ＣＰＵ１０３は、第１大入賞口０６９ＳＧ００７Ａや第２大入賞口０６９ＳＧ００７Ｂを開状態に制御するまでの大入賞口開放前時間（ファンファーレ時間）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０６９ＳＧＳ１３９）。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０６９ＳＧＳ１４０）。

【０３１３】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１３３；Ｎｏ）、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１７０）。救済時短決定フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ０６９ＳＧＳ１７１）、セットされている場合には、時短フラグＢをセットし、時短状態に制御する（ステップ０６９ＳＧＳ１７１Ａ）。そして、時短回数カウンタに「１１００」をセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１７２）。

【０３１４】

また、ＣＰＵ１０３は、時短状態Ｂ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１７４）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ａ）、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の点灯を通知する右打ちＬＥＤ点灯通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１７４Ｂ）。その後、ステップ０６９ＳＧＳ１７５へ移行する。

【０３１５】

尚、本例では、救済時短となったタイミングでは時短状態Ｂに制御するだけで救済時短回数カウンタの設定は行わない例を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短となったタイミングで時短状態Ｂに制御するとともに救済時短回数カウンタの設定（「９００」をセット）も行うように構成してもよい。そのような構成によれば、救済時短を連続して発生させることが可能となり、救済時短が一度発生すれば大当りが発生するまで時短状態を継続するように構成することができる。

また、本例では、救済時短回数カウンタを設定する際に「９００」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ減算して救済時短回数カウンタの値が「０」となったことにもとづいて救済時短を発生させる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、救済時短回数カウンタを設定する際に「０」をセットし、可変表示を実行するごとに救済時短回数カウンタの値を１ずつ加算して救済時短回数カウンタの値が「９００」となったことにもとづいて救済時短を発生させるように構成してもよい。

【０３１６】

また、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１７２の処理が実行されることによって、救済時短が発生するまでの可変表示回数（９００回）よりも多い値の１１００回を時短回数としてセットする場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において時短回数カウンタに「９００」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【０３１７】

また、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、複数種類の時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセット可能に構成してもよい。例えば、１回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１００」をセットし、２回目に救済時短となった場合には時短回数カウンタに「１１００」をセットするように構成してもよい。

【０３１８】
　また、例えば、乱数にもとづく抽選処理を行って時短回数を決定するように構成し、ステップ０６９ＳＧＳ１７２において、抽選処理で決定した時短回数に応じた値を時短回数カウンタにセットするように構成してもよい。この場合、例えば、時短回数として、１０％の確率で１００回と決定し、９０％の確率で１１００回と決定するように構成してもよい。また、時短回数を抽選処理により決定する場合、大当り種別や時短種別の決定に用いる種別判定用乱数を兼用で用いて時短回数を決定してもよいし、専用の乱数を用いて時短回数を決定してもよい。
【０３１９】
　また、ステップ０６９ＳＧＳ１７０において救済時短決定フラグがセットされていなければ、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ０６９ＳＧＳ１４１）。時短終了フラグがセットされていれば、ＣＰＵ１０３は、時短終了フラグをリセットする（ステップ０６９ＳＧＳ１４２）。
【０３２０】
　次いで、ＣＰＵ１０３は、セットされているいずれかの時短フラグ（時短フラグＡ～Ｂのいずれか）をリセットし、時短状態を終了する（ステップ０６９ＳＧＳ１４５）。そして、ＣＰＵ１０３は、右打ちランプ０６９ＳＧ１３２の点灯を終了する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５０）。また、ＣＰＵ１０３は、右打ちＬＥＤ０６９ＳＧ０３１の消灯を通知する右打ちＬＥＤ消灯通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５１）。また、ＣＰＵ１０３は、通常状態指定コマンド（遊技状態指定コマンドの一種）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（ステップ０６９ＳＧＳ１５２）。そして、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。
【０３２１】
　尚、本例では、ステップ０６９ＳＧＳ１４１～Ｓ１５２の処理が実行されることによって、時短最終変動において図柄確定期間の終了時に通常状態に移行するとともに右打ち報知を終了する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、時短最終変動において変動開始時や図柄確定期間の開始時に通常状態に移行して右打ち報知を終了するように構成してもよい。
【０３２２】
　また、ステップ０６９ＳＧＳ１４１において、時短終了フラグがセットされていなければ（ステップ０６９ＳＧＳ１４１；Ｎｏ）、ステップ０６９ＳＧＳ１７５に移行する。
【０３２３】
　ステップ０６９ＳＧＳ１７５では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）に対応した値に更新する（ステップ０６９ＳＧＳ１７５）。
【０３２４】
　（状態遷移）
　次に、本実施の形態における状態遷移について説明する。図２２は、本実施の形態における状態遷移を説明するための状態遷移図である。
【０３２５】
　図２２に示すように、通常状態（低確／低ベース状態）において、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当りＡが発生した場合には、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当りＢが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は（Ｑ）（Ｑ－１）時短状態Ａにおける１００回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。

また、図２２に示すように、確変状態（高確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。
また、図２２に示すように、時短状態Ａ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ａにおいて、大当りが発生することなく１００回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。
また、図２２に示すように、時短状態Ｂ（低確／高ベース状態）において、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当りＢまたは大当りＣのいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態Ａ（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Ｂにおいて、大当りが発生することなく１１００回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（Ｐ）（Ｐ－１）ＲＡＭクリア処理後や、（Ｐ－２）確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が９００回に到達した場合、又は（Ｑ）（Ｑ－１）時短状態Ａにおける１００回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が７９０回に到達した場合）には時短状態Ｂ（救済時短経由の時短状態）に制御される。

【０３２６】

尚、本例では、時短状態Ｂ中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態Ａに移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、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。

【０３２７】

尚、本例では、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第１特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。

【０３２８】

（遊タイムの説明）
次に、本実施の形態における時短状態Ｂ（救済時短状態）である「遊タイム」の特徴について、図２３～図２５に基づいて説明する。図２３は、（Ａ１）（Ａ２）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（Ｂ１）（Ｂ２）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図２４は、（Ａ）～（Ｄ）は通常状態におけるはずれ変動の一例を示す図である。図２５は、（Ｅ１）（Ｅ２）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（Ｆ１）～（Ｆ４）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図２３～図２５においては、「遊タイム」の特徴を説明する便宜上、以下において説明する演出画像とは異なる説明用の画像を用いて説明することとする。

【０３２９】

まず、本実施の形態の「遊タイム」が非搭載のパチンコ遊技機の場合、例えば、図２３（Ａ１）（Ａ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率が約１／３００の場合で９００回など、大当り確率分母の約３倍）の可変表示が行われた場合でも、「遊タイム」、つまり、時短状態に制御されることはない。この時点で既に大当り確率分母の約３倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当りが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下し

てしまう可能性があった。
一方、本実施の形態の「遊タイム」が搭載のパチンコ遊技機の場合、図２３（Ｂ１）（Ｂ２）に示すように、大当りの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当りに制御されることなく所定回数（例えば、大当り確率分母の約２．５～３倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率分母の約３．８倍など）の可変表示にわたり時短状態Ｂに制御されることになる。この時点で既に大当り確率の約３倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当りがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「遊タイム」、つまり、時短状態Ｂに制御されることで、追加投資が抑制され、かつ、大当り発生の可能性が高まるため、遊技意欲の低下を抑制できる。
また、図２４（Ａ）～（Ｄ）に示すように、遊技者は、大当りの終了後から「遊タイム」に制御されるまでの期間にわたり、大当りがない状態で遊技を続けており（「はまっている」）、その期間には様々な予告演出が実行されて煽られ続けている。また、９００回の可変表示となると、例えば、大当り終了後から可変表示が第１回数（例えば、１０５回）実行されたとき（図２４（Ａ）参照）、可変表示が第２回数（例えば、２１３回）実行されたとき（図２４（Ｂ）参照）、可変表示が第３回数（例えば、５０６回）実行されたとき（図２４（Ｃ）参照）、可変表示が第４回数（例えば、８８２回）実行されたときなど（図２４（Ｄ）参照）、少なくともＳＰリーチといった大当り期待度の高い演出（例えば、「激熱」のＳＰリーチ演出など）が所定回数実行され、これらＳＰリーチ演出がことごとくはずれ続けているため、かなり気が滅入っている可能性が高い。
よって、図２５（Ｅ１）（Ｅ２）に示すように、９００回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」（時短状態Ｂ）に制御される場合でも、この時短状態Ｂが、通常状態（低確／低ベース状態）のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、９００回の可変表示においてＳＰリーチ演出がことごとくはずされてかなり気が滅入っているので、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。
そこで、図２５（Ｆ１）～（Ｆ４）に示すように、本実施の形態の「遊タイム」（時短状態Ｂ）は、通常状態（低確／低ベース状態）よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数（例えば、１１００回など、最大で大当り確率の約３．８倍の回数）実行されることで、時短状態Ｂに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い（例えば、約９７％など）ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当り確率が１／３１９．９である場合、１回の可変表示で大当りにならない確率は約９９％｛（３１９．９－１）÷３１９．９＝０．９９６８７４｝であり、１１００回転以内に大当りにならない確率は約３％（０．９９６８７４＾１１００＝０．０３１９３７）になる。よって、１１００回転以内に大当りになる確率は約９７％（１－０．０３１９３７＝０．９６８０６３）である。
【０３３０】
さらに、「遊タイム」では、選択される変動パターンの可変表示期間が短いので他の時短状態よりも変動効率が高いため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第２特図ゲームでの大当りとなることで、遊技者にとって有利な大当り（例えば、大当りＢや大当りＣなど）が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やＳＰリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Ａのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。
【０３３１】
図２６は、図８のステップＳ１６１にて実行される先読み予告設定処理の一例を示すフローチャートである。図２６に示す先読み予告設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２

０は、まず、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける記憶内容をチェックする（ステップＳ７０１）。そして、始動入賞時のコマンドのうち、少なくともいずれかとなる新たな受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップＳ７０２）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファに少なくとも始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまたは保留記憶数通知コマンドのうち、いずれかが新たに格納されているか否かを確認することにより受信コマンドの有無を判定できる。いずれのコマンドも新たに受信していなければ（ステップＳ７０２；Ｎｏ）、そのまま先読み予告決定処理を終了する。

【０３３２】

ステップＳ７０２にて受信コマンドがあると判定された場合には（ステップＳ７０２；Ｙｅｓ）、既に先読み予告演出を実行中であるか否かを判定する（ステップＳ７０３）。

【０３３３】

この実施の形態では、既に先読み予告演出を実行中であるときには、さらに先読み予告演出を実行するための処理が行われないようにして、既に決定した演出態様で先読み予告演出が実行される。一方、可変表示態様が「非リーチ」に決定される旨の入賞時判定結果に基づき先読み予告演出が実行されているときに、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の入賞時判定結果やリーチを伴う変動パターンに決定される旨の入賞時判定結果が得られたときには、実行中の先読み予告演出からスーパーリーチや大当りの予告演出へと切り替えてもよい。なお、既に実行されている先読み予告演出の演出態様にかかわらず、さらに先読み予告演出を実行可能にしてもよい。

【０３３４】

ステップＳ７０３にて先読み予告演出が実行中ではない場合には（ステップＳ７０３；Ｎｏ）、先読み予告演出の実行が制限される先読み予告制限中であるか否かを判定する（ステップＳ７０４）。ステップＳ７０４にて先読み予告制限中ではない場合には（ステップＳ７０４；Ｎｏ）、始動入賞の発生に基づく受信コマンドの順序と内容をチェックして（ステップＳ７０６）、正常に受信できたか否かを判定する（ステップＳ７０７）。ステップＳ７０７の処理では、例えば始動入賞時の受信コマンドが順番通りであるか否か、欠落なくすべて受信できたか否か、図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの内容が整合しているか否か、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとの内容が整合しているか否かなどの確認を行い、いずれか１つでも否定された場合には、正常に受信できなかったと判定すればよい。なお、いずれか１つでも否定された場合に異常が発生したと判定するものに限定されず、例えばいずれか２つが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。あるいは、すべてが否定された場合に異常が発生したと判定するようにしてもよい。

【０３３５】

ステップＳ７０７にて正常に受信できたと判定された場合には（ステップＳ７０７；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されている前回までの変動カテゴリコマンドをチェックして（ステップＳ７０８）、現在の保留記憶数が「３」または「４」であり、かつ、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみであるか否かを判定する（ステップＳ７０９）。即ち、この実施の形態では、可変表示結果が「非リーチハズレ」となる保留データが２つまたは３つある場合には、その保留データを利用して連続予告演出を実行するようにしている。

【０３３６】

なお、保留記憶数が連続予告演出を実行するのに十分な数であれば（例えば２以上であれば）、連続予告演出を実行できるようにしてもよい。例えば、後述する先読み予告パターンＳＹＰ３－１の連続予告演出（先読み予告演出）のように、演出態様が変化する予告パターン以外では、一連の演出であることを報知できる保留記憶数である場合に連続予告演出を実行するようにしてもよい。このようにすることで、連続予告演出を総合的な実行頻度を向上させることができる。

【０３３７】

また、停止図柄予告以外の先読み予告演出を実行する場合には、可変表示結果が「非リーチハズレ」となる保留データが含まれている場合にも、連続予告演出を実行するようにしてもよい。このようにした場合、連続予告演出の実行途中でリーチが発生したり、「大当り」となることがあるので、意外性のある演出を実行できる。可変表示結果が「非リーチハズレ」となる保留データが含まれている場合に連続予告演出を実行するようする場合に、例えば、リーチを伴う可変表示においては、停止図柄予告以外の演出態様の連続予告演出が選択されるようにすればよい。このようにすることで、先読みの対象となる可変表示が実行さえる前の表示結果に関わらず連続予告演出を実行することができる。

【０３３８】

例えば、ステップＳ７０８の処理では、最新の変動カテゴリコマンドよりも１つ前までに受信して始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されているデータの数、及び、変動カテゴリコマンドにより指定された変動カテゴリを読み取る。ステップＳ７０９の処理では、ステップＳ７０８における読取結果により、データの数が「３」または「４」であるか、非リーチハズレに対応した変動カテゴリを指定するもの（変動カテゴリコマンドＣ６００）のみであるか否かを判定する。

ステップＳ７０９にて、現在の保留記憶数が「３」または「４」であり前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみであると判定された場合には、（ステップＳ７０９；Ｙｅｓ）、先読み予告演出を実行するか否かと、先読み予告演出を実行する場合における先読み予告演出の演出態様に対応した先読み予告パターンとを決定する（ステップＳ７１０）。

【０３３９】

一例として、ステップＳ７１０の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された先読み予告決定テーブルを選択してセットする。先読み予告決定テーブルでは、予告対象となる可変表示に対応する始動入賞の発生に基づいて送信された変動カテゴリコマンドの指定内容などに応じて、先読み予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、先読み予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、先読み予告演出を実行する場合における複数の先読み予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した先読み予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、先読み予告決定テーブルを参照することにより、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとを決定すればよい。

【０３４０】

ステップＳ７１０の処理では、先読み予告演出の有無と先読み予告パターンとが決定されればよい。

【０３４１】

ステップＳ７１０の処理による決定に基づいて、先読み予告演出を実行しない「実行なし」であるか否かを判定する（ステップＳ７１１）。このとき、「実行なし」以外であれば（ステップＳ７１１；Ｎｏ）、決定した先読み予告パターンに応じた先読み予告演出の実行を開始するための設定を行う（ステップＳ７１２）。ステップＳ７１２では、先読み予告演出を実行する可変表示の回数を示す先読み予告実行回数カウンタに特図保留記憶数をカウント初期値として設定し、例えば先読み予告実行中フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告演出が実行中であることに対応した設定を行う。また、ステップＳ７１０にて決定された先読み予告パターンや、現在の特図保留記憶数に対応した先読み予告演出制御パターンをセットする。

ステップＳ７１２の処理を実行した後や、ステップＳ７０３にて先読み予告演出が実行中であると判定されたとき（ステップＳ７０３；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０４にて先読み予告制限中であると判定されたとき（ステップＳ７０４；Ｙｅｓ）、ステップＳ７０９にて現在の保留記憶数が「３」または「４」でないと判定されたとき、または、前回までの変動カテゴリが非リーチハズレとなるもののみでないと判定されたとき（ステップＳ７０

９；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ７１１にて「実行なし」と判定されたときには（ステップＳ７１１；Ｙｅｓ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａに格納されている最新の始動口入賞指定コマンドが第１始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップＳ７１３）。

【０３４２】

ステップＳ７１３にて第１始動口入賞指定コマンドであるときには（ステップＳ７１３；Ｙｅｓ）、始動入賞記憶表示エリアにおける保留表示として、第１特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を更新する制御を行う（ステップＳ７１４）。ステップＳ７１４では、始動入賞記憶表示エリアにおける保留表示を通常の表示態様（例えば丸型の白色表示）で更新する制御を行う。その後、先読み予告決定処理を終了する。

【０３４３】

一方、ステップＳ７１３にて第１始動口入賞指定コマンドではないと判定された場合には（ステップＳ７１３；Ｎｏ）、始動入賞記憶表示エリアにおける保留表示として、第２特図を用いた特図ゲームが新たに保留されたことに対応する表示部位を更新する制御を行う（ステップＳ７１５）。ステップＳ７１５では、始動入賞記憶表示エリアにおける保留表示を通常の表示態様（例えば丸型の白色表示）で更新する制御を行う。その後、先読み予告決定処理を終了する。

【０３４４】

ステップＳ７０７にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定されたときには（ステップＳ７０７；Ｎｏ）、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおける最新のコマンドに対応して、未判定情報をセットする（ステップＳ７３１）。例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａにおけるバッファ番号ごとに、未判定情報の格納領域を設け、最新のコマンドに対応するバッファ番号の未判定情報を「１」（またはオン状態）にセットすればよい。

【０３４５】

ステップＳ７３１の処理を実行した後には、始動入賞記憶表示エリアにおける保留表示として、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を示す表示部位をそれぞれ、共通の非正常時の表示態様（例えば丸型の灰色表示）に変更して、新たに保留されたことに対応する表示部位も共通の非正常時の表示態様で表示する（ステップＳ７３２）。なお、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）を正常に受信できなかった場合でも、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）を正常に受信できていれば、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを特定することができるので、通常の表示態様で保留表示を更新してもよい。非正常時の表示態様は、通常の表示態様であるときとは表示部位の表示色や表示形状、表示キャラクタなどの一部または全部を異ならせることにより、始動入賞時のコマンドに取りこぼしが生じたことを認識可能に報知できればよい。なお、新たに保留されたことに対応する表示部位のみを非正常時の表示態様とする一方で、その他の表示部位における表示態様は変更しなくてもよい。

【０３４６】

ステップＳ７３２の処理を実行した後には、例えば演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた先読み予告制限フラグをオン状態にセットするといった、先読み予告制限中の設定を行ってから（ステップＳ７３３）、先読み予告決定処理を終了する。

【０３４７】

こうした先読み予告決定処理では、ステップＳ７０７にて始動入賞時のコマンドを正常に受信できなかったと判定したときに、ステップＳ７１０の処理を実行しないことで、先読み予告演出を実行しないように制限される。これにより、例えば第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が増加したことを認識可能に指定する保留記憶情報としての保留記憶数通知コマンドを正常に受信することができなかったときには、先読み予告演出の実行を制限することができる。

【０３４８】
なお、始動口入賞指定コマンドのみが欠落している場合や、保留記憶数通知コマンドのみが欠落している場合、あるいは、始動口入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとが整合しない場合にも、先読み予告演出を実行しないように制限されてもよい。すなわち、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のいずれが増加したかを認識可能に指定する保留記憶情報を取りこぼしたときには、先読み予告演出の実行を制限できればよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【０３４９】
例えば始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドといった、第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数のいずれが増加したかを認識可能に指定する保留記憶情報の一部または全部を取りこぼしたときには、その保留記憶に対応する可変表示の実行が終了するまで、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、先読み予告演出と可変表示結果との整合がとれなくなることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【０３５０】
例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった、始動入賞の発生時における判定結果を認識可能に指定する判定結果情報の一部または全部を取りこぼしたときには、その保留記憶に対応する可変表示の実行が終了するまで、先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、先読み予告演出と可変表示結果との整合が取れなくなることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【０３５１】
例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった判定結果情報の一部を取りこぼした場合に、その他の判定結果情報によって判定結果を認識可能な場合であっても、その判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【０３５２】
例えば図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドといった複数の判定結果情報から認識可能な判定結果が整合しない場合に、いずれかの判定結果情報によって認識可能な判定結果に基づく先読み予告演出を実行しないように制限してもよい。これにより、信憑性の低い情報に基づいて先読み予告演出が実行されることを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすることができる。
【０３５３】
図２７は、可変表示開始設定処理として、図８のステップＳ１７１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２７に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５２２）。特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされたときには（ステップＳ５２２；Ｙｅｓ）、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５２３）。
【０３５４】
ステップＳ５２３にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５２３；Ｙｅｓ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２４）。一例として、ステップＳ５２４の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の

表示領域における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。なお、ステップＳ５２４の処理では、変動図柄予告を実行中である場合に対応して、所定のチャンス目図柄となる非リーチ組合せの確定飾り図柄を決定すればよい。

【０３５５】

ステップＳ５２３にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５２３；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２５）。一例として、ステップＳ５２５の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「１」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【０３５６】

ステップＳ５２２にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ５２２；Ｎｏ）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５２８）。一例として、ステップＳ５２８の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどにより更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置５の画面上で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。このときには、大当り種別が「非確変」、「確変」のいずれであるかや、大当り中における昇格演出の有無などに応じて、異なる飾り図柄を確定飾り図柄とする決定が行われるようにしてもよい。

【０３５７】

具体的な一例として、大当り種別が「非確変」である場合には、複数種類の通常図柄のうちいずれか１つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。また、大当り種別が「確変」である場合には、複数種類の通常図柄または確変図柄のうちからいずれか１つの飾り図柄を選択して、非確変大当り組合せまたは確変大当り組合せを構成する確定飾り図柄に決定すればよい。このとき、非確変大当り組合

せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において確変状態に制御される旨の報知が行われず、大当り遊技状態に対応して実行される大当り中昇格演出などにより確変状態に制御される旨が報知されればよい。他方、確変大当り組合せの確定飾り図柄に決定された場合には、可変表示中の再抽選演出において、あるいは再抽選演出を実行することなく、確変状態に制御される旨の報知が行われる。

【０３５８】

ステップＳ５２４、Ｓ５２５、Ｓ５２７、Ｓ５２８の処理のいずれかを実行した後には、先読み予告実行設定処理を実行する（ステップＳ５３５）。図２８は、先読み予告実行設定処理の一例を示すフローチャートである。図２８に示す先読み予告実行設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読み予告実行中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ６０１）。先読み予告実行中フラグがオフ状態であれば（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、先読み予告実行設定処理を終了する。

【０３５９】

先読み予告実行中フラグがオン状態であれば（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、先読み予告実行回数カウンタの値を１減算する（ステップＳ６０２）。そして、先読み予告実行回数カウンタの値とセットされている先読み予告演出制御パターンに基づいて、先読み予告演出を実行するための設定を行う（ステップＳ６０３）。

【０３６０】

続いて、先読み予告実行回数カウンタの値が０であるか否かを判定する（ステップＳ６０４）。先読み予告実行回数カウンタの値が０でなければ（ステップＳ６０４；Ｎｏ）、先読み予告実行設定処理を終了する。

【０３６１】

先読み予告実行回数カウンタの値が０であれば（ステップＳ６０４；Ｙｅｓ）、先読み予告実行中フラグをオフ状態にクリアする（ステップＳ６０５）。先読み予告実行回数カウンタの値が０である場合とは、今回の変動が先読み予告演出の対象となる変動であって、先読み予告演出が終了する場合である。その後、先読み予告実行設定処理を終了する。

【０３６２】

ステップＳ５３５で先読み予告実行設定処理を実行した後には、変動中予告演出の実行の有無と、実行する場合における変動中予告演出の演出態様に対応した変動中予告パターンとを決定する（ステップＳ５２９）。一例として、ステップＳ５２９の処理では、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定するための使用テーブルとして、予め用意された変動中予告決定テーブルを選択してセットする。変動中予告決定テーブルでは、可変表示結果通知コマンドから特定される可変表示結果や、変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンなどに応じて、変動中予告種別決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が、変動中予告演出を実行しない場合に対応する「実行なし」の決定結果や、変動中予告演出を実行する場合における複数の変動中予告パターンなどに、割り当てられていればよい。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した変動中予告決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、変動中予告決定テーブルを参照することにより、変動中予告演出の有無と変動中予告パターンとを決定すればよい。

【０３６３】

ステップＳ５２９の処理を実行した後には、その他の可変表示中における演出の実行設定を行う（ステップＳ５３０）。一例として、ステップＳ５３０の処理では、先読み予告演出や変動中予告演出とは異なる演出を実行するための設定が行われてもよい。そのような演出としては、例えば可変表示の開始時や実行中における所定のタイミングにて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の効果音（例えばアラーム音やチャイム音、サイレン音など）が出力されるような態様の演出や、遊技効果ランプ９などに含まれるフラッシュランプが光るような態様の演出のうち、一部または全部を含む所定態様の演出を実行することにより、可変表示結果が「大当り」となることを直ちに告知（確定的に報知）する一発告知態様の演出が実行されてもよい。あるいは、そのような演出として、可変表示結果が「大当り

」となることに対応した特別な演出画像（プレミアム画像）を表示する演出が実行されてもよい。

【０３６４】

他の一例として、ステップＳ５３０の処理では、可変表示結果が「大当り」となる可能性などにはかかわらず、例えば賑やかしのために所定態様の演出を実行するための設定が行われてもよい。より具体的には、遊技効果ランプ９に含まれる所定のランプが光るような態様の演出といった、所定態様の演出を実行できればよい。

【０３６５】

その後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５３１）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば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などに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、例えばキャラクタ表示予告の先読み予告演出を実行するための設定がなされた場合には、その設定に対応した予告演出制御パターンが選択されてもよい。

【０３６６】

ステップＳ５３１の処理を実行した後には、例えば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対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５３２）。続いて、画像表示装置５における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５３３）。このときには、例えばステップＳ５３１にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップＳ５３４）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０３６７】

［特徴部６６６ＳＫＹに関する説明］

次に、本実施の形態における特徴部６６６ＳＫＹのパチンコ遊技機１について、図２９～５６に基づいて説明する。まず前提として、本遊技機には、キャラクタが多数登場する。キャラクタは、味方キャラクタと敵キャラクタの２種類が存在する。味方キャラクタとは、例えば、ＳＰリーチ等の演出で敵キャラクタに勝利することによって大当りを報知するキャラクタである。敵キャラクタとは、ＳＰリーチ等の演出で味方キャラクタに勝利することによってはずれを報知するキャラクタである。つまり、遊技者がＳＰリーチ等で活躍を望むキャラクタ(大当りに導くキャラクタ)のことを味方キャラクタであり、遊技者がＳＰリーチ等で活躍を望まないキャラクタ(はずれに導くキャラクタ)のことを敵キャラクタである。キャラクタの種類は、ムム(６６６ＳＫＹ０７３)、ジャム(６６６ＳＫＹ０４５)、ナナ(６６６ＳＫＹ０４２)、リム（６６６ＳＫＹ００４）、ストッキー(６６６ＳＫＹ０５１)、敵キャラクタ（６６６ＳＫＹ０４６)、爆チュー（後述する、候補表示のブランク画像に描かれているキャラクタ）、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００等が存在する。本遊技機は、基本的に味方キャラクタが敵キャラクタよりも有利な状況(例えば、敵キャラクタと戦って敵キャラクタを倒す)や、キャラクタが関連する演出(例えば、ストック演出)が多数実行された状況の方が大当り期待度が高い設計になっている。また、キャラクタ同士でも相性があり、ナナ・ジャム、ナナ・ムム、ナナ・ムム・リムの組合せが相性の良いキャラクタの組合せであり、味方キャラクタ、敵キャラクタに関係なく相性が良いキャラクタの組合せがある。また、後述する付随表示は、相性の良いキャラクタの組合せのときに表示される可能性があるようになっている。

【０３６８】

本遊技機は、ストック演出（貯留演出）を搭載している。ストック演出は、図２６に記載した先読み予告設定処理のＳ７１０の処理において、決定される先読みパターンである。ストック演出は、ストック(特殊画像)を獲得し、そのストックを放出することで、スト

ックに対応する演出が実行される一連の流れにより構成される演出である。また、ストック期間(貯留期間)は、ストックが開放されたときに実行される演出が開始される前までの期間であり、例えば、後述する「ぐるぐる演出」が実行される場合は、ぐるぐる演出が実行される前までの期間のことを指す。図２９は、先読み予告演出として、「先読みストック演出」（後述の「ストックチャンス」）が開始されたときに画像表示装置に表示される画像についての図である。まず、画像表示装置５の中央に表示されている球状の画像はストック獲得画像といい、「ストック演出」が開始されたときに表示される画像であり、６６６ＳＫＹ００５～６６６ＳＫＹ００８の４種類の態様を有する。６６６ＳＫＹ０１７は、先読み変動中ストック滞留表示領域といい、先読み変動中にストック演出が実行されたときに獲得したストック画像を、先読み変動中において先読み変動中ストック画像として滞留表示可能な表示領域である。ストック画像とは、ぐるぐる演出等の予告演出が実行されることに対応して表示される画像であり、予告対象とする予告演出が実行されるタイミングを示唆することができる。「先読みストック演出」の実行中に伴い表示されたストック獲得画像は、先読み変動中ストック滞留表示領域に移動表示され、ストック獲得画像の態様（後述の「キャラクタ」）に応じて予め定められた表示位置に、先読み変動中ストック画像として滞留表示される。例えば、「先読みストック演出」の実行中に伴いストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５が表示された場合、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５は先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７の一番左の表示位置に向かって移動表示を行い、先読み変動中ストック画像６６６ＳＫＹ００１に変化し、滞留表示される。６６６ＳＫＹ０２７は、当該変動中ストック滞留表示領域といい、当該変動中に「ストック演出」が実行されたときに獲得したストック画像を、後述の「ぐるぐる演出」等の実行タイミングが到来するまでストック画像として滞留表示可能な表示領域である。「ストック演出」の実行中に伴い表示されたストック獲得画像は、当該変動中ストック滞留表示領域に移動表示され、ストック獲得画像の態様に応じて予め定められた表示位置に、ストック画像として滞留表示される。例えば、「ストック演出」の実行中に伴いストック獲得画像６６６ＳＫＹ００６が表示された場合、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００６は当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７の左から二番目の表示位置に向かって移動表示を行い、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０に変化し、滞留表示される。尚、当該変動中ストック滞留表示領域には、ストック獲得画像の４種類の態様に応じて、４箇所の表示位置（６６６ＳＫＹ０１３～６６６ＳＫＹ０１６）が設けられており、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５は表示位置６６６ＳＫＹ０１３にてストック画像６６６ＳＫＹ００９に変化して滞留表示され、ストック画像６６６ＳＫＹ００６は表示位置６６６ＳＫＹ０１４にてストック画像６６６ＳＫＹ０１０に変化して滞留表示され、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７は表示位置６６６ＳＫＹ０１５にてストック画像６６６ＳＫＹ０１１に変化して滞留表示され、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００８は表示位置６６６ＳＫＹ０１６にてストック画像６６６ＳＫＹ０１２に変化して滞留表示される。また、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７は、先読み変動または当該変動において常時表示されるのに対し、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７は、常時表示ではなく、先読み変動において「先読みストック演出」の実行中に表示される。尚、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に表示される先読み変動中ストック画像６６６ＳＫＹ００１～６６６ＳＫＹ００４の大きさは同一である一方、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７に表示されるストック画像６６６ＳＫＹ００９～６６６ＳＫＹ０１２の大きさは同一ではない。具体的に、ストック画像６６６ＳＫＹ００９～６６６ＳＫＹ０１１の大きさは同一であるが、ストック画像６６６ＳＫＹ０１２の大きさはストック画像６６６ＳＫＹ００９～０１１よりも大きく設計されている。これは後述のストックキャラの大当り期待度に対応しており、大当りへの期待度が最も高いストック画像６６６ＳＫＹ０１２が一目見て期待できるものであることが分かりやすくなっている。先読み変動中ストック画像が表示される表示領域は、ストック画像が表示される表示領域とは別の場所に表示されており、先読み変動中ストック画像が表示される表示領域は、可動体３２が動作することによって遊技者が先読み変動中ストック画像が表示される表示

領域を視認しづらくなってしまう場所に表示されているが、先読み変動中ストック画像がストックされている場合、可動体３２の動作が制限される。また、ストック画像がストックされているときも同様に可動体３２の動作が制限される。また、先読み変動中ストック画像やストック画像がストックされていないときは可動体の動きは制限されない。これにより、先読み変動中ストック画像をいつでも視認しやすくすることができる。

【０３６９】

図３０は、ストック画像に描かれたキャラクタ（「ストックキャラ」ともいう。）と、キャラクタに対応して実行される予告演出についての図である。本実施の形態において、ストック獲得画像およびストック画像には、「ナナ」、「ジャム」、「ムム」、「リム」のキャラクタが描かれた４種類の態様があり、「ストック演出」が開始されたときにいずれのキャラクタが描かれたストック画像を獲得したかに応じて、その後の大当りへの期待度が異なる。具体的に、「リム」＞「ムム」＞「ジャム」＞「ナナ」の順に大当り期待度が高くなるように設計されている。そのため、「リム」のストック画像は、視覚的に大当り期待度が高いことが分かりやすいように「ナナ」、「ジャム」、「ムム」のストック画像よりも大きく設計されている。また、ストック画像は、予告演出（後述の「ぐるぐる演出」等）の実行を当該予告演出が実行されるよりも前に予告するために表示される画像であり、ストック画像に描かれているストックキャラの種類に応じて、予告対象となる予告演出の種類が異なるように設計されている。例えば、「ストック演出」の開始に伴い「リム」のストック画像を獲得した場合、「リム」の画像は、「激熱カットイン」または「強ＳＰリーチ」といった予告演出が実行される直前のタイミングで後述のカットイン態様に変化し、「激熱カットイン」または「強ＳＰリーチ」が実行されることを予告する。これにより、遊技者は「ストック演出」が開始されたときにストック画像に描かれたキャラクタに注目するようになり、実行される予告演出を推測し、予告演出が実行されることへの期待を膨らませることになる。尚、予告対象となる予告演出は、「ぐるぐる演出」、「期待度アップ（星）」、「ぐるぐる演出後昇格」、「保留変化」、「タイトル変化（色）」、「強ＳＰリーチ移行」、「激熱カットイン」の７種類があり、大当り変動パターンによって可変表示が実行される場合、「激熱カットイン」＞「強ＳＰリーチ移行」＞「タイトル変化（色）」＞「ぐるぐる演出後昇格」＞「保留変化」＞「期待度アップ（星）」＞「ぐるぐる演出」の順に大当り期待度が高い。また、ストックキャラの種類に応じて予告対象とする予告演出の種類が異なる旨を説明したが、ストックキャラの種類によっては、同じ予告演出を予告対象とするものがある。例えば、「ナナ」は、「ぐるぐる演出」と「期待度アップ（星）」（ぐるぐる演出よりも期待度高）の予告演出が実行されることを予告し、「ジャム」は、「ナナ」と同様に「ぐるぐる演出」が実行されることを予告する他、「ぐるぐる演出後昇格」や、特有の「タイトル変化（色）」（「ぐるぐる演出」および「ぐるぐる演出後昇格」よりも期待度高）といった予告演出が実行されることを予告し、「ムム」は、「ナナ」と「ジャム」と同様に「ぐるぐる演出」が実行されることを予告する他、「ジャム」と同様に「ぐるぐる演出後昇格」や、特有の「タイトル変化（色）」（「ぐるぐる演出」および「ぐるぐる演出後昇格」よりも期待度高）といった予告演出が実行されることを予告する。また、当該変動において「ぐるぐる演出」が実行される場合、「ぐるぐる演出」を予告対象として例えば、「ジャム」のストック画像と「ムム」のストック画像との両方が「ぐるぐる演出」が実行される直前のタイミングでカットイン態様に変化することはない。また、「ナナ」、「ジャム」、「ムム」のどのキャラが「ぐるぐる演出」を開始したとしてもその前に実行されるストック放出カットイン画像の態様は変わらない。また、「ぐるぐる演出」を予告対象として「ムム」のストック画像が表示されるとき方が、「ナナ」のストック画像または「ジャム」のストック画像が表示されるときよりも大当りへの期待度が高くなるように設計されている。「リム」の画像は、他のストック画像が実行することができる予告演出とは異なる(他のストック画像が実行できず、「リム」のみ実行可能)演出を実行することができるため、遊技者に「リム」のストック画像が特別なものであると認識させることが可能である。また、「ナナ」、「ジャム」、「ムム」のように１つ共通の予告(ぐるぐる演出)とそれぞれ固有の予告(タイトル変化(色)、

保留変化等)を実行することができるため、ストック画像がどのタイミングで予告演出を実行するか注目することができる。ストック画像が予告する演出の単体の期待度は上記したとおりだが、複数のストック画像が貯留されるパターンが本件には存在し、その時は、同じストック画像を複数獲得していても、演出の関連性によって大当り期待度が異なる。例えば、「ナナ」、「ジャム」、「ムム」を貯留しており、「ナナ」が「ぐるぐる演出」、「ジャム」が「保留変化演出」、「ムム」が「タイトル変化(色)」を実行するパターン１の場合と、「ナナ」、「ジャム」、「ムム」を貯留しており、「ナナ」が「ぐるぐる演出」、「ジャム」が「ぐるぐる演出後昇格」、「ムム」が「ぐるぐる演出後昇格」を実行するパターン２の場合では、パターン２の方が大当りになる実行パターンが選択されやすい(大当り期待度が高い)。このようにすることにより、関連する演出に注目することができストック画像が実行する演出に注目することができる。本件には、「カットイン画像」、「ストック画像開放」、「ストック放出カットイン画像」、「付随表示」、「激熱カットイン」等、画面を遮る形でキャラクタや文字を表示する演出が存在するが、文字やキャラクタの背面には、その文字やキャラクタに対応した背景(例えば、ナナのカットイン画像ならハートの背景)があるが、その背景が対応している文字やキャラクタと異なる表示だった場合、対応している背景の場合よりも大当り期待度が高い表示であってもよい。これにより、遊技者がこの演出を見たときに違和感を与えるため、より注目して表示を見ることができる。

【０３７０】

図３１は、先読み変動において先読み予告演出として「先読みストック演出」が開始されたときの図である。尚、「先読みストック演出」とは、「ぐるぐる演出」等の予告演出が実行される変動よりも前の先読み変動においてストック画像を獲得したときから、ストック画像に対応した予告演出を実行する前にストック画像が使用されるまで予告演出である。（Ａ１）は、保留記憶数が３の状態で可変表示が停止している状況を示した図である。６６６ＳＫＹ０１９は、現在滞在している背景ステージを示す背景ステージ名称画像である。６６６ＳＫＹ０２０～６６６ＳＫＹ０２２は、特別図柄の可変表示に対応して可変表示を行うことが可能な飾り図柄である。６６６ＳＫＹ０２３は、特別図柄の可変表示に対応して可変表示を行う常時小図柄である。６６６ＳＫＹ０２４は、アクティブ表示領域である。６６６ＳＫＹ０２５は、現在の保留記憶数が３であることを示す保留表示である。尚、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７は、可変表示が行われていない期間においても常時表示され、アクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４との見分けが容易にできるように、アクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４と大きさや形状等の態様が異なるように設計されている。（Ｂ１）は、保留記憶数が３から１減算されて可変表示が開始されたときの状況を示した図である。尚、アクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４には、保留記憶数の減算に伴いアクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６が表示されている。（Ｃ１）は、先読み予告演出として「先読みストック獲得示唆演出」が開始されたときの状況を示した図である。可変表示の開始後、背景ステージ画像や背景ステージ名称画像６６６ＳＫＹ０１９、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７の視認性を低下させる暗転演出が開始されるとともに、画像表示装置５の中央に「ストックチャンス」の文字画像６６６ＳＫＹ０２８が表示され、さらに、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７が表示される。尚、この段階では、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７内にシルエット画像が４つ表示されるため、未だにいずれのストック画像も獲得できていないことを容易に把握することができる。また、文字画像６６６ＳＫＹ０２８および先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７は、暗転演出によって視認性が低下することなく表示される。これにより、遊技者は「先読みストック獲得示唆演出」が開始されたことを明確に把握することができる。また、「ストックチャンス」の文字態様を複数種類備え、文字態様に応じてストック画像の獲得期待度を異ならせてもよい。例えば、チャンス態様の「ストックチャンス」が表示されるときの方が通常態様の「ストックチャンス」が表示されるときよりもストック画像の獲得期待度が高くなるようにしてもよい。これにより、遊技者を「ストックチャンス」の文字態様に注目させ、興趣を高

めることができる。また、暗転演出は、暗転演出を実行するきっかけとなった演出に関連する表示は、視認性を低下させないようにしてもよい。例えば、(Ｃ１)のように「ストックチャンス」の文字画像６６６ＳＫＹ０２８が表示されたときに暗転演出が開始されるが、先読み変動において「先読みストック演出」が開始されたときなので「先読みストック演出」に関連している先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７は暗転演出の対象にはならず、通常の視認性を保っている。また、アクティブ表示や常時小図柄の表示は、暗転演出の対象にはならず視認性を保っている。これにより、関連表示に注目することができるだけでなく、アクティブ表示や常時小図柄をいつでも確認することができ当該変動が実行されていることを確認できる。（Ｄ１）は、文字画像６６６ＳＫＹ０２８が非表示となり、画像表示装置５の中央にストック画像を獲得できるか否かを煽るための表示領域６６６ＳＫＹ０２９とストック獲得煽り画像６６６ＳＫＹ０３０とボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１が表示されたときの状況を示した図である。遊技者がボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１にしたがってプッシュボタン３１Ｂに対して長押し操作を開始すると、ストック獲得煽り画像６６６ＳＫＹ０３０の態様が下側から上側に向かって黒い態様から徐々にキャラクタが描かれた態様に変化していき、ストック獲得煽り画像６６６ＳＫＹ０３０の態様が完全にキャラクタが描かれた態様に変化したときに演出成功となる。尚、ボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１の態様を複数種類備え、態様に応じてストック画像の獲得期待度を異ならせてもよい。例えば、チャンス態様のボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１が表示されるときの方が通常態様のボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１が表示されるときよりもストック画像の獲得期待度が高くなるようにしてもよい。これにより、遊技者をボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１の態様に注目させ、興趣を高めることができる。（Ｅ１）は、「先読みストック獲得示唆演出」の演出成功によってストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が表示されたときの状況を示した図である。ストック獲得煽り画像６６６ＳＫＹ０３０の態様が完全にキャラクタが描かれた態様に変化したときに、画像表示装置５の中央にストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７と強調エフェクト画像６６６ＳＫＹ０３２が表示される。先読み変動においてストック獲得画像が表示されたときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「先読みストック獲得示唆演出」によって「先読みストック演出」が開始されストック画像を獲得したことを特定可能な所定効果音が出力される。所定効果音は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５～６６６ＳＫＹ００８のいずれが表示される場合であっても同様に出力されるようになっている。これにより、先読み変動においてストック画像を獲得したことを好適に報知することができる。また、強調エフェクト画像６６６ＳＫＹ０３２の態様は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５～６６６ＳＫＹ００８のいずれが表示されても同じであってもよいし、キャラクタの種類に応じて異ならせてもよい。（Ｆ１）は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に向かって移動しているときの状況を示した図である。ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７は、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に向かって移動するにあたって徐々に縮小するように変化していき、最終的に先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７内のストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７専用の表示位置（右から２番目の表示位置）に滞留表示される。尚、暗転演出は、「先読みストック獲得示唆演出」が開始されてからストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５～６６６ＳＫＹ００８が先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７内の表示位置に滞留表示されるまで継続して実行される。これにより、遊技者を「先読みストック獲得示唆演出」と「先読みストック演出」に注目させ続けることができる。また、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７内において先読み変動中ストック画像が表示されていない表示位置には、シルエット画像が継続して表示されるため、先読み変動中ストック画像の獲得状況を容易に把握することができる。（Ｇ１）は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が表示された後、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像６６６ＳＫＹ００３が表示されたときの状況を示した図である。ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７内のストック獲得画

像６６６ＳＫＹ００７専用の表示位置に向かって移動表示を行った後、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７専用の表示位置には、先読み変動中ストック画像６６６ＳＫＹ００３が表示され、その後、アクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４内のアクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６が非表示となり、可変表示が停止する。

【０３７１】

図３２は、保留記憶数が０のときに第１始動入賞口に遊技球が進入して開始された変動において、予告演出として「ストック演出」が開始されたときの図である。尚、「ストック演出」とは、「ぐるぐる演出」等の予告演出が実行される変動（当該変動ともいう。）において「ぐるぐる演出」等の予告演出が実行されるよりも前に、ストック画像を獲得したときから、ストック画像に対応した予告演出を実行する前にストック画像が使用されるまでの予告演出である。（Ａ２）～（Ｃ２）は図示の通り、第１始動入賞口に遊技球が進入したことに伴い可変表示が開始され、リーチが成立したときの状況を示した図である。（Ｄ２）は、リーチ成立後、予告演出として「ストック獲得示唆演出」が開始されたときの状況を示した図である。画像表示装置５の中央にボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示され、遊技者がボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４にしたがってプッシュボタン３１Ｂに対して単押し操作を行うと、演出成功の場合、（Ｅ２）の通り、暗転演出が実行されるとともに、画像表示装置５の中央にストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７と強調エフェクト画像６６６ＳＫＹ０３２が表示される。当該変動においてストック獲得画像が表示されたときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「ストック獲得示唆演出」によってストック画像を獲得したことを特定可能な特別効果音が出力される。特別効果音は、特別効果音Ａ～Ｄの４種類があり、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５が表示されたときには特別効果音Ａが出力され、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００６が表示されたときには特別効果音Ｂが出力され、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が表示されたときには特別効果音Ｃが出力され、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００８が表示されたときには特別効果音Ｄが出力される。尚、音の認識度合い（大きさ、派手さ等）は、特別効果音Ｄ＞Ｃ＞Ｂ＞Ａの順に高い。これにより、当該変動においてストック画像を獲得したことを好適に報知することができる。また、ボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４の態様を複数種類備え、態様に応じてストック画像の獲得期待度を異ならせてもよい。例えば、チャンス態様のボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示されるときの方が通常態様のボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示されるときよりもストック画像の獲得期待度が高くなるようにしてもよい。これにより、遊技者をボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４の態様に注目させ、興趣を高めることができる。（Ｆ２）は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が表示された後、カットイン画像６６６ＳＫＹ０３５が表示されたときの状況を示した図である。当該変動においてストック獲得画像が表示された場合、先読み変動においてストック獲得画像が表示された場合とは異なり、ストック獲得画像の表示後、ストック獲得画像の態様に応じたカットイン画像が表示される。例えば、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が表示された場合、その後、図示の通り、カットイン画像６６６ＳＫＹ０３５が表示される。カットイン画像６６６ＳＫＹ０３５の表示の幅はどのカットイン画像も共通の大きさで表示されるが、大当りになりやすい程大きくしたり小さくしたりしてもよい。これにより、カットイン画像に注目することができる。その後、（Ｇ２）の通り、カットイン画像６６６ＳＫＹ０３５が当該変動中ストック滞留表示領域０２７内の表示位置６６６ＳＫＹ０１５に向かって吸い込まれるように移動表示され、その後、（Ｈ２）の通り、表示位置６６６ＳＫＹ０１５にストック画像６６６ＳＫＹ０１１が表示される。尚、当該変動においてストック獲得画像が表示された後に表示される画像は、カットイン画像に限らず他の画像であってもよい。例えば、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が表示された後、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７からストックキャラである「ムム」が飛び出すように表示され、「ムム」が表示位置６６６ＳＫＹ０１５に向かって移動する動作を行った後、表示位置６６６ＳＫＹ０１５にストック画像６６６ＳＫＹ０１１が表示されるようにしてもよい。

【０３７２】

図３３は、先読み変動において先読み予告演出として「先読みストック演出」が実行された後、先読み変動後の変動において予告演出として「ストック演出」が開始されたときの図である。（Ａ３）は、上述の（Ｅ１）の通りである。（Ｂ３）は、上述の（Ｆ１）の通りである。（Ｃ３）は、上述の（Ｇ１）の通りである。（Ｄ３）は、先読み変動が終了した後、「ぐるぐる演出」等の予告演出が実行される変動が開始されたときの状況を示した図である。可変表示の開始後、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に滞留表示されていた先読み変動中ストック画像６６６ＳＫＹ００３が再度ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７に変化するとともに、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７が画像表示装置５の中央に向かって徐々に拡大されながら移動する表示が行われる。これにより、遊技者は当該変動においてぐるぐる演出が実行されることを推測することができる。その後、（Ｅ３）～（Ｇ３）の通りに演出が進行する。尚、（Ｃ３）および（Ｇ３）において、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像が滞留表示されているときと当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７にストック画像が滞留表示されているときとで、遊技効果ランプ９を用いた発光演出が実行される。具体的に、通常、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像が滞留表示されていないときは、先読み変動中の背景ステージ画像に応じた発光態様で遊技効果ランプ９が発光するが、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９の発光態様が消灯態様となる。これにより、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像が滞留表示されていることが強調されるため、今後の演出展開に注目させることができる。また、通常、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７にストック画像が滞留表示されていないときは、当該変動中の背景ステージ画像に応じた発光態様で遊技効果ランプ９が発光するが、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７にストック画像が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９がストックキャラに応じた発光態様で発光する。例えば、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７にストック画像６６６ＳＫＹ００９が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９がピンクの発光態様で発光し、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９が紫の発光態様で発光し、ストック画像６６６ＳＫＹ０１１が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９が緑の発光態様で発光し、ストック画像６６６ＳＫＹ０１２が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９が金の発光態様で発光する。これにより、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７にストック画像が滞留表示されているときの演出効果を高めるとともに、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７にいずれのストック画像が滞留表示されているかを一目で把握することができる。尚、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像が滞留表示されているときは、遊技効果ランプ９の発光態様が消灯態様となるようにしたが、これに限らず、先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７に先読み変動中ストック画像が滞留表示されていないときと同様に、先読み変動中の背景ステージ画像に応じた発光態様で遊技効果ランプ９を発光させ、ランプ製作のコストカットを図るようにしてもよい。

【０３７３】

図３４～３８は、「ぐるぐる演出」が実行される可変表示において「ストック演出」が実行される場合の図である。（Ａ４）～（Ｄ４）は、上述の（Ａ２）～（Ｄ２）の通りである。（Ｅ４）は、遊技者のプッシュボタン３１Ｂに対する単押し操作に対応して、暗転演出が実行されるとともに、画像表示装置５の中央にストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５と強調エフェクト画像６６６ＳＫＹ０３２が表示されたときの状況を示した図である。ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５が表示された後は、（Ｆ４）、（Ｇ４）の通り、カットイン画像６６６ＳＫＹ０３６が表示され、カットイン画像６６６ＳＫＹ０３６が当該変動中ストック滞留表示領域０２７内の表示位置６６６ＳＫＹ０１３に向かって吸い込まれるように移動表示される。その後、（Ｈ４）の通り、表示位置６６６ＳＫＹ０１３にストック画像６６６ＳＫＹ００９が表示される。（Ｉ４）は、リーチ発展のタイミングでス

トック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０３７が表示されたときの状況を示した図である。ストック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０３７は、表示位置６６６ＳＫＹ０１３に滞留表示されているストック画像６６６ＳＫＹ００９が変化したものである。ストック放出カットイン画像は、ストック画像が予告対象とする予告演出の実行タイミング直前に表示される画像である。すなわち、ストック放出カットイン画像が表示されたことに対応して予告対象の予告演出が実行される。尚、ストック放出カットイン画像の態様は、ストックキャラの種類に応じて異なる。また、ストック放出カットイン画像が表示されるときには、同時に暗転演出も実行される。これにより、予告演出が実行されることに注目させることができる。ストック画像がストック放出カットイン画像の態様になるときには、秒数を予め表示したり、カウントダウンをしたり、ストック画像がストック放出カットイン画像の態様になることを示す表示(例えば、「変化」、「行きます」等の文字表示)を表示したり、ストック画像が使用される前にストック画像が特定の動作（例えば、ストック画像が上下に動いたり、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７からストック画像が表示領域外に出ようとする動作）をすることによって遊技者にどのタイミングでストック画像がストック放出カットイン画像の態様になるかを報知してもよい。これにより、ストック画像がどのタイミングで使用されるかわかりやすくなり遊技興趣を向上することができる。また、ストック放出カットイン画像の大きさによって大当り期待度を異ならせるようにしてもよい。例えば、(Ｉ４)では、背景ステージ名称画像の上部から当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７の「ムム」のストック画像を表示するところの上部までストック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０３７が表示されているが、大当りに制御されるチャンスアップパターンとして、画面全体にストック放出カットイン画像を表示したり、逆に(Ｉ４)に表示されているストック放出カットイン画像よりも小さい表示でもチャンスアップパターンとして表示してもよい。これにより遊技者が、ストック画像がストック放出カットイン画像の態様になるときに注目することができる。（Ｊ４）は、ストック画像の予告対象である「ぐるぐる演出」が実行されたときの状況を示した図である。「ぐるぐる演出」とは、演出発展先が書かれた候補画像「好機」６６６ＳＫＹ０３８、候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１、候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４を大当り期待度に応じた組合せで４つ表示し、所定態様（ぐるぐる）での移動表示を開始し、いずれの候補画像をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示するかを煽る演出であり、候補画像の停止表示後には、停止表示された候補画像に書かれた内容にしたがって演出が発展する。ストック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０３７の表示後、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７が非表示となり、ストックキャラである「ナナ」６６６ＳＫＹ０４２が登場する「ぐるぐる演出」が開始される。すなわち、ストック画像６６６ＳＫＹ００９の予告対象が「ぐるぐる演出」であったことが報知されるとともに、「ぐるぐる演出」の実行タイミングが示唆される。ストックキャラ「ナナ」は、「ぐるぐる演出」と「期待度アップ（星）」とのいずれかを予告対象とするキャラクタであり、「ぐるぐる演出」を予告対象にストックキャラ「ナナ」の「ストック演出」が実行される場合、「ぐるぐる演出」は「ナナ」が登場する演出態様で実行される。これにより、演出の関連性が高まり、遊技興趣を向上することができる。尚、「ぐるぐる演出」は、「先読みストック演出」または「ストック演出」の予告対象とならない場合においても実行可能な予告演出である（後述の図３９）。（Ｋ４）は、候補画像「好機」６６６ＳＫＹ０３８、候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が所定態様で移動表示しているときの状況を示した図であり、（Ｌ４）は、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が停止表示されたことによって演出発展先として「ＳＰリーチ演出Ｂ」が決定したときの状況を示した図である。（Ｍ４）～（Ｘ４）は、図示の通りである。（Ｒ４）の後、大当り変動パターンであれば（Ｕ４）が実行される。（Ｒ４）の後、はずれ変動パターンまたは、救済変動パターンであれば（Ｖ４）が実行される。（Ｔ４）、（Ｕ４）のように、ＳＰリーチＢの結果として、大当りであることが報知された後は、（Ｙ４）～（ＡＡ４）の流れで変動が進行す

る。より具体的には、（Ｔ４）のように、敵キャラクタ６６６ＳＫＹ０４６が倒れ、味方キャラクタ６６６ＳＫＹ０４５が喜んだ顔でアップになり、「勝利！」という文字が表示されることにより、遊技者に大当りであることが報知され、その後、（Ｕ４）のように、（Ｔ４）の背景の上に、飾り図柄が揃った表示（３３３）が強調表示されつつ表示されることにより、３の図柄が揃って大当りしたことが報知される。なお、（Ｕ４）の表示においては、「勝利！」という文字が表示されない。これにより、文字を表示することによって飾り図柄が見にくくなってしまうことを防止することができる。また、図３４～３８では、ＳＰリーチＢが実行される場合に、キャラクタ６６６ＳＫＹ０４５は味方キャラクタ、キャラクタ６６６ＳＫＹ０４６は敵キャラクタとなっているが、リーチによって味方キャラクタと敵キャラクタは変わる。（Ｖ４）、（Ｗ４）のように、ＳＰリーチＢの結果として、はずれであることが報知された後は、（ＡＢ４）～（ＡＤ４）の流れで変動が進行する。より具体的には、（Ｖ４）のように、敵キャラクタが倒れず、味方キャラクタが困った顔でアップになり、「敗北・・・」という文字が表示されることにより、遊技者にはずれであることが報知され、その後、（Ｗ４）のように、（Ｖ４）の背景の上に、飾り図柄が揃っていない表示（３４３）が表示されることにより、はずれであることが報知される。なお、（Ｗ４）の表示においては、「敗北・・・」という文字が表示されない。これにより、文字を表示することによって、飾り図柄が見にくくなってしまうことを防止することができる。その後、通常状態であれば、（ＡＢ４）のように、（Ｗ４）のＳＰリーチＢに対応した背景から通常状態の背景（今回の変動が始まったときに表示されていたステージに対応した背景）に切り替わり、その上で、飾り図柄が揃っていない表示（３４３）が表示される。その後、（ＡＣ４）のように、飾り図柄が停止表示され、その後、（ＡＤ４）のように、次の始動入賞に対応した変動が開始される。（Ｖ４）、（Ｘ４）のように、ＳＰリーチＢの結果として、はずれであることが報知された後、一旦はずれと見せた上で大当りであることを報知するパターンがある。救済演出の流れは、（ＡＥ４）～（ＡＩ４）の通りである。「ぐるぐる演出」の移動表示は、回転したり、ランダムに散らばったりと停止している候補表示よりも視認が難しくなるようになればよい。また、「ぐるぐる演出」の移動表示は、「ぐるぐる演出」中に表示されている「ナナ」よりも激しく移動表示していればよい。

【０３７４】

図３９は、「ぐるぐる演出」に対応して「ストック演出」が実行されなかったときの「ぐるぐる演出」の図である。「ぐるぐる演出」の実行前に「ストック演出」が実行されない場合、「ぐるぐる演出」は、「ストック演出」におけるストックキャラが登場する演出態様で実行されない。すなわち、遊技者は、「ぐるぐる演出」の演出態様によって「ぐるぐる演出」の実行前に「ストック演出」が実行されたかを容易に判別できる。尚、大当り変動パターンによって可変表示が実行される場合、「ぐるぐる演出」が実行されるときには、「ぐるぐる演出」の実行前に「ストック演出」が実行される期待度が高くなるように設計されている。ストック画像を貯留表示しておらず、図３９のように「ぐるぐる演出」が開始されたときは、(Ａ８)から(Ｂ８)のように当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７が「ぐるぐる演出」が開始されたときに表示されなくなる。これにより、ストック画像が貯留されていないことが明確になり「ぐるぐる演出」に注目させることができる。また、「ぐるぐる演出」だけが上記の対象ではなく他の演出もその対象にしてもよい。

【０３７５】

図４０～図４２は、「ぐるぐる演出」内で起こる演出を説明した図である。後述する「ぐるぐる演出前昇格」、「ぐるぐる演出後昇格」は、「ぐるぐる演出」内で実行される昇格演出であり、「ぐるぐる演出」の前半で実行される昇格演出を「ぐるぐる演出前昇格」、「ぐるぐる演出」の後半で実行される昇格演出を「ぐるぐる演出後昇格」と名称している。図４０は、「ぐるぐる演出」において「ぐるぐる演出前昇格」が実行されたときの図である。（Ａ５）～（Ｃ５）は、上述の（Ｈ４）～（Ｊ４）の通りである。（Ｄ５）、（Ｅ５）は、「ぐるぐる演出前昇格」が実行されたときの状況を示した図である。「ぐるぐ

る演出前昇格」とは、事前に「ストック演出」が実行されていたか否かに関わらず、「ぐるぐる演出」の実行時に実行される可能性がある予告演出であり、「ぐるぐる演出」における４つの候補画像にそれぞれ書かれている演出発展先の内容を、所定態様の移動表示（ぐるぐる）が開始されるよりも前に、昇格画像６６６ＳＫＹ０５３を表示して書き換える予告演出である。候補画像「好機」６６６ＳＫＹ０３８、候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１を覆い隠すように昇格画像６６６ＳＫＹ０５３が表示された後、候補画像「好機」６６６ＳＫＹ０３８が候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９に変化し、候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９が候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０に変化し、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０が候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１に変化し、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４に変化する。「ぐるぐる演出前昇格」の実行後において、演出発展先として大当り期待度が最も低い候補画像「好機」６６６ＳＫＹ０３８が決定されることが無くなる。大当り変動パターンによって可変表示が実行される場合、「ぐるぐる演出」が実行されるときには、「ぐるぐる演出前昇格」が実行されない期待度よりも「ぐるぐる演出前昇格」が実行される期待度の方が高い。尚、「ぐるぐる演出前昇格」は、「ストック演出」の予告対象として含まれない予告演出である。（Ｆ５）～（Ｈ５）は、所定態様（ぐるぐる）で４つの候補画像の移動表示が開始された後、停止表示されるまでを示した図である。候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１、候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４の所定態様での移動表示が開始された後、次第に移動表示が加速していき、ストックキャラ「ナナ」による停止表示アクションが実行され、その後、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が停止表示される。「ぐるぐる演出前昇格」は、図４０の実施例では１つの候補表示しか昇格させることができなかったが、複数の候補表示を昇格させることができる演出になっている。これにより、昇格する前の候補表示と昇格した後の候補表示に注目することができ遊技興趣が向上する。

【０３７６】

図４１、図４２は、「ぐるぐる演出」において「ぐるぐる演出後昇格」が実行されたときの図である。（Ａ６）は、「ストック獲得示唆演出」が開始されたときの状況を示した図である。（Ｂ６）～（Ｅ６）は、「ストック獲得示唆演出」の演出成功により、ストック画像を２つ同時に獲得したときの「ストック演出」の状況を示した図である。遊技者のプッシュボタン３１Ｂに対する単押し操作にもとづいて、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５とストック獲得画像６６６ＳＫＹ００６とが同時に表示されるとともに、強調エフェクト画像６６６ＳＫＹ０３２の表示と暗転演出が実行される。尚、このときに表示される強調エフェクト画像６６６ＳＫＹ０３２の態様は、ストック獲得画像が１つ表示されるときとは異なる態様として、遊技者に対して特別感を与えるようにしてもよい。その後、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５とストック獲得画像６６６ＳＫＹ００６とが同時に表示されたことに対応して、カットイン画像６６６ＳＫＹ０５７が表示された後、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７内の表示位置６６６ＳＫＹ０１３と表示位置６６６ＳＫＹ０１４とに吸い込まれるように移動表示され、表示位置６６６ＳＫＹ０１３にストック画像６６６ＳＫＹ００９が表示されるとともに、表示位置６６６ＳＫＹ０１４にストック画像６６６ＳＫＹ０１０が表示される。(Ｃ６)では、カットイン画像６６６ＳＫＹ０５７のように一つのカットイン画像で表示しているが、これに限らず、キャラクタ毎にカットイン画像を表示させてもよい。また、キャラクタ毎にカットイン画像を表示する場合は同時に表示したり、タイミングをずらして表示してもよい。この様にすれば、カットイン画像の表示に対して注目することができる。（Ｆ６）～（Ｎ６）は、ストック画像６６６ＳＫＹ００９の予告対象である「ぐるぐる演出」において、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０の予告対象である「ぐるぐる演出昇格後」が実行されたときの状況を示した図である。ストック画像６６６ＳＫＹ００９がストック放出カットイン画像に変化した後、「ぐるぐる演出」が開始され、４つの候補画像のうちの１つがターゲット領域６６６

ＳＫＹ０４３に停止表示するまでの流れは、基本的に上述の（Ｉ４）～（Ｌ４）、（Ｇ５）と同じであるが、この例では、ストック画像６６６ＳＫＹ００９の予告対象であった「ぐるぐる演出」が開始されるよりも前に、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０が表示されていたため、「ぐるぐる演出」において、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０は、待機画像６６６ＳＫＹ０５８に変化して表示される。これにより、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７が非表示となったにも関わらず、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０が表示され続けてしまうことを防ぎ、演出上の見た目の違和感を無くすことができる。待機画像は何かの演出が実行されたとき(例えば、ぐるぐる演出やＳＰリーチ)にストック画像が待機画像に変化する。また、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３には、一旦、候補画像６６６ＳＫＹ０４０が停止表示されるが、直後に待機画像６６６ＳＫＹ０５８がストック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０５９に変化するとともに暗転演出が実行され、ストック画像６６６ＳＫＹ０１０（待機画像６６６ＳＫＹ０５８）が予告対象とする「ぐるぐる演出後昇格」が実行される。「ぐるぐる演出後昇格」とは、「ストック演出」によってストック画像６６６ＳＫＹ０１０またはストック画像６６６ＳＫＹ０１１が表示される場合に限り実行される演出であり、ストック画像に対応するストックキャラ（「ジャム」または「ムム」）が再度「ぐるぐる演出」を実行し、必ず１回目よりも遊技者にとって有利な（大当り期待度が高い）候補画像をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示させる予告演出である。１回目の「ぐるぐる演出」と同様に、４つの候補表示が再表示された後、所定態様の移動表示が開始され、次第に移動表示が加速していき、ストックキャラ「ジャム」による停止表示アクションが実行され、１回目に停止表示された候補画像（候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０）よりも有利な候補画像（候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１）が停止表示される。「ぐるぐる演出」と「ぐるぐる演出後昇格」とで、共通にストックキャラによる停止表示アクション表示(図４２の実施例であれば、ジャムの目から放たれる光線６６６ＳＫＹ０６４)が実行されるが、停止表示アクションの態様は、ストックキャラの種類（「ジャム」または「ムム」）に応じて異なる。上述の通り、「ぐるぐる演出前昇格」と「ぐるぐる演出後昇格」とでは、候補画像を昇格させるときの態様がまるで異なるものとなっているとともに、後述の通り、「ぐるぐる演出後昇格」の方が「ぐるぐる演出前昇格」よりも実行時間が長いため、「ぐるぐる演出前昇格」と「ぐるぐる演出後昇格」とで注目度合いを異ならせ、興趣を高めることができる。尚、図示してはいないが、一の「ぐるぐる演出」において、「ぐるぐる演出前昇格」と「ぐるぐる演出後昇格」との両方を実行可能である。また、図示の範囲では、「ぐるぐる演出後昇格」について、一回のみ実行される例となっているが、「ぐるぐる演出」の実行前に「ストック演出」によってストック画像６６６ＳＫＹ０１１が滞留表示されていた場合には、１回目の「ぐるぐる演出後昇格」の後に、ストックキャラ「ムム」が描かれたストック放出カットインが表示され、２回目の「ぐるぐる演出後昇格」が実行される可能性が有る。すなわち、「ぐるぐる演出」の実行パターンは、「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出後昇格」を含まない「ぐるぐる演出」を実行する第１パターンと、「ぐるぐる演出前昇格」を含み「ぐるぐる演出後昇格」を含まない「ぐるぐる演出」を実行する第２パターンと、「ぐるぐる演出前昇格」を含まず「ぐるぐる演出後昇格」を含む「ぐるぐる演出」を実行する第３パターンと、「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出後昇格」を含む「ぐるぐる演出」を実行する第４パターンと、「ぐるぐる演出前昇格」を含まず「ぐるぐる演出後昇格」×２を含む「ぐるぐる演出」を実行する第５パターンと、「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出後昇格」×２を含む「ぐるぐる演出」を実行する第６パターンと、の６種類がある。大当り変動パターンによって可変表示が実行される場合、「ぐるぐる演出」実行されるときには、第６パターン＞第５パターン＞第４パターン＞第３パターン＞第２パターン＞第１パターンの順に実行される割合が高い（すなわち、大当り期待度が高い）。これにより、「ぐるぐる演出」がいずれの実行パターンにより実行されるかに注目させ、遊技興趣を高めることができる。図示してはいないが、「ぐるぐる演出前昇格」よりも「ぐるぐる演出後昇格」が実行された時の方が大当り期待度が高い設計になっている。これにより、遊技者がどのタイミングで昇格演出が実行されるのかを注目すること

ができる。また、昇格演出を実行しない「ぐるぐる演出」において決定された候補表示と、昇格演出を実行する「ぐるぐる演出」において決定された候補表示とでは、同じ候補表示でも昇格演出を実行する「ぐるぐる演出」で決定された候補表示の方が大当り期待度が高い。これにより、遊技者が「ぐるぐる演出」と昇格演出に注目することができ遊技興趣が向上する。また、昇格演出を実行する「ぐるぐる演出」の方が、昇格演出を実行しない「ぐるぐる演出」に比べて、大当りに期待できる候補表示(後に説明する候補表示「激熱」や、候補表示「強ＳＰ」)が決定表示されやすい。これにより、昇格演出の実行の有無に注目することができ遊技興趣が向上する。さらに、昇格演出を実行する「ぐるぐる演出」の方が、昇格演出を実行しない「ぐるぐる演出」に比べて、チャンスアップが起こりやすくしてもよい。これにより、昇格演出を実行する「ぐるぐる演出」か、昇格演出を実行しない「ぐるぐる演出」か注目することができる。また、昇格演出を実行してもしていなくても、候補表示が表示している演出の内容は異ならない。これにより、遊技機のデータ容量を抑えることができる。上記に「ぐるぐる演出後昇格」が２回実行される可能性があると記載したが、実行される順番は、大当り期待度が低いストック画像から演出を実行してもよい。例えば、ストック画像「ナナ」、「ジャム」、「ムム」を獲得しており、すべてが「ぐるぐる演出」に関わるストック演出を実行したときの順番は、「ナナ」(「ぐるぐる演出」実行)→「ジャム」(「ぐるぐる演出後昇格」実行１回目)→「ムム」(「ぐるぐる演出後昇格」実行２回目)の順になる。このような仕様にすることにより、大当り期待度が低い順番から使われていくことによって、後から使われるストック画像により注目することができ遊技興趣が向上する。また、「ぐるぐる演出後昇格」が実行される程、大当りに期待できる候補表示を決定表示しやすいようになっている。これにより、遊技者は「ぐるぐる演出後昇格」に注目することができる。

【０３７７】

図４３は、「ぐるぐる演出」において表示される候補画像の種類を説明した図である。候補画像「ブランク」は、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示されたときに、当該変動がはずれの変動パターンであることを報知する。候補画像「好機」は、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示されたときに、大当り期待度が低いことを示唆する。候補画像「パワフルゾーン」は、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示されたときに、「パワフルゾーン演出」という予告演出が実行されることを示唆する。候補画像「弱ＳＰ」は、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示されたときに、弱ＳＰリーチが実行されることを示唆する。候補画像「弱ＳＰ」は、ＳＰリーチＡの対応画像になっている。候補画像「強ＳＰ」は、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示されたときに、強ＳＰリーチが実行されることを示唆する。候補画像「強ＳＰ」は、ＳＰリーチＢの対応画像になっている。候補画像「激熱」は、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示されたときに、当該変動が大当りの変動パターンであることを報知する。尚、大当り変動パターンによって可変表示が実行される場合、「ぐるぐる演出」が実行されるときには、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に、候補画像の「激熱」＞「強ＳＰ」＞「弱ＳＰ」＞「パワフルゾーン」＞「好機」＞「ブランク」の順に停止表示される期待度が高い。

【０３７８】

図４４は、「ぐるぐる演出前昇格」、「ぐるぐる演出」、「ぐるぐる演出後昇格」の実行時間について説明した図である。「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出後昇格」が実行されないときの「ぐるぐる演出」（図４４（２）におけるＴＢ２～ＴＢ５）の実行時間は、６秒である。具体的に、ＴＢ２は２秒間に亘って実行され、ＴＢ３は１秒間に亘って実行され、ＴＢ４は２秒間に亘って実行され、ＴＢ５は１秒間に亘って実行される。また、「ぐるぐる演出」を予告対象に「ストック演出」が実行されていたときの「ぐるぐる演出」（図４４（２）におけるＴＢ１～ＴＢ５）の実行時間は、７秒である。具体的に、ＴＢ１は１秒間に亘って実行され、ＴＢ２～ＴＢ５は上述の通りである。「ぐるぐる演出前昇格」が実行され、「ぐるぐる演出後昇格」が実行されないときの「ぐるぐる演出」（図４４（１）におけるＴＡ２～ＴＡ４、図４４（２）におけるＴＢ２～ＴＢ５）の実

行時間は、８秒である。具体的に、ＴＡ２は１秒間に亘って実行され、ＴＡ３は０．５秒間に亘って実行され、ＴＡ４は０．５秒間に亘って実行され、ＴＢ２～ＴＢ５は上述の通りである。また、「ぐるぐる演出」を予告対象に「ストック演出」が実行されていたときの「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出」（図４４（１）におけるＴＡ１～ＴＡ４、図４４（２）におけるＴＢ２～ＴＢ５）の実行時間は、９秒である。具体的に、ＴＡ１は１秒間に亘って実行され、ＴＡ２～ＴＡ４およびＴＢ２～ＴＢ５は上述の通りである。「ぐるぐる演出前昇格」が実行されず、「ぐるぐる演出後昇格」が実行されるときの「ぐるぐる演出」（図４４（２）におけるＴＢ２～ＴＢ５、図４４（３）におけるＴＣ１～ＴＣ４）の実行時間は、１１秒である。具体的に、ＴＢ２～ＴＢ５は上述の通りであり、ＴＣ１は１秒間に亘って実行され、ＴＣ２は１秒間に亘って実行され、ＴＣ３は２秒間に亘って実行され、ＴＣ４は１秒間に亘って実行される。また、「ぐるぐる演出」を予告対象に「ストック演出」が実行されていたときの「ぐるぐる演出」および「ぐるぐる演出後昇格」（図４４（２）におけるＴＢ１～ＴＢ５、図４４（３）におけるＴＣ１～ＴＣ４）の実行時間は、１２秒である。「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出後昇格」が実行されるときの「ぐるぐる演出」（図４４（１）におけるＴＡ２～ＴＡ４、図４４（２）におけるＴＢ２～ＴＢ５、図４４（３）におけるＴＣ１～ＴＣ４）の実行期間は、１３秒である。また、「ぐるぐる演出」を予告対象に「ストック演出」が実行されていたときの「ぐるぐる演出前昇格」および「ぐるぐる演出」および「ぐるぐる演出後昇格」（図４４（１）におけるＴＡ１～ＴＡ４、図４４（２）におけるＴＢ２～ＴＢ５、図４４（３）におけるＴＣ１～ＴＣ４）の実行時間は、１４秒である。各実行時間を比べてみると、「ぐるぐる演出前昇格」よりも「ぐるぐる演出」の実行時間は長く、演出内容が似ている「ぐるぐる演出後昇格」よりも「ぐるぐる演出」の実行時間は長く設計されている。これにより、同じ演出(ぐるぐる演出)内で、ストック画像が使用されたとき、「ぐるぐる演出」と同じ演出内容にしてしまうと演出時間が長くなってしまい、同じ演出を複数回行うことにより、遊技者の興趣を損ねてしまう可能性があるが、演出時間を特定の演出(ぐるぐる演出)よりも短くすることにより、演出をスムーズに視認可能になり遊技興趣が向上する。また、「ぐるぐる演出前昇格」よりも「ぐるぐる演出後昇格」の方が実行時間を長くしており、「ぐるぐる演出後昇格」の方が大当り期待度が高いことがわかりやすく、「ぐるぐる演出前昇格」よりも期待感を持たせることができる。

【０３７９】

図４５は、ストック画像を複数獲得した場合に表示される可能性がある付随表示について説明した図である。(Ａ７)の通り、画像表示装置５の中央にボタン単押し動作促進画像が表示され、遊技者がボタン単押し動作促進画像にしたがってプッシュボタン３１Ｂに対して単押し操作を行うと、(Ｂ７)の通り、ストック獲得画像が２つ(「ナナ」「ジャム」)同時に表示されるとともに、暗転演出が開始される。その後、(Ｃ７)の通り、２つのストック獲得画像に関連したカットイン画像６６６ＳＫＹ０５７が表示され、(Ｄ７)の通り、カットイン画像６６６ＳＫＹ０５７が当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７内に向かって吸い込まれるように移動表示される。その後、(Ｅ７)の通り、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７内にストック画像(「ナナ」「ジャム」)が２つ表示されたときに、付随表示「ＧＯＯＤ」６６６ＳＫＹ０６１が画像表示装置５の右上側から左下側に向かってカットイン態様で表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから付随表示「ＧＯＯＤ」６６６ＳＫＹ０６１に対応した音声が出力される。その後、(Ｆ７)の通り、表示位置６６６ＳＫＹ０１３および表示位置６６６ＳＫＹ０１５に２つのストック画像が表示され、リーチが成立する。（Ｇ７）は、リーチ発展のタイミングでストック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０３７が表示されたときの状況である。尚、図示の範囲では、ストック画像を２つ同時獲得したときに付随表示が表示される例となっているが、例えば、先にストック画像６６６ＳＫＹ００９を獲得している場合に、後からストック画像６６６ＳＫＹ０１１を獲得したときにも、付随表示「ＧＯＯＤ」６６６ＳＫＹ０６１を表示することが可能である。

【０３８０】

図４６は、図４５(Ｅ７)で表示された付随表示について詳細に説明している図である。付随表示とは、所定の組合せで複数のストック画像を獲得した場合に表示される可能性がある表示であり、所定の組合せで複数のストック画像を獲得した場合に付随表示が表示されるときの方がされないときよりも大当り期待度が高くなるように設計されている。付随表示には、付随表示「ＧＯＯＤ」６６６ＳＫＹ０６１、付随表示「ＧＲＥＡＴ」６６６ＳＫＹ０６２、付随表示「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」６６６ＳＫＹ０６３の３種類がある。付随表示「ＧＯＯＤ」６６６ＳＫＹ０６１は、例えば、ストック画像６６６ＳＫＹ００９とストック画像６６６ＳＫＹ０１０とを獲得したときに表示される可能性がある。付随表示「ＧＲＥＡＴ」６６６ＳＫＹ０６２は、例えば、ストック画像６６６ＳＫＹ００９とストック画像６６６ＳＫＹ０１１とを獲得したときに表示される可能性がある。付随表示「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」６６６ＳＫＹ０６３は、例えば、ストック画像６６６ＳＫＹ００９とストック画像６６６ＳＫＹ０１１とストック画像６６６ＳＫＹ０１２とを獲得したときに表示される可能性がある。このように、獲得したストック画像の組合せによって表示される付随表示が異なるので、ストック画像の組合せに注目させることができる。さらに、複数のストック画像を獲得していたとしても付随表示が表示されないパターンや、「リム」、「ムム」、「ジャム」組合せのように、複数のストック画像を獲得していても付随表示の表示条件を満たしていない場合は、付随表示が表示されないので、付随表示が表示される組合せを推測させ、興趣を高めることができる。尚、付随表示の表示サイズは、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」＞「ＧＲＥＡＴ」＞「ＧＯＯＤ」の順に大きくなっており、表示サイズが大きいほど大当り期待度が高い設計となっている。また、付随表示が表示されたときには、スピーカ８Ｌ、８Ｒから表示された付随表示に対応する音声が出力され、「ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ」＞「ＧＲＥＡＴ」＞「ＧＯＯＤ」の順に出力期間が長くなるように設計されている。これにより、視覚的だけでなく、聴覚的にも付随表示の種類の区別することができる。

【０３８１】

図４７は、ストック演出（「先読みストック演出」と「ストック演出」との両方を含む）の実行割合について示した図である。ストック演出を実行するときの方が、実行しないときと比べて大当り期待度が高いことがわかる。図４８は、ストック画像の組合せと、各組合せに応じた付随表示の有無について示した図である。図４９は、ストック画像の組合せに応じた大当り期待度について示した図である。図４８、図４９の表をもとに説明すると、「ぐるぐる演出」等の予告演出が実行される変動（当該変動、ターゲット変動ともいう。）において「ぐるぐる演出」等の予告演出を予告対象としたストック画像を獲得し、ターゲット変動で予告対象の予告演出が実行される場合よりも、「ぐるぐる演出」等の予告演出が実行される変動よりも前に実行される先読み変動において「ぐるぐる演出」等の予告演出を予告対象としたストック画像を獲得し、先読み変動後のターゲット変動で予告対象の予告演出が実行される場合の方が大当り期待度が高くなるように設計されている。尚、先読み変動においてストック画像を獲得した後、ターゲット変動においてさらに異なるストック画像を獲得する場合の大当り期待度の参照先は、先読みの大当り期待度となる。例えば、先読み変動においてストックキャラ「ナナ」のストック画像を獲得した後、ターゲット変動においてストックキャラ「リム」のストック画像を獲得した場合の大当り期待度は、２１．８５％となる。これにより、どのタイミングでストック画像が獲得されるかに注目させるとともに、ストック画像の獲得を示す表示領域（先読み変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０１７、当該変動中ストック滞留表示領域６６６ＳＫＹ０２７）がターゲット変動と先読み変動とで異なるため、その違いから先読み変動で獲得されたストック画像であることを示唆することができる。ストック画像単体の大当り期待度は、ＳＫＹ１－１～ＳＫＹ１－３、ＳＫＹ１－４を参照すると、「リム」＞「ムム」＞「ジャム」＞「ナナ」の順に高い。中でも、ストックキャラ「リム」は、ストック画像単体では大当り期待度が最も高く、ストックキャラ「リム」を含まない組合せであり複数のストック画像を獲得しているときよりも大当り期待度が高いものとなっている。これにより、ストック画像６６６ＳＫＹ０１２が貯留表示されることに注目させることができる。さらに、

図示はしていないが、ストック画像単体の演出は複数あり、上記の通り、「激熱カットイン」＞「強ＳＰリーチ移行」＞「タイトル変化（色）」＞「ぐるぐる演出後昇格」＞「保留変化」＞「期待度アップ（星）」＞「ぐるぐる演出」の順に大当り期待度が高い設計になっているため、例えば、ＳＫＹ１－４（「リム」単体）のパターンが選ばれたときに、「激熱カットイン」または「強ＳＰリーチ移行」が実行されることが予告され、大当り変動パターンによる可変表示では、「強ＳＰリーチ移行」よりも「激熱カットイン」の方が実行されやすい。次に、複数ストック画像を獲得した場合の大当り期待度は、ＳＫＹ２－１～ＳＫＹ４－３のようになっている。ストック画像を複数獲得するパターンの大当り期待度について、例えば、ストックキャラ「ナナ」、「ジャム」、「ムム」の３つのストック画像を獲得するＳＫＹ３－１とＳＫＹ３－２とでは、ストックキャラの組合せは同じであるものの付随表示の有無によって大当り期待度が異なっており、付随表示を表示するパターンの方が大当り期待度が高くなるように設計されている。これにより、ストック画像の組合せに注目させるとともに、付随表示が表示されるかされないかにも注目させることができる。一方、付随表示を表示するパターンよりもしないパターンの方が大当り期待度が高い場合もある。例えば、付随表示を表示するＳＫＹ２－４、ＳＫＹ２－５、ＳＫＹ３－２、ＳＫＹ３－３よりも、付随表示を表示しないＳＫＹ２－６～ＳＫＹ２－８、ＳＫＹ３－４～ＳＫＹ３－６の方が大当り期待度が高い設計となっており、ストックキャラ「リム」を含むように複数のストック画像を獲得する方が遊技者にとって有利であることを示している。また、ＳＫＹ３－７～ＳＫＹ３－９は、ストックキャラ「リム」のストック画像を獲得、かつ付随表示を表示するパターンであり、付随表示の種類とストック画像単体での大当り期待度によって大当り期待度が異なっている。これにより、いずれの付随表示が表示されるか注目させることができる。ＳＫＹ４－１～ＳＫＹ４－３は、ストック画像を全て獲得した場合の大当り期待度を示しており、ストック画像を全て獲得した場合は、必ず何らかの付随表示が表示される設計になっており、その付随表示の種類によって大当り期待度が異なっている。ＳＫＹ４－３は、大当り変動パターンによって可変表示が実行される場合に選択されるパターンとなっている。また、例えば、「ぐるぐる演出」と「ぐるぐる演出後昇格」とを予告対象としてストック演出が実行されるときは、付随表示を表示するＳＫＹ２－４が選択されやすく、「ぐるぐる演出」と「保留変化」とを予告対象としてストック演出が実行されるときは、付随表示を表示しないＳＫＹ２－１が選択されやすい。これは、複数のストック画像が予告対象とする予告演出の関連性に基づいており、関連性の高い「ぐるぐる演出」および「ぐるぐる演出後昇格」が実行される場合には、ストックキャラが同一であってもＳＫＹ２－１よりもＳＫＹ２－４が選択されやすい。これにより、ストックキャラの組合せと付随表示の有無とで、実行される予告演出の推測ができ、遊技興趣を高めることができる。また、ストック画像の獲得する順番によって大当り期待度が異なるようにしてもよい。例えば、先読み、当該、どのタイミングでも単体で大当り期待度が高いストック画像を獲得した方が有利状態に制御される期待度を高くする設計にすることによってストック画像を獲得したときから大当りに期待することができ、遊技興趣が向上する。

【０３８２】

図５０～図５６は、各キャラクタのストック画像が実行することができる演出を詳細に図示したものである。図５０は、「ぐるぐる演出」についての説明図である。（Ａ９）は、リーチ発展のタイミングでストック放出カットイン画像が表示されたときの状況を示した図である。ストック放出カットイン画像が表示されたことに対応して予告対象の予告演出が実行される。尚、ストック放出カットイン画像の態様は、ストックキャラの種類に応じて異なる。また、ストック放出カットイン画像が表示されるときには、同時に暗転演出も実行される。これにより、予告演出が実行されることに注目させることができる。（Ｂ９）は、ストック画像の予告対象である「ぐるぐる演出」が実行されたときの状況を示した図である。ストック放出カットイン画像の表示後、当該変動中ストック滞留表示領域が非表示となり、ストックキャラである「ナナ」が登場する「ぐるぐる演出」が開始される。すなわち、ストック画像の予告対象が「ぐるぐる演出」であったことが報知されるとと

もに、「ぐるぐる演出」の実行タイミングが示唆される。ストックキャラ「ナナ」は、「ぐるぐる演出」と「期待度アップ（星）」とのいずれかを予告対象とするキャラクタであり、「ぐるぐる演出」を予告対象にストックキャラ「ナナ」の「ストック演出」が実行される場合、「ぐるぐる演出」は「ナナ」が登場する演出態様で実行される。これにより、演出の関連性が高まり、遊技興趣を向上することができる。尚、「ぐるぐる演出」は、「先読みストック演出」または「ストック演出」の予告対象とならない場合においても実行可能な予告演出である。（Ｃ９）は、候補画像「パワフルゾーン」、候補画像「弱ＳＰ」、候補画像「強ＳＰ」、候補画像「激熱」が所定態様で移動表示しているときの状況を示した図であり、(Ｄ９)のように次第に移動表示が加速していき、ストックキャラ「ナナ」による停止表示アクション６６６ＳＫＹ０５６が実行され、（Ｅ９）は、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１がぐるぐる演出から停止表示されたことによって画面上部からターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に移動表示していき、演出発展先として「強ＳＰリーチ」が決定したときの状況を示した図である。「ぐるぐる演出」は、「ナナ」の他にも「ジャム」、「ムム」も実行することが可能であり、「ジャム」、「ムム」も(Ｄ９)のように停止表示アクションを実行するが、キャラクタによってそれぞれ停止アクションが異なる。後述するが、「ジャム」、「ムム」は、「ぐるぐる演出後昇格」を実行することが可能であり、「ぐるぐる演出後昇格」でも停止表示アクションを実行するが、その停止表示アクションは、「ぐるぐる演出」で実行される各キャラの停止表示アクションと同様の演出が実行される。

【０３８３】

図５１は、「期待度アップ（星）」についての説明図である。(Ａ１０)は、ＳＰリーチ演出Ｂのタイトルが表示されており、タイトルの下にこのリーチの期待度を示す画像６６６ＳＫＹ０６８が星の形で表示されており、今回のＳＰリーチ演出Ｂは、３つ目の星まで点灯している表示がされており、画像表示装置５の右下に「ナナ」の待機画像が表示されている状態が図示されている。(Ｂ１０)では、(Ａ１０)で表示されたタイトルが表示されて遊技者がどのＳＰリーチ演出が行われるか認識できる一定期間後(約１秒)、待機画像６６６ＳＫＹ０６４がストック放出カットイン画像６６６ＳＫＹ０６５に変化するとともに暗転演出が実行され、「ナナ」のストック画像が予告対象とする「期待度アップ（星）」が実行される。(Ｃ１０)では、ストック放出カットイン画像が表示されたあと、キャラクタ「ナナ」６６６ＳＫＹ０４２が表示されると同時にキャラクタ「ナナ」を強調するエフェクト画像６６６ＳＫＹ０６６が表示される。その後、(Ｄ１０)のように、キャラクタ「ナナ」がリーチの期待度を示す画像に作用することによりエフェクト６６６ＳＫＹ０６７が生じ、(Ｅ１０)のように、リーチの期待度を示す画像６６６ＳＫＹ０６８の星が３から３．５に変化したことが図示されている。「期待度アップ（星）」は、「ナナ」固有の演出になっている。

【０３８４】

図５２は、「ぐるぐる演出後昇格」についての説明図である。(Ａ１１)、(Ｂ１１)は、「ぐるぐる演出」の図であり、「ぐるぐる演出」が終了した後に、(Ｂ１１)のときまで表示されていた待機画像がストック放出カットイン画像に変化するとともに暗転演出が実行され、「ジャム」のストック画像が予告対象とする「ぐるぐる演出後昇格」が実行される。(Ｃ１１)～(Ｆ１１)では、「ぐるぐる演出」と同様の演出が実行される。「ぐるぐる演出」と異なる点は、演出が開始される時に「ぐるぐる」演出では、候補表示が停止表示して表示されているのに対し、「ぐるぐる演出後昇格」は、候補表示が所定態様で移動表示している表示から開始される。これは、「ぐるぐる演出」から「ぐるぐる演出後昇格」が実行される流れで同じような演出を繰り返す見せることで遊技者の興趣が低下してしまう恐れがあるため、演出尺を短くしつつ昇格することを伝えるためにあえて演出の開始タイミングを異ならせている。「ぐるぐる演出後昇格」は、「ムム」も実行することが可能であり、「ぐるぐる演出後昇格」でも停止表示アクションを実行するが、その停止表示アクションは、「ぐるぐる演出」で実行される「ムム」の停止表示アクションと同様の演出が実行される。

【０３８５】
図５３は、「保留変化演出」についての説明図である。(Ａ１２)は、ＳＰリーチ演出Ｂのタイトルが表示されており、画像表示装置５の右下に「ジャム」の待機画像が表示されている状態が図示されている。(Ｂ１２)のときまで表示されていた待機画像がストック放出カットイン画像に変化するとともに暗転演出が実行され、「ジャム」のストック画像が予告対象とする「保留変化演出」が実行される。ストック放出カットイン画像が表示されたあと、(Ｃ１２)のように、キャラクタ「ジャム」６６６ＳＫＹ０４５が表示されると同時にキャラクタ「ジャム」を強調するエフェクト画像６６６ＳＫＹ０６６が表示される。その後、(Ｄ１２)のように、キャラクタ「ジャム」がアクティブ表示に作用することを示すエフェクト６６６ＳＫＹ０６９が生じ、(Ｅ１２)のように、アクティブ表示が白色のアクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６から赤色のアクティブ表示６６６ＳＫＹ０７０に変化する。「保留変化演出」は、「ジャム」固有の演出になっている。

【０３８６】
図５４は、「タイトル変化演出」についての説明図である。(Ａ１３)は、ＳＰリーチ演出Ｂのタイトルが表示されており、画像表示装置５の右下に「ムム」の待機画像が表示されている状態が図示されている。(Ｂ１３)のときまで表示されていた待機画像がストック放出カットイン画像に変化するとともに暗転演出が実行され、「ムム」のストック画像が予告対象とする「タイトル変化演出」が実行される。ストック放出カットイン画像が表示されたあと、(Ｃ１３)のように、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３が表示されると同時にキャラクタ「ムム」を強調するエフェクト画像６６６ＳＫＹ０６６が表示される。そして、「ムム」がタイトルの色が変化することを示唆する表示６６６ＳＫＹ０７４を表示させ、(Ｄ１３)のように、タイトルの色が変化することを示唆する表示６６６ＳＫＹ０７４がタイトルに作用し、白文字だったタイトルが、赤色の文字のタイトル６６６ＳＫＹ０７５に変化する。「タイトル変化演出」は、「ムム」固有の演出になっている。

【０３８７】
図５５は、「激熱カットイン演出」についての説明図である。(Ａ１４)は、ＳＰリーチ演出Ｂのタイトルが表示されており、画像表示装置５の右下に「リム」の待機画像６６６ＳＫＹ０７６が表示されている状態が図示されている。(Ｂ１４)では、ＳＰリーチ演出Ｂのバトル演出が始まり、(Ｃ１４)(Ｄ１４)でバトルが始まり、バトルの勝敗(大当りのジャッジ演出)が決定されようとしている。(Ｄ１４)の「次で決着だ！」が表示された後、(Ｅ１４)のように、「リム」の待機画像がストック放出カットイン画像に変化するとともに暗転演出が実行される。(Ｆ１４)のようにストック放出カットイン画像と暗転演出が終了したときに、ボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示され、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間の間にプッシュボタン３１Ｂを操作する、もしくは、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間が終了したときに、(Ｇ１４)のように激熱カットイン６６６ＳＫＹ０７８が表示される。この演出は、図３５の(Ｐ４)から図３６の(Ｑ４)の間に実行される。「激熱カットイン演出」は、「リム」固有の演出になっている。

【０３８８】
図５６は、「強ＳＰリーチ移行演出」についての説明図である。(Ａ１５)は、ＳＰリーチ演出Ａのタイトルが表示されており、画像表示装置５の右下に「リム」の待機画像が表示されている状態が図示されている。(Ｂ１５)では、ＳＰリーチ演出Ａのじゃんけん対決が始まろうとしており、じゃんけん演出は、味方キャラクタの「ムム」が敵キャラクタの「ジャム」にじゃんけんを挑み、じゃんけんに勝利することによって大当りを報知する演出であり、じゃんけんをする演出に移るタイミングで(Ｃ１５) のように「リム」の待機画像がストック放出カットイン画像に変化するとともに暗転演出が実行される。(Ｄ１５)のように、ストック放出カットイン画像と暗転演出が終了したときに、ボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示され、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間の間にプッシュボタン３１Ｂを操作する、もしくは、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間が終了したときに、(Ｅ１５)のようにリムが表示されている画面６６６Ｓ

ＫＹ０７９とジャムが表示されている画面６６６ＳＫＹ０７９が画面をフェードアウトするように画面の領域外に移動し、(Ｆ１５)のようにＳＰリーチ演出Ｂが開始される旨を示すタイトル表示を表示する。「強ＳＰリーチ移行演出」は、必ず実行されているリーチ演出よりも大当り期待度が高いリーチ演出を実行する演出となっており、「リム」固有の演出になっている。また、図５６では、ＳＰリーチＡが実行される場合に、キャラクタ「ムム」は味方キャラクタ、キャラクタ「ジャム」は敵キャラクタとなっているが、ＳＰリーチＢでは味方キャラクタだった「ジャム」が図５６では敵キャラクタになっている。このように、リーチによって味方キャラクタと敵キャラクタは変わる。

【０３８９】

（ストック演出が実行されるときの制御について）

図３１において説明した「先読みストック演出」が実行される流れ、図３２において説明した当該変動で「ストック演出」が実行される流れについて、図２６～図２８の制御フローを用いて、制御面を交えた説明をする。

【０３９０】

図３１（Ａ１）に示される、３つ目の保留が始動入賞したタイミングで、図２６の先読み予告設定処理が実行され、Ｓ７１０の処理において、先読み予告を実行する決定および先読み予告パターンを「先読みストック演出」とする決定が行われる。その後、図３１（Ｂ１）に示されるように、図３１（Ａ１）の状況から保留がシフトし、変動が開始されるタイミングにおいて、図２７の可変表示開始設定処理が実行され、Ｓ５３５の処理において、設定された先読みパターン（「先読みストック演出」）が実行される。この処理を行うことで図３１（Ｃ１）～（Ｆ１）のような「先読みストック演出」が展開される。

【０３９１】

図３２（Ａ２）は、保留記憶数が０の状況において始動入賞が発生したタイミングを示しており、このタイミングで、図２７の可変表示開始設定処理が実行され、Ｓ５２９の処理において、変動中の予告として「ストック演出」を実行する決定が行われる。その後、図３２（Ｂ２）～（Ｇ２）のような「ストック演出」が展開される。

【０３９２】

以上のように、本遊技機においては、「先読みストック演出」は先読み予告設定処理において実行することが決定され、「ストック演出」は可変表示開始設定処理において実行することが決定される。

【０３９３】

（リムの演出について）

各キャラクタのストック画像が実行することができる演出(図５０～５６の演出)を記載したが、「リム」のストック画像の演出のみ、必ずボタン動作促進演出が表示されるように設計されている。これにより、「リム」のストック画像が実行することができる演出に特別感を持たせることができ遊技興趣が向上する。また、各キャラクタのストック画像の演出は、必ずストック放出カットイン画像を表示してから演出が実行されるように設計されている。これにより、どのタイミングで各キャラクタのストック演出が実行されるかが明確に判断することができ、遊技興趣が向上する。

【０３９４】

（「ストック演出」と遊タイムの関係性）

本遊技機は、上記の通り遊タイムという状態が存在しており、遊タイム中に「ストック演出」を実行するようにしても良い。遊タイム中に「ストック演出」を実行する場合は、「ストック演出」が実行されたときに大当りが確定するような設計にしても良い。また、遊タイム中は変動時間が短い設計となっているため、「先読みストック演出」は実行しないようにしても良い。このようにすることで、遊タイム中は極力遊技者を煽る演出を少なくすることができ、通常状態において長時間大当りすることなく、遊技を続けてきた遊技者に対して、無駄な煽りをすることが減るため、遊技者に不満を与えてしまうことを防止することができる。

【０３９５】

また、実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０３９６】

（ＳＰリーチＸ）

図５７～図６３は、発展予告演出およびＳＰリーチＸの具体例を示す説明図である。図５７～図６３のうち図５７～図６２は、大当りにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。図５７～図６３のうち図５７～図６０、図６３は、はずれにもとづいて演出が実行される場合の具体例である。

【０３９７】

図５７～図６３に示す例では、画像表示装置５において前回変動表示の表示結果としてはずれ図柄（「３２７」）が表示された後（１－１）、大当りまたは、はずれにもとづく変動表示が開始される（１－２）。

【０３９８】

次いで、左右の飾り図柄が「１」でリーチ状態になると（図５７（３））、そのまま中飾り図柄が低速でスクロールするノーマルリーチ演出が実行された後、画像表示装置５がホワイトアウトし、発展予告演出が開始される（１－４）。

【０３９９】

発展予告演出では、まず第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１が登場し（１－４）、続いてキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３が登場する演出表示が行われる（１－５）。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１およびキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３に重畳して「発展」の文字表示が表示される演出表示が行われる（１－６）。次いで、第１味方キャラクタ００４ＩＷＣ０１、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３および「発展」の文字表示に重畳して第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が増殖するように表示され（１－７）、やがて増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が画面を埋め尽くすように表示される演出表示が行われる（１－８）。

【０４００】

その後、ＳＰリーチＸが開始されると、増殖した第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が徐々に消滅し（１－９）、やがて全ての第１ミニキャラクタ００４ＩＷＣ０３が消滅する演出表示が行われる（１－１０）。

【０４０１】

次いで、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００が地面に着地するような演出表示が行われ（１－１１）、その後、白い背景画像に切り替えられ、画面中央に「決戦」の文字表示が表示される（１－１２）。なお、（１－１２）で表示された「決戦」の文字表示は、（１－１５）のタイミングまで最前面に表示される。

【０４０２】

次いで、画面中央の「決戦」の文字表示を含む平行四辺形の領域を挟んで、左側にキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３と複数の星形が描かれた第１重畳画像が表示され、右側に敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００と複数の割れたハートが描かれた第２重畳画像が表示される（１－１３）。

【０４０３】

次いで、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とがそれぞれ中央に移動して接着し、それらの画像に「決戦」の文字表示が重畳表示される（１－１４）。その後、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とがそれぞれ元の位置に移動し、両画像の間に形成された当初と同様の平行四辺形の領域にＳＰリーチＸ用の背景画像が表示される。そしてＳＰリーチＸ用の背景画像には「決戦」の文字表示が重畳表示される（１－１５）。

【０４０４】

次いで、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とが消去され、それらが表示されていた領域にＳＰリーチＸ用の背景画像が表示される。また、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３と敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００とが相対する演出表示が行われる（１－

１６）。
【０４０５】
次いで、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００からキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３に対する攻撃を開始する演出表示が行われる（１－１７）。敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００の周囲に炎のエフェクト画像が表示され（１－１８）、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００の頭上に巨大な球体状のエネルギー弾が形成される演出表示が行われる（１－１９）。その後、巨大な球体状のエネルギー弾を使用した技名の「夢幻爆真掌」ＳＫＹ１０１が表示される(１－２０)。
【０４０６】
次いで、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３から敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００に対する攻撃を開始する演出表示が行われる（１－２１）。キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３の周囲に炎のエフェクト画像が表示され（１－２２）、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３の頭上から巨大なエネルギー弾が出力される演出表示が行われる（１－２３）。その後、エネルギー弾を使用した技名の「デルタブレイク」ＳＫＹ１０２が表示される(１－２４)。
【０４０７】
次いで、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００により形成された球体状のエネルギー弾と、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３から出力されたエネルギー弾とが衝突する演出表示が行われる（１－２５）。次いで、画面中央のエネルギー弾が衝突する演出表示が継続されたまま、画面左下の三角形の領域にキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３と複数の星形が描かれた第１重畳画像が表示され、画面右上の三角形の領域に敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００と複数の割れたハートが描かれた第２重畳画像が表示される（１－２６）。
【０４０８】
そして、（１－２６）に示す演出表示が４秒間（直前までに比べて遅い速度で）継続される。このとき、演出の進行速度が通常速度から通常速度よりも遅い速度となるスローモーション演出が実行される。具体的には、エネルギー弾やキャラクタの動作速度が遅くなる演出表示が行われる。なお、スローモーション演出によりエネルギー弾やキャラクタの動作速度が遅くなる一方、画面右上に表示されているリーチ態様の飾り図柄の揺れ動作速度やアクティブ表示の動作（回転等）速度は遅くならない（すなわちスローモーション演出の作用対象とならない）。
【０４０９】
このスローモーション演出は、スーパーリーチの最終煽り部に相当し、演出の進行速度を低下させることにより、演出がどのように進展するか、すなわち大当りを報知する演出に進展するか否かに注目させることができる。
【０４１０】
（エピローグ演出　１）
大当りの場合(図６１～６２)には、（１－２６）の後に、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３と複数の星形が描かれた背景画像が表示される（１－２７）。本例では、（１－２７）に示す場面から装飾発光体が虹色に発光する発光制御が開始される。例えば、（１－２７），（１－３７）に示す場面おいて装飾発光体が虹色で高速点滅（フラッシュ）し、（１－２８）～（１－３６），（１－３８）～（１－４０）に示す場面において装飾発光体が虹色でゆっくりと発光する制御が行われる。
【０４１１】
次いで、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３がピースサインをする演出表示が行われ（１－２８）、その後、画面左上に「完」の文字表示（１－２９）、画面右上に「全」の文字表示（１－３０）、画面左下に「決」の文字表示（１－３１）、画面右下に「着」の文字表示（１－３２）が順次表示される。また「完全決着」の文字表示が全て表示されると、大当り組み合わせとなる中飾り図柄「１」が表示される（１－３２）。
【０４１２】

次いで、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３や中飾り図柄「１」を含む直前の演出表示（１－３０）に重畳して光のエフェクト画像が表示され（１－３２）、光のエフェクト画像が拡大されてキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３や中飾り図柄「１」を覆い隠す演出表示が行われる（１－３４）。このとき光のエフェクト画像は非透過であるため、覆い隠されたキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３や中飾り図柄「１」は視認できない状態となる。

【０４１３】

次いで、光のエフェクト画像が画面全体を覆った後、中飾り図柄「１」を含む大当り図柄「１１１」が出現する演出表示が行われる（１－３５）。そして大当り図柄「１１１」は徐々に拡大表示され（１－３４）、画面全体を覆うほどに拡大表示される（１－３７）。その後、大当り図柄「１１１」は、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様のサイズで表示され、４回揺れるように表示される（１－３６）。

【０４１４】

そして、画像表示装置５がホワイトアウトしてＳＰリーチＸが終了し、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに大当り図柄「１１１」が仮停止表示される（１－３９）。その後、大当り図柄「１１１」が停止表示される（１－４０）。

【０４１５】

はずれの場合（図６３）には、（１－２６）の後に、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００と複数の割れたハートが描かれた背景画像が表示される（１－４１）。なお本例では、（１－４１）に示す場面から装飾発光体が低輝度の白色に発光する発光制御が開始される。

【０４１６】

次いで、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００が手を上げて喜ぶ演出表示が行われ（１－４２）、さらに中飾り図柄「２」が敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００に重畳して表示される（１－４３）。そして、はずれ組み合わせとなる中飾り図柄「２」が５回揺れるように表示された後、画像表示装置５がブラックアウトし（１－４４）、ＳＰリーチＸが終了する。

【０４１７】

ＳＰリーチＸが終了すると、リーチ成立前の通常変動が行われていたときと同様の背景画像が表示されるとともに、はずれ図柄「１２１」が仮停止表示される（１－４５）。その後、はずれ図柄「１２１」が停止表示される（１－４６）。

【０４１８】

（ファンファーレ演出　１）

大当り図柄が停止表示した（図６２（１－４０））後、ファンファーレ演出が実行される。図６４～図６６は大当りＡのファンファーレ演出の詳細図である。大当りＡは、確変には制御されずに時短制御される大当りであり、大当りの中でも遊技者にとって一番嬉しいとは言えない（一番下という意味）大当りである。確変状態に制御される大当りＢに関しては後述する。

【０４１９】

大当りＡのファンファーレ演出が実行されるときは画面右上に右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３が表示される。右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３はＢＯＮＵＳ名が表示される前に表示される。まず、ファンファーレ演出は「ＢＯＮＵＳ」の「Ｂ」の文字が画面上部から画面中央に表示され（２－１），（２－２）、「Ｂ」の文字が左に移動表示しながら隣に「Ｏ」の文字が画面右半分の上部から画面中央に表示され（２－３），（２－４）、「Ｏ」の文字が左に移動表示しながら隣に「Ｎ」の文字が画面右半分の上部から画面中央に表示され（２－５）（２－６）、「Ｎ」の文字が左に移動表示しながら隣に「Ｕ」の文字が画面右半分の上部から画面中央に表示され（２－７），（２－８）、「Ｕ」の文字が左に移動表示しながら隣に「Ｓ」の文字が画面右半分の上部から画面中央に表示され（２－９），（２－１０）、「Ｓ」の文字が左に移動表示しながら画面外部に移動表示する（２－１

０）。
【０４２０】
この一連の表示が実行されているときと、この後に行われる図６５、図６６の背景は同一の背景になっている。その後、画面が背景のみとなり(２－１１)、その後、縮小表示しながら大当りＡを示す「ＢＯＮＵＳ」の表示とエフェクト画像が表示される（２－１２），（２－１３）。
【０４２１】
その後、画面左から右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４が画面右方向に向かって移動表示し、一定距離、右方向に移動表示した後、左方向に一定距離移動表示し再度右方向に一定距離移動表示し、再度左方向に一定距離移動表示する（２－１４）～（２－１９）。画面に表示された右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４は、（２－１６）のように全ての形が視認可能となった後ラウンド画面に切り替わるまで画面外に移動表示されない。
【０４２２】
このようにファンファーレ演出を実行することによって遊技者に対して祝福感を与えることができ遊技興趣を向上させることができる。また、図６４、図６５のように文字を１文字ずつ表示（例えば、「Ｂ」等）してからまとめて文字を表示（例えば、「ＢＯＮＵＳ」等）することによって大当り名をしっかりと遊技者に視認させることができるため注目させることができる。
【０４２３】
また、右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４の全ての形が視認可能となった後ラウンド画面に切り替わるまで画面外に移動表示されないように設計することによって右打ちを行うことを遊技者に適切に伝えることができ遊技興趣が向上させることができる。
【０４２４】
（ラウンド演出）
図６７では、大当りＢ（確変状態に制御する）のファンファーレ演出が実行された後に行われるラウンド演出について詳細図である。（３－１）は、ラウンド演出が開始されたときの画面であり、右上にはファンファーレ演出から継続して右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３が表示され、左上には現在のラウンド数を示すラウンド数表示、右下には大当りによって払い出された遊技球の賞球数を示す賞球数表示ＳＫＹ１０５が表示されている。その後、遊技球の賞球が行われたときには賞球数表示ＳＫＹ１０５の上部に数字が表示され、上部の数字が賞球数表示ＳＫＹ１０５に表示されている数字を押しのけるように下方向に移動表示させ賞球数表示ＳＫＹ１０５を更新する（３－２）。既定ラウンド数（例えば、６ラウンド）に到達すると左上のラウンド数表示がＦＩＮＡＬとなり最後のラウンドであると表示される（３－３）。大当りが終了した後、確変状態であるときのモードを選択できる画面に切り替わり既定時間内（例えば、２秒）にモードを選択できる画面に移行する（３－４），（３－５），（３－６）。その後に開発した会社のロゴが表示され遊技機ののめり込み防止表示が表示される（３－７），（３－８）。
【０４２５】
このように、表示されている数字を押しのけるように下方向に移動表示させることによって賞球数表示ＳＫＹ１０５が更新されていることを遊技者に認識させることができ、ラウンド演出中の賞球数表示ＳＫＹ１０５を好適に表示することができる。また、（３－４）のようにモードを選択する前に表示される前段画面では「モードを選択しろ！」の文字が視認性を低下させず表示させ、その裏に表示されている確変状態のモードを示す「パワフルＲＵＳＨ」、「パトパトあたっく」は背景と同様に視認性が低下している状態で表示される。またこのとき、右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３は視認性を低下させず表示させるように設計している。このようにするころによって右打ちすることを適切に報知しながらモードを選択する画面であることを認識させることができる。
【０４２６】
また、（３－５），（３－６）のように、片方モードが選択されているときは片方のモードよりも大きく表示し、且つ視認性を低下させるようにしており、このようにすれば現

在選択されているモードがどのモードであるかが一目で視認可能になっており遊技者にわかりやすく表示することができる。

【０４２７】

（パワフルＲＵＳＨ）

図６８～図７０は、パワフルＲＵＳＨ中に起こる演出についての詳細図である。まず、図６７（３－６）によってパワフルＲＵＳＨが選択されたときに、（３－８）の表示が終了した後、画面全体で選択したモード名を表示した画面（例えば、パワフルＲＵＳＨ）が表示される（４－１）。その後、画面が切り替わり、確変ステージ用の背景と飾り図柄（６６６ＳＫＹ０２０、６６６ＳＫＹ０２１、６６６ＳＫＹ０２２）が表示され、このとき、図柄は通常状態のときに大当りした図柄が停止表示した状態で表示されている。また、画面右上には右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３がファンファーレ演出から継続して表示されている（４－２）。右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３は通常状態の大当りを契機に表示されたファンファーレ演出から右打ちをする状態（例えば、確変状態、時短状態）が終了するときまで継続して表示される。

【０４２８】

（４－３）において変動が開始され、（４－４）において１回転が終了したことを示している。ここで保留表示（６６６ＳＫＹ０２５）が増え（４－５）でその保留表示が左スライドされそのアクティブ表示内に入った保留の変動を行っている。変動時に（４－６）のようにカットイン表示が行われ遊技者に何かが起こる可能性があることを示唆している。さらにそのカットインに重畳するように先ほどまで表示していたカットインとは異なるカットインが表示される（４－７）。既定時間経過すると（例えば、３秒）カットインの表示が視認困難になり（４－８）、ＳＰリーチＣ（ボタンチャンス）、ＳＰリーチ（連打チャンス）のどちらかが実行される。

【０４２９】

（ボタンチャンス）

図６９は、ＳＰリーチＣ（ボタンチャンス）についての詳細の図である。（４－９）では、左右の飾り図柄に「２」が仮停止し、リーチ状態になったことを示している。その後、真ん中の飾り図柄に「１」が停止しそうになり、そこに飾り図柄の「２」が押し出そうとしている（４－１０）。そこで、遊技者にボタンを押させることを促すボタン表示６６６ＳＫＹ０３４が表示され、ボタンを押すことによって大当りなのか、はずれなのかが分かるようになっており、ボタン演出によって飾り図柄が揃った場合は(４－１２)のように図柄が仮停止の状態で揃い、揃わなかった場合は(４－１３)のように真ん中の飾り図柄に「１」が仮停止した後、停止した状態で表示される（４－１３），（４－１４）。

【０４３０】

（連打チャンス）

図７０は、ＳＰリーチＤ（連打チャレンジ）についての詳細の図である。（４－１５）のように連打チャレンジ演出が行われることを表示するタイトルが表示される。その後、キャラクタがお祈りをしているポーズが表示されており、キャラクタの後方に表示されている「ＦＥＶＥＲ」の文字を遊技者にボタンを連打させることを促すボボタン表示６６６ＳＫＹ０３４によってボタンを連打し、全て点灯させることができれば大当りになる（４－１６）。成功した場合は（４－１７）のように「ＦＥＶＥＲ」の文字が全て点灯している状態になりキャラクタが喜んでいる表情になる。はずれの場合は(４－１８)のように「ＦＥＶＥＲ」の文字が全て消灯し画面全体が薄暗くなり暗転した後、飾り図柄が仮停止した後、停止した状態になる（４－１９），（４－２０）。

【０４３１】

（エピローグ演出　２）

図７１は、図６９（ボタンチャンス），図７０（連打チャンス）で大当りとなった場合に共通のエピローグを実行する。（４－１２），（４－１７）のように大当りであることを報知した後、画面上部から可動体３２が画面中央まで落下し一時停止した後、落下した速度よりも遅く可動体３２が上昇し元の位置に戻る（４－２１）～（４－２３）。その後

、飾り図柄とキャラクタムム(小)ＳＫＹ１０６が表示され（４－２４）、飾り図柄が徐々に拡大表示され（４－２５）、一定の大きさになった後（４－２６）、通常変動（例えば、（４－２））と同じ大きさの飾り図柄が仮停止で表示され、その後、停止表示する（４－２７）。このときキャラクタムム(小)ＳＫＹ１０６が大当りを祝福するように上下にはねるような動作を伴う。

【０４３２】

このように、可動体の最初の動作を、可動体が戻る速度よりも速くすることによって遊技者に大当りであることを強調して報知することが可能になり遊技興趣が向上しつつ元に戻す動作を落下する動作よりも遅くすることによって可動体の注目を画面や他の表示物に向けやすくすることができる。また、可動体の位置が元の位置に戻った後、キャラクタムム(小)ＳＫＹ１０６が表示され、動作を伴うことによって飾り図柄のみの表示よりも祝福感が強くなる。また、飾り図柄もただ表示するだけでなく拡大しながら表示し、元の大きさ（例えば、（４－２）と同じ大きさ）に戻すことによって大当りであることをさらに強調できるため遊技者に注目させることができる

【０４３３】

（ファンファーレ演出　２）

図７２、図７３は大当りＣの演出について詳細にした図である。大当りＣは、確変状態か時短状態に制御されているときに実行される大当りであり、確変状態に制御される大当りであり、大当りの種類の中では一番賞球数が多い大当りであり、遊技者にとって一番嬉しい大当りである。

【０４３４】

大当りＣのファンファーレ演出は、「超」の文字が画面上部から縮小表示しながら画面中央に表示され、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「超パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（５－８））になると縮小表示を停止しそのサイズで一定時間（例えば、約１秒）表示する（５－１），（５－２）。「超」の文字が消失し、その後、「パワフル」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に表示され、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「超パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（５－８））になると縮小表示を停止しそのサイズで一定時間（例えば、約１秒）表示する（５－３），（５－４）。「ＢＯＮＵＳ」の文字が画面下部から縮小表示しながら画面中央に表示され、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「超パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（５－８））になると縮小表示を停止しそのサイズで一定時間（例えば、約１秒）表示する（５－５），（５－６）。その後、個別に表示されていた文字（「超」、「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」）が組み合わさり縮小表示しながら画面全体に収まる大きさで表示されたときに縮小表示を停止しそのサイズで一定時間（例えば、約３秒）表示する（５－７
），（５－８）。

【０４３５】

その後、画面左から右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４が画面右方向に向かって移動表示し、一定距離右方向に移動表示した後、左方向に一定距離移動表示し再度右方向に一定距離移動表示し、再度左方向に一定距離移動表示する（５－９）～（５－１４）。画面に表示された右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４は、（５－１１）のように全ての形が視認可能となった後ラウンド画面に切り替わるまで画面外に移動表示されない。

【０４３６】

（ファンファーレ演出　３）

図７４、図７５は大当りＢの演出について詳細にした図である。大当りＢは、全ての状態で起こりうる大当りであり、大当りの種類の中では大当りＡと賞球数は同じであるが確変状態に制御される大当りである為、大当りＡよりも遊技者にとって嬉しい大当りであるが、確変状態においては大当りＣよりも賞球数が少ない大当りである。

【０４３７】

大当りＢのファンファーレ演出は、「パワフル」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に表示され、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止しそのサイズで一定時間（例えば、約１秒）表示する（６－１），（６－２）。「パワフル」の文字が消失し、その後、「ＢＯＮＵＳ」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に表示され、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止しそのサイズで一定時間（例えば、約１秒）表示する（６－３），（６－４）。その後、個別に表示されていた文字（「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」）が組み合わさり縮小表示しながら画面全体に収まる大きさで表示されたときに縮小表示を停止し、そのサイズで一定時間（例えば、約３秒）表示する（６－５），（６－６）。

【０４３８】

その後、画面左から右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４が画面右方向に向かって移動表示し、一定距離右方向に移動表示した後、左方向に一定距離移動表示し再度右方向に一定距離移動表示し、再度左方向に一定距離移動表示する（６－７）～（６－１２）。画面に表示された右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４は、（６－９）のように全ての形が視認可能となった後ラウンド画面に切り替わるまで画面外に移動表示されない。

【０４３９】

このように、大当りＢ・大当りＣは大当りＡと異なり文字を単語毎に表示することによって文字１つ１つではなく単語に注目させることができファンファーレ演出を注目させることができる。また、右打ち表示（大）ＳＫＹ１０４の全ての形が視認可能となった後ラウンド画面に切り替わるまで画面外に移動表示されないように設計することによって右打ちを行うことを遊技者に適切に伝えることができ遊技興趣が向上させることができる。

【０４４０】

（色の関係性）

図７６は、色相環である。まず、色相環は色の関係を示しており、各番号が図７６の下部に記載してある通りの色を表している。右の「６」番と「７」番や、右「９」番と「１０」番は色の名前は同じであるが、右の「６」番よりも「７」番の方が青色の配分が多い緑色、右の「９」番よりも「１０」番の方が紫の配分が多い青色になる。「０」番を基準に色相環を見ていくと、「０」番である黄色と「０」番である黄色の関係は、色相が同じ色どうしの配色、いわゆる「同系色の配色」で、色みに共通性がある同一色相の関係となります。「０」番である黄色と「１２」番の青紫の関係は、色相環図で向かい合っている色である補色色相の関係であり、お互いの色を引き立てあう効果があるとされており、コントラストが強くなるため目を引きます。「０」番である黄色と左右の「８」番～「１２」番の色の関係は、補色色相を含む色相環で反対側に位置する複数色のことをさします。このように「０」番である黄色に対して左右の「８」番～「１２」番は対照色相・補色色相は反対色の関係であることを意味します。これは他の番号を基準にしたとしても同じで、例えば、左の「６」番を基準にしたとしたら右の「６」番が補色色相の関係となり、右の「２」番～右の「１０」番が対照色相の関係になる。

【０４４１】

（ネガポジ反転について）

図７７では、変動中に実行されるネガポジ反転における変化について説明する図である。まず、ネガポジ反転とは、原画の明暗や色調を反転させることによってネガフィルムのように表示させる手法のことである。本遊技機においてのネガポジ反転の主な役割は、ネガポジ反転をさせて表示されるもの、ネガポジ反転を伴う演出を強調させる役割を持っている。本実施例においてのネガポジ反転は、明暗や色調を表すカラーコードの値を変更することによってネガポジ反転の態様に見せるよう設計されている。次にカラーコードとは、色を表現するために用いられる、文字の羅列からなる符号であり、本実施例は１６進数からなるカラーコードを用いて説明しており、例えば、「＃ＦＦ５５００」のようなカラーコードである場合は、左から１つ目と２つ目の「ＦＦ」は赤の濃淡のパラメータであり

、左から３つ目と４つ目の「５５」は緑の濃淡のパラメータであり、左から５つ目と６つ目の「００」は青の濃淡のパラメータであり、このパラメータを組み合わせることによって１ピクセルにおいて表示される色を作り出している。本実施例におけるネガポジ反転は、元の画像の反対色（対照色相と補色色相の範囲）または元の画像の反対の輝度、またはどちらもを施した処理によって表示されるものであり黒色に色味が変化するようなモノクロ演出とは異なる。例えば、「＃ＦＦ５５００」のカラーコードをネガポジ反転させると、「＃００ＡＡＦＦ」のカラーコードに演算される。演算は、その値を逆の値に変換する処理を行い表示するようにしており、「Ｆ」⇔「０」、「Ｅ」⇔「１」、「Ｄ」⇔「２」、「Ｃ」⇔「３」、「Ｂ」⇔「４」、「Ａ」⇔「５」、「９」⇔「６」、「８」⇔「７」、のように変換されて表示される。また、本実施例におけるネガポジ反転は図示していないが有彩色から異なる有彩色になるネガポジ反転を行う実施例であり、また、後述するが、ネガポジ反転を伴う表示は、ネガポジ反転をする前か後の表示においてその表示に対応する対応音の出力を開始するため、その表示がネガポジ反転で表示されているときには対応音の出力を開始しない(ネガポジ反転するよりも前に対応音が出力されている場合は継続して出力)。この後に説明するネガポジ反転の図面についても上記記載（ネガポジ反転に関する説明の記載）を備えたネガポジ反転である。また、本実施例では通常の態様、元の態様、元の表示などの記載を使用して説明しているが、これは、ネガポジ反転によってカラーコードが変更する前のカラーコードで表示された画面のことであり、例えば、図８８を参照すると、通常の態様、元の態様、元の表示にあたる部分は、（１４－３）以外の図であり、ネガポジ反転にあたる部分は、（１４－３）の図になる。基本的にはネガポジ反転を図示している図は全体的に暗い色を使って図示している。また、ネガポジ反転を実行する演出が同じ演出内で複数種類ある場合、通常の態様、ネガポジ反転した態様は、基本的にカラーコードが異なるように設計されている（例えば、後述する本実施例の候補画像は、「弱ＳＰ」なら緑、「強ＳＰ」なら赤色、「激熱」なら黄色(金)）

【０４４２】

図７７のネガポジ反転前は、図７７のように通常変動においてストック画像６６６ＳＫＹ０１１を獲得した場面である。本実施例では、ストック画像を獲得したときにネガポジ反転が行われるものである。ネガポジ反転が行われたときの場面（ネガポジ反転後）はネガポジ反転前の画像と比べると全体的に明暗や色調が低い（カラーコードでいうと、１６進数のＦ側の値よりも０側の値の割合の方が多い）印象を与えるものとなっている。基本的にはネガポジ反転前の画像は全体的に明暗や色調が高い（カラーコードでいうと、１６進数の０側の値よりもＦ側の値の割合の方が多い）印象を与えるように設計している。また、常時小図柄６６６ＳＫＹ０２３やアクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４、アクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６、保留表示６６６ＳＫＹ０２５等は、ネガポジ反転の対象以外のときには影響を受けないものになっている。また、常時小図柄６６６ＳＫＹ０２３は、変動していることを遊技者に確認できる表示になっており、ネガポジ反転の影響を受けてしまうと視認困難になる可能性があるため影響を受けないように設計している。また、右打ち表示（小）ＳＫＹ１０３は、遊技者に右打ちすることを報知する役割をもち、右打ちをする期間（例えば、ファンファーレ演出、ラウンド演出、時短中、確変中等）に表示されるため、視認性を低下させることは避けたいためネガポジ反転の影響を受けないように設計している。また、アクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４も常時小図柄６６６ＳＫＹ０２３と同じようにネガポジ反転の影響を受けてしまうと、アクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４内に表示されるアクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６の視認性を下げてしまう恐れがあるだけでなく、アクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６が変化するという期待感を遊技者に与えてしまい、過度に射幸性を与えてしまう恐れがあるため影響を受けないように設計している。また、アクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６や保留表示６６６ＳＫＹ０２５は上記したように、アクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６や保留表示６６６ＳＫＹ０２５が変化するという期待感を遊技者に与えてしまい、過度に射幸性を与えてしまう恐れがあるためアクティブ表示６６６ＳＫＹ０２６や保留表示６６６ＳＫＹ０２５が対象となったときに行われる演出（例えば、保留変化等）以外のネガポジ反転では影響を受けないように設

計している。
【０４４３】
図７８～図８１は、ネガポジ反転によってカラーコードがどのように変化するかを示した図である。まず図７８はストック画像６６６ＳＫＹ０１１がネガポジ反転する前とネガポジ反転したときの詳細な図であり、ネガポジ反転前であるストック画像６６６ＳＫＹ０１１に表示されているキャラクタのムムの髪は「＃１ＦＡ９３Ｄ」（緑色）であり、指は「＃Ｆ７ＣＤＡ８」（黄みの橙色）であり、服（上）は「＃０Ｄ６８Ｂ３」（青(２)色）であり、服（下）は「＃１ＦＡ９３Ｄ」（緑色）であり、キャラクタのムムの背景は「＃ＥＣ２Ａ１Ｆ」（赤色）になっている。これに対し、ネガポジ反転中であるストック画像６６６ＳＫＹ０１１に表示されているキャラクタのムムの髪は「＃Ｅ０５６Ｃ２」（紫色）であり、指は「＃０８３２７５」（青みの紫色）であり、服（上）は「＃Ｆ２９７４Ｃ」（黄みの橙色）であり、服（下）は「＃Ｅ０５６Ｃ２」（紫色）であり、キャラクタのムムの背景は「＃０３Ｄ５Ｅ０」（緑みの青色）になっている。
【０４４４】
このように、ネガポジ反転の対象の表示がネガポジ反転したときにはカラーコードが反対色になるように値を変更することによってネガポジ反転した後に表示される画像を強調表示することができる。また、ネガポジ反転の対象の表示は「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードが５０％以上の場合はネガポジ反転が行われないように設計しており、ネガポジ反転する演出は、「ＦＦ」、「００」を含む連続したカラーコード（隣同士が「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード）を５０％以内に抑えるように設計している。これは、目に飛び込んできた光刺激に異常に反応して、けいれんやひきつけ、意識障害などの症状を起こす可能性（光過敏性発作）があるため「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードよりも少なくするように設計することによって発症の可能性を軽減することができる。
【０４４５】
図７９ではストック画像６６６ＳＫＹ０１１の一部分を約１００倍したものとなっており、さらに詳細なストック画像６６６ＳＫＹ０１１のカラーコードを図示したものになっている。（Ａ１）は、ネガポジ反転する前のキャラクタのムムの髪を拡大表示したものであり、の髪の輪郭は「＃０００００００」（黒色）であり、髪は「＃１ＦＡ９３Ｄ」（緑色）であり、髪の影は「＃０Ｂ７Ａ３Ｂ」（緑色）になっている。また、（Ａ１）では、髪の輪郭以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード（隣同士が「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード）を５０％以内に抑えるように設計している。
【０４４６】
（Ｂ１）は、ネガポジ反転する前のキャラクタのムムの手を拡大表示したものであり、指は「＃Ｆ７ＣＤＡ８」（黄みの橙色）であり、指の輪郭は「＃０００００００」（黒色）になっている。また、（Ｂ１）では、指の輪郭以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。
【０４４７】
（Ｃ１）は、ネガポジ反転したときのキャラクタのムムの髪を拡大表示したものであり、の髪の輪郭は「＃ＦＦＦＦＦＦ」（白色）であり、髪は「＃Ｅ０５６Ｃ２」（紫色）であり、髪の影は「＃Ｆ４８５Ｃ４」（紫色）になっている。また、（Ｃ１）では、髪の輪郭以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード（隣同士が「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード）を５０％以内に抑えるように設計している。
【０４４８】
（Ｄ１）は、ネガポジ反転したときのキャラクタのムムの手を拡大表示したものであり、指は「＃０８３２５７」（青(２)色）であり、指の輪郭は「＃ＦＦＦＦＦＦ」（白色）になっている。また、（Ｄ１）では、指の輪郭以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラ

ーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード（隣同士が「ＦＦ」、「００」を含むカラーコード）を５０％以内に抑えるように設計している。

【０４４９】

図８０では、タイトルが変化したときに行われるネガポジ反転の全体図とネガポジ反転した後の全体図であり、リーチになった後に行われる表示であって、ここでも常時小図柄やアクティブ表示、アクティブ表示領域は変化しておらず、それらに加えリーチした数字もネガポジ反転に影響を受けないようにしている。もし、ネガポジ反転の影響をうけることになるとリーチ図柄の視認性が低下しリーチ図柄によっておこる制御（例えば、奇数で大当りであれば確変大当り、偶数であれば通常大当り等）に対して遊技興趣が低下してしまう恐れがある。

【０４５０】

ネガポジ反転中である背景は「＃Ｄ８２２０６」（赤色）であり、背景の模様は「＃ＦＦＦＦＦＦ」（白色）であり、キャラクタのジャムの髪は「＃２ＣＥ４２Ｃ」（緑色）であり、肌は「＃０８３２７５」（青（２）色）であり、服（上）は「＃ＦＦＦＦＦＦ」（白色）であり、キャラクタのジャムに背景に表示されているエフェクトは「＃１１１２Ｅ９」（青色）になっている。これに対し、ネガポジ反転後である背景は「＃２７ＤＤＦ９」（青色）であり、背景の模様は「＃００００００」（黒色）であり、キャラクタのジャムの髪は「＃Ｄ３１ＢＤ３」（紫色）であり、肌は「＃Ｆ７ＣＤＡ８」（黄みの橙色）であり、服（上）は「＃００００００」（黒色）であり、キャラクタのジャムに背景に表示されているエフェクトは「＃ＥＥＥＤ１６」（黄色）になっている。

【０４５１】

このように、ネガポジ反転の対象の表示がネガポジ反転したときにはカラーコードが反対色になるように値を変更することによってネガポジ反転した後に表示される画像を強調表示することができる。また、ネガポジ反転の対象の表示は「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードが５０％以上の場合はネガポジ反転が行われないように設計しており、ネガポジ反転する演出は、「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。これは、目に飛び込んできた光刺激に異常に反応して、けいれんやひきつけ、意識障害などの症状を起こす可能性（光過敏性発作）があるため「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードよりも少なくするように設計することによって発症の可能性を軽減することができる。

【０４５２】

図８１ではタイトルが変化したとき全体画像の一部分を約１００倍したものとなっており、さらに詳細な全体画像のカラーコードを図示したものになっている。（Ａ２）は、ネガポジ反転した後の左手の付近を拡大表示したものであり、背景は「＃Ｄ８２２０６」（赤系色）であり、輪郭やキャラクタのジャムの羽は「＃ＦＦＦＦＦＦ」（白色）であり、手袋は「＃１５ＥＤＦ１」（緑みの青色）になっている。また、（Ａ２）では、輪郭・羽以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。

【０４５３】

（Ｂ２）は、ネガポジ反転した後の右手の付近を拡大表示したものであり、エフェクトは「＃１１１２Ｅ９」（青色）であり、輪郭は「＃ＦＦＦＦＦＦ」（白色）になっている。また、（Ｂ２）では、輪郭以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。

【０４５４】

（Ｃ２）は、ネガポジ反転した後の左手の付近を拡大表示したものであり、背景は「＃２７ＤＤＦ９」（緑みの青色）であり、輪郭やキャラクタのジャムの羽は「＃００００００」（黒色）であり、手袋は「＃ＥＡ１２０Ｅ」（赤色）になっている。また、（Ｃ２）では、輪郭・羽以外は「ＦＦ」、「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡

大表示しても「ＦＦ」、「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。

【０４５５】

（Ｄ２）は、ネガポジ反転した後の右手の付近を拡大表示したものであり、エフェクトは「＃ＥＥＥＤ１６」（黄色）であり、輪郭は「＃０００００００」（黒色）になっている。また、（Ｄ２）では、輪郭以外は「ＦＦ」，「００」を含まないカラーコードであり、約１０倍に拡大表示しても「ＦＦ」，「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。

【０４５６】

このように、ネガポジ反転の対象の表示がネガポジ反転したときにはカラーコードが反対色になるように値を変更することによってネガポジ反転した後に表示される画像を強調表示することができる。また、ネガポジ反転の対象の表示は「ＦＦ」，「００」を含むカラーコードが５０％以上の場合はネガポジ反転が行われないように設計しており、ネガポジ反転する演出は、「ＦＦ」，「００」を含むカラーコードを５０％以内に抑えるように設計している。これは、目に飛び込んできた光刺激に異常に反応して、けいれんやひきつけ、意識障害などの症状を起こす可能性（光過敏性発作）があるため「ＦＦ」，「００」を含むカラーコードを「ＦＦ」，「００」を含まないカラーコードよりも少なくするように設計することによって発症の可能性を軽減することができる。

【０４５７】

（ネガポジ反転が実行される演出　ストックチャンス）

図８２～図１００はネガポジ反転が実行される演出について詳細に図示したものである。

【０４５８】

図８２、図８３は、図３１～図３３、図４１においてストック獲得画像を獲得したときに実行されるネガポジ反転の詳細図である。まず、（７－１）～（７－３）は先読み変動においてストック獲得画像を獲得する演出であり、このときはネガポジ反転を実行しないように設計されている。このようにすることにより先読み変動に対して遊技者の注目度合をわざと下げ、ストック獲得画像に対応するストック画像によって実行される演出が実行される変動以上に注目させないようにすることができる。

【０４５９】

（８－１）～（８－５）は、当該変動において単数のストック獲得画像を獲得する演出である。ネガポジ反転は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００７を獲得したとき（例えば、図３２のＤ２からＥ２の間）に実行される。ストック画像を獲得する「ストックチャンス」演出が実行されストック獲得画像を獲得（８－１）～（８－３）したときに、一度、通常の態様であるストック獲得画像が表示されている画面を遊技者に視認させた後（８－３）、ネガポジ反転を実行しカラーコードを反対色になるように表示し（８－４）、その後、通常の態様であるストック獲得画像が表示されている画面を表示する。ここではネガポジ反転を１回実行する。

【０４６０】

図８３の（９－１）～（９－６）は、当該変動において複数のストック獲得画像を獲得する演出である。ネガポジ反転は、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００５、ストック獲得画像６６６ＳＫＹ００６を獲得したとき（例えば、図４１のＡ６からＢ６の間）に実行される。ストック画像を獲得する「ストックチャンス」演出が実行されている最中に、ストック獲得画像を獲得（９－１），（９－２）したときに、通常の態様であるストック獲得画像が表示されている画面を遊技者に視認させた後（９－２）、ネガポジ反転を実行しカラーコードを反対色になるように表示し（９－３）、その後、通常の態様の画面とネガポジ反転した画面をもう一度ずつ同じ順番で表示し（９－４），（９－５）、その後、通常の態様であるストック獲得画像が表示されている画面を表示する（９－６）。ここでは、ネガポジ反転を２回実行する。図８３は複数のストック獲得画像を獲得しておりネガポジ反転が実行される回数はストック獲得画像の数や、ストック獲得画像（ストック画像）の

大当り期待度（例えば、図４８を参照）によって異なり、大当りになりやすいストック獲得画像の方がネガポジ反転を実行する回数が多くなる。

【０４６１】

（７－１）～（７－３），（８－１）～（８－５）は同じストック獲得画像を獲得した円演出であり、このように先読み変動ではネガポジ反転を実行せず、当該変動においてネガポジ反転を実行することによって、ストック画像が使用されるタイミングが明確になり、より当該変動に注目することができるだけでなく、先読み変動だということがストック獲得画像を獲得した段階で察知することができ、当該変動（先読み変動のターゲット）に期待することができ、先読み変動に対して過度に注目させることなく当該変動に対して注目させることができる。また、（８－１）～（８－５），（９－１）～（９－６）のように、ストック獲得画像を単数獲得した場合とストック獲得画像を複数獲得した場合はネガポジ反転の回数が異なり、これによりストック獲得画像を獲得したことを強調できるだけでなく、単数獲得する場合よりも複数獲得した方が大当りに制御される割合が高いため、より好適にストック獲得画像を獲得したことを遊技者に視認させることができ、遊技興趣が向上する。また、（８－２）や（９－１）のように、ネガポジ反転を伴う演出（ストック獲得画像を獲得する演出）において前段演出として実行されるボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４（８－２）、ボタン長押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３１（９－１）、ではボタンを動作することに対して強調したい表示ではあるが、ネガポジ反転を実行しないように設計している。このようにすることによって、ボタンを動作させた後に表示されるストック獲得画像を獲得する表示をさらに強調することができストック獲得画像を強調させて表示することができる。

【０４６２】

（ネガポジ反転が実行される演出　ぐるぐる演出）

図８４～図８８はぐるぐる演出で実行されるネガポジ反転について説明した図である。図８４～図８８で表示されるギザギザのエフェクトは、候補画像のカラーコードと一部または全部が異なるように設定しており、例えば、ギザギザのエフェクトは紫のエフェクトを伴うが、候補画像は、「弱ＳＰ」なら緑、「強ＳＰ」なら赤色、「激熱」なら黄色(金)で表示される。まず、図８４は、ぐるぐる演出において候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が選択されたときの図であり、ネガポジ反転は、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が決定され、ターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示されたときに実行される(例えば、図３５のＫ４からＬ４の間)。ぐるぐる演出が実行され、候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１を獲得（１０－１）～（１０－３）したときに、獲得したことを強調するために候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１の周りにギザギザのエフェクトが表示される。その後、通常の態様である候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１がターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示された候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１を遊技者に視認させた後（１０－３）、ネガポジ反転をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示された候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１とギザギザのエフェクトのみに実行し、カラーコードを反対色になるように表示し（１０－４）、その後、通常の態様の画面とネガポジ反転した画面をもう一度ずつ同じ順番で表示し（１０－５），（１０－６）、その後、通常の態様である候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１を表示する（１０－７）。ぐるぐる演出において候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が決定されたときは２回ネガポジ反転を実行する。ここで表示されるギザギザのエフェクトは、候補画像のカラーコードと一部または全部が異なるように設定している。

【０４６３】

図８５はぐるぐる演出において候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９が選択されたときの図であり、ぐるぐる演出において候補画像「パワフルゾーン」６６６ＳＫＹ０３９が決定されたときはネガポジ反転を実行しない。

【０４６４】

図８６は、ぐるぐる演出において候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０が選択されたときの図であり、ネガポジ反転は、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０が決定された

ときにターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示されたときに実行される。ぐるぐる演出が実行され、候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０を獲得（１２－１）～（１２－３）したときに、獲得したことを強調するために候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０の周りにギザギザのエフェクトが表示される。その後、通常の態様である候補画像「候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０がターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示された候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０を遊技者に視認させた後（１２－３）、ネガポジ反転をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示された候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０とギザギザのエフェクトのみに実行し、カラーコードを反対色になるように表示し（１２－４）、その後、通常の態様である候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０を表示する（１２－５）。ぐるぐる演出において候補画像「弱ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４０が決定されたときは１回ネガポジ反転を実行する。

【０４６５】

図８７は、ぐるぐる演出において候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４が選択されたときの図であり、ネガポジ反転は、候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４が決定されたときにターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示されたときに実行される。ぐるぐる演出が実行され、候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４を獲得（１３－１）～（１３－３）したときに、獲得したことを強調するために候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４の周りにギザギザのエフェクトが表示される。通常の態様である候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４がターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示された候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４を遊技者に視認させた後（１３－３）、ネガポジ反転をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示された候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４とギザギザのエフェクトのみに実行し、カラーコードを反対色になるように表示し（１３－４）、その後、通常の態様の画面とネガポジ反転した画面を２回ずつ同じ順番で表示し（１３－５）～（１３－８）、その後、通常の態様である候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４を表示する（１３－９）。ぐるぐる演出において候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４が決定されたときは３回ネガポジ反転を実行する。

【０４６６】

このように、候補画像によってネガポジ反転を実行する回数を異ならせることで候補画像の種類によって適切に強調する度合いを変えることができるだけでなく、ネガポジ反転の回数によって強調された度合いが高い（ネガポジ反転の回数が多い）程、大当りに制御される期待度が高い表示（パワフルゾーン＜弱ＳＰ＜強ＳＰ＜激熱）であることを遊技者に伝えることができ、ぐるぐる演出に対してさらに注目することができる。また、図示してはいないが、候補画像「激熱」６６６ＳＫＹ０５４は、黄色で表示されるものであり、カラーコードでいうと、青の濃淡のパラメータが赤の濃淡のパラメータ、緑の濃淡のパラメータよりも値が低く設定されている。このような特定色で表示することにより、遊技機で遊技される遊技者にとって大当りに制御される割合が高い色（黄色（金色等））で表示することができ、遊技興趣が向上する。

【０４６７】

図８８は、ぐるぐる演出においてキャラクタ「ジャム」６６６ＳＫＹ０４５が候補画像をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に表示する前に移動表示している候補画像をターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３に停止表示しようとしている図である（例えば、図４１のＡ６からＢ６の間）。停止表示するためにキャラクタ「ジャム」６６６ＳＫＹ０４５が、光線６６６ＳＫＹ０６０を候補画像に向けて発射し停止表示される演出が実行される（１４－１），（１４－２）。候補画像と光線６６６ＳＫＹ０６０が接触したときにネガポジ反転を実行し、その後、ネガポジ反転が終了し元の表示に戻り、光線６６６ＳＫＹ０６０によって候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が停止表示しターゲット領域６６６ＳＫＹ０４３にて候補画像「強ＳＰ」６６６ＳＫＹ０４１が実行されることが決定される。

【０４６８】

このように、表示同士が接触（衝突）したことよってネガポジ反転を実行することによって、接触（衝突）する衝撃を遊技者に伝えることができ演出を好適に視認させることが

できる。
【０４６９】
（ネガポジ反転が実行される演出　ストックしたキャラクタの演出）
　図８９～図９３はストックしたストック画像のキャラクタによって実行される演出においてのネガポジ反転について説明した図である。まず、図８９は、図５１に図示されている期待度アップ演出の（Ｃ１０）～（Ｅ１０）を詳細に図示したものです。まず、ストック放出カットイン画像が表示されたあと、キャラクタ「ナナ」６６６ＳＫＹ０４２が表示されると同時にキャラクタ「ナナ」を強調するエフェクト画像６６６ＳＫＹ０６６が表示され、その後、キャラクタ「ナナ」がリーチの期待度を示す画像に作用（表示同士が接触（衝突））する前にエフェクト６６６ＳＫＹ０６７が生じ、その後キャラクタ「ナナ」がリーチの期待度を示す画像に作用（表示同士が接触（衝突））したときにネガポジ反転が実行される（１５－１），（１５－２）。ネガポジ反転が実行されたときには、エフェクト６６６ＳＫＹ０６７と期待度を示す画像の星が３つのところ３つと半分の星が表示されるように期待度がアップした表示を表示し（１５－３）、ネガポジ反転が終了した後、ネガポジ反転を実行した前の態様に戻しつつ期待度を示す画像の星が３つと半分になった状態で表示され（１５－４）、キャラクタ「ナナ」が表示されなくなりタイトルとリーチの期待度を示す画像が変化した状態で表示される。なお、このときに表示されるエフェクト６６６ＳＫＹ０６７は移動表示を伴いながら表示されており、ネガポジ反転中も移動表示をしながら表示されている。
【０４７０】
　このように、表示同士が接触（衝突）したことよってネガポジ反転を実行することによって、接触（衝突）することによって変化する表示を強調することができ、遊技者がより演出に注目することができる。また、大当りに制御され期待度を直接視認することができるのが本実施例でいう期待度を示す画像の星であり、ぐるぐる演出のように候補画像だけでなく、図８９のように全体でネガポジ反転を実行することによって、遊技者に一番わかりやすく何かが実行されたことを（期待度アップ演出）伝えることができるため、遊技興趣が向上する。
【０４７１】
　図９０は、図５３の保留変化演出に図示されている（Ｃ１２）～（Ｅ１２）を詳細にした図である。図９１は保留変化演出において緑色にアクティブ表示が変化する図である。まず図９０は、キャラクタ「ジャム」がアクティブ表示に作用することを示すエフェクト６６６ＳＫＹ０６９を発射し、赤色に変化させている表示と保留変化エフェクトＳＫＹ１０７を表示した後（１６－１），（１６－２）、アクティブ表示と保留変化エフェクトＳＫＹ１０７のみにネガポジ反転が実行される（１６－３）。その後、アクティブ表示が拡大表示されつつ赤色→ネガポジ反転を行い、既定されている大きさ（一番大きいとき）になったときにアクティブ表示を赤色で表示し、縮小表示しながらアクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４に表示される（１６－４）～（１６－７）。このとき、保留変化エフェクトＳＫＹ１０７が表示されている期間はアクティブ表示と同様に通常の態様とネガポジ反転の態様とを繰り返す。
【０４７２】
　図９１は、キャラクタ「ジャム」がアクティブ表示に作用することを示すエフェクト６６６ＳＫＹ０６９を発射し緑色に変化させつつ保留変化エフェクトＳＫＹ１０７を表示し（１７－１），（１７－２）、アクティブ表示が拡大されていき、既定されている大きさ（一番大きいとき）になったときに拡大表示が終了し（１７－３），（１７－４）、縮小表示しながらアクティブ表示領域６６６ＳＫＹ０２４に表示される（１７－５）。
【０４７３】
　本実施例は、保留変化によって大当りに制御されるの期待度として緑色＜赤色になっており、このように、ネガポジ反転を伴う保留変化（赤）とネガポジ反転を伴わない保留変化（緑）とを設けることにより、より赤色の保留変化を強調させることができるだけでなく、大当りに期待させることができるため遊技興趣が向上する。また、拡大表示を行いな

がら保留変化を行うことによって、何の色に変化するかがわかりやすく遊技者が注目しやすくなる。また、保留変化エフェクトＳＫＹ１０７を表示し、アクティブ表示がネガポジ反転を伴うときも保留変化エフェクトＳＫＹ１０７にネガポジ反転を伴いながら表示することによってアクティブ表示をさらに強調することができる。また、保留変化の期間は緑に変化する場合よりも赤色に変化したときの方が長い期間で変化演出を実行するように設計しており、このようにすることによって変化する表示に注目することができる。

【０４７４】

図９２は、図５４のタイトル変化演出に図示されている（Ｃ１３）～（Ｄ１３）を詳細にしたものである。まず、ＳＰリーチ演出Ｂというタイトルが表示されているときにキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３が表示され、同時にキャラクタ「ムム」を強調するエフェクト画像６６６ＳＫＹ０６６が表示される。その後、キャラクタ「ムム」が告知している通り、タイトルの色が変化する演出が起こると同時にネガポジ反転が実行される。このため、タイトルの色が変化しているが最初に遊技者が視認するのはネガポジ反転した台頭表示になる。その後、ネガポジ反転が終了し、タイトルやネガポジ反転の影響を受けていたすべての表示が元の態様に戻りタイトルが変化した態様で表示される。

【０４７５】

このように、変化する表示において変化の前や後（今回は後）においてネガポジ反転を実行することによって変化した表示がより際立って表示することが可能であり、遊技者にとって輪郭が視認しやすくなるとともに色が変化したことを強調して表示することができる。また、タイトルは、タイトルが報知されているときにおいて一番大きい表示となっており、タイトルが報知されている時に遊技者が一番注目する表示であるので、タイトルだけでなく、その変動自体に注目することができる。

【０４７６】

図９３の（１９－１）～（１９－５）は、図５５の激熱カットイン演出に図示されている（Ｆ１４）～（Ｇ１４）を詳細にしたものである。激熱カットインは２種類あり、ムムロボ（強）ＳＫＹ１０８とムムロボ（弱）ＳＫＹ１０９があり、それぞれ異なる色(例えば、ムムロボ（強）は黄色(金)、ムムロボ（弱）ＳＫＹ１０９は赤色)で表示している。まず、ストック放出カットイン画像と暗転演出が終了したときに、ネガポジ反転を実行しないボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示され（１９－１）、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間の間にプッシュボタン３１Ｂを操作する、もしくは、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間が終了したときに、(１９－２)のように、ネガポジ反転した状態の画面でムムロボ（強）ＳＫＹ１０８が表示された激熱カットイン６６６ＳＫＹ０７８が表示され、その後、ネガポジ反転から元の態様に戻り、もう一度ネガポジ反転した状態になり、その後、ネガポジ反転から元の態様の状態に戻る（１９－３）～（１９－５）。次に、（２０－１），（２０－２）はネガポジ反転を伴わない激熱カットイン演出の詳細図である。まず、ストック放出カットイン画像と暗転演出が終了したときに、ネガポジ反転を実行しないボタン単押し動作促進画像６６６ＳＫＹ０３４が表示され（１９－１）、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間の間にプッシュボタン３１Ｂを操作する、もしくは、ボタン単押し動作促進画像が示している操作時間が終了したときに、(１９－２)のように、ネガポジ反転した状態の画面でムムロボ（弱）ＳＫＹ１０９が表示された激熱カットイン６６６ＳＫＹ０７８が表示される。（１９－１）～（１９－５）と（２０－１）～（２０－２）は同じ秒数にて行われる（例えば、ボタン３秒間、激熱カットイン１．０９秒）。

【０４７７】

本実施例では、ムムロボ（強）ＳＫＹ１０８が表示される激熱カットインとムムロボ（弱）ＳＫＹ１０９が表示される激熱カットインがあり、大当りに制御される変動であるほどムムロボ（強）ＳＫＹ１０８が表示される激熱カットインが表示されやすいように設計している。このように、ネガポジ反転を伴う激熱カットインとネガポジ反転を伴わない激熱カットインとを設けることにより、よりネガポジ反転を伴う激熱カットインを強調させることができるだけでなく、大当りに期待させることができるため遊技興趣が向上する。

また、激熱カットインの種類ごとにカットインの大きさ（幅）やカットインの柄が異なるようにしており、これによりボタンを押した後のカットインの種類に注目することができる。また、ネガポジ反転を伴う表示を行うときには、その前に表示されるボタン（例えば、（１９－１））は、ネガポジ反転を実行しないように設計している。このようにすることによって、ネガポジ反転の表示をより強調することができる。

【０４７８】

（ネガポジ反転が実行される演出　ＳＰリーチＸ）

図９４、図９５はＳＰリーチＸにおいて実行されるネガポジ反転を伴う演出について詳細にした図である。図９４の（２１－１）～（２１－３）は、図５８の（１－１０），（１－１１）を詳細にしたものである。図９４の（２２－１）～（２２－４）は、図５８の（１－１３），（１－１５）を詳細にしたものである。まず図９４の（２１－１）～（２１－３）は、画面に地面が表示され（２１－１）、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００が地面に着地するときに、ネガポジ反転が実行され（２１－２）、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻る（２１－３）。次に、図９４の（２２－１）～（２２－４）は、画面中央の「決戦」の文字表示を含む平行四辺形の領域を挟んで、左側にキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３と複数の星形が描かれた第１重畳画像が表示され、右側に敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００と複数の割れたハートが描かれた第２重畳画像が表示される（２２－１）、（２２－２）。その後、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像とがそれぞれ中央に移動して接着するが、接着するときにネガポジ反転が実行される（２２－３）。その後、元の態様にもどり、左側の第１重畳画像と右側の第２重畳画像が接着した表示が表示される（２２－４）。

【０４７９】

このように、表示同士が接着（衝突）したことよってネガポジ反転を実行することによって、接着（衝突）する衝撃を遊技者に伝えることができ演出を好適に視認させることができる。

【０４８０】

図９５は、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００とキャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３が攻撃手段として行う技の名前を表示するときの詳細な図である。（２３－１）～（２３－５）は、図５９の（１－１９）から（１－２０）を詳細にした図である。まず、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００の技名が表示されるときの表示の仕方について説明する。敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００の頭上に巨大な球体状のエネルギー弾が形成される演出表示が行われる（２３－１）。その後、技の名前である「夢幻爆真掌」の「夢幻」が拡大表示しながら既定の位置（夢幻爆真掌の技名が全て表示されたときと同じ場所）に移動しながら表示され、一番大きく表示されたときに（夢幻爆真掌の技名が全て表示されたときの大きさと同じ）さきほどの既定の位置に「夢幻」が表示されたときにネガポジ反転が実行される（２３－２）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り（２３－３）、次に「夢幻爆真掌」の「爆真掌」が拡大表示しながら既定の位置（夢幻爆真掌の技名が全て表示されたときと同じ場所）に移動しながら表示され、一番大きく表示されたときに、（夢幻爆真掌の技名が全て表示されたときの大きさと同じ）さきほどの既定の位置に「爆真掌」が表示されたときにネガポジ反転が実行される（２３－４）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻る（２３－５）。

【０４８１】

次に、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３の技名が表示されるときの表示の仕方について説明する。キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３の頭上から巨大なエネルギー弾が出力される演出表示が行われ（２４－１）、その後、技の名前である「デルタブレイク」の「デルタ」が拡大表示しながら既定の位置（デルタブレイクの技名が全て表示されたときと同じ場所）に表示され、一番大きく（デルタブレイクの技名が全て表示されたときと同じ大きさ）さきほどの既定の位置に「デルタ」が表示されたときにネガポジ反転が実行される（２３－２）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り（２３－３）、次に「デルタブレイク」の「ブレイク」が拡大表示しながら既定の位置（デルタブレイクの技

名が全て表示されたときの大きさと同じ）に表示され、一番大きく（デルタブレイクの技名が全て表示されたときと同じ大きさ）さきほどの既定の位置に「ブレイク」が表示されたときにネガポジ反転が実行される（２３－４）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻る（２３－５）。

【０４８２】

このように、技名が表示されたときにネガポジ反転を実行することによって技名が強調されこの後に起こる演出に注目することができる。また、既定の位置に表示されたときにネガポジ反転を実行することによって技名を強調することができる。また実施例では、一番大きく表示されたときにネガポジ反転を実行し、その大きさは技名が全て表示されたときと同じ大きさとしていたが、これに限らず、技名が全て表示されたときの大きさよりも大きくしてもよい。このようにすれば、さらに技名を強調することができ、この後に起こる演出に注目することができる。また、どちらの演出も先に表示された文字（「夢幻」、「デルタ」）はその後に表示される文字（「爆真掌」、「デルタ」）の影響で合計２回のネガポジ反転を伴うことになるが、このようにすることによって文字表示をより強調することができる。また、敵キャラクタ「ナナ」ＳＫＹ１００の技名によってネガポジ反転をしない技名や、ネガポジ反転の回数を多くした技名がある。さらに、敵キャラクタの場合に限ってはネガポジ反転の数が多い程大当りに制御されにく設定している。このようにすれば、敵キャラクタが強力な技を出すことが遊技者に伝わり、遊技者に緊張感が伝わりやすくなり演出の興趣を向上することができる。また、その反対に、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３の技名によってネガポジ反転をしない技名や、ネガポジ反転の回数を多くした技名がある。キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３の場合はネポジ反転の回数が多い程大当りに制御されやすくしている。このようにすれば、キャラクタ「ムム」６６６ＳＫＹ０７３が強力な技を出すことが遊技者に伝わり、遊技者に緊張感が伝わりやすくなり演出の興趣を向上することができる。

【０４８３】

（ネガポジ反転が実行される演出　ファンファーレ中）

図９６～図９９は、ファンファーレ演出の実行中に表示される大当りの名称表示を表示するときに実行されるネガポジ反転について図示されたものである。図９６、図９９は、通常時から大当りに制御されるときに表示される大当りＡ、大当りＢである。図９７～図９９は、時短状態、確変状態において大当りに制御されるときに表示される大当りＢ、大当りＣである。

【０４８４】

まず図９６は、図６４、図６５で図示した大当りＡの名称である「ＢＯＮＵＳ」が表示されたときの図である。図９６は、図６５の（２－１１）～（２－１３）を詳細にした図である。まず、背景のみとなった画面が表示された後（２５－１）、縮小表示しながら大当りＡを示す「ＢＯＮＵＳ」の表示とエフェクト画像が表示され（２５－２）、「ＢＯＮＵＳ」の文字表示が遊技者に全て視認可能になったとき（縮小表示しなくなる大きさ）にネガポジ反転を実行する（２５－３）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「ＢＯＮＵＳ」の文字表示を表示する（２５－４）。

【０４８５】

次に図９７、図９８は、図７２で図示した大当りＣの名称である「超パワフルＢＯＮＵＳ」が表示されたときの図である。まず、「超」の文字が画面上部から縮小表示しながら画面中央に表示され（２６－１）、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「超パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（５－８））になると縮小表示を停止し、そのときにネガポジ反転が実行される（２６－２）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「超」の文字表示を元の態様で表示する（２６－３）。その後、「パワフル」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に表示され（２６－４）、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「超パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（５－８））になると縮小表示を停止し、そのときにネガポジ反転が実行される（２６－５）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻

り「パワフル」の文字表示を元の態様で表示する（２６－６）。その後、「ＢＯＮＵＳ」の文字が画面下部から縮小表示しながら画面中央に表示され（２６－７）、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「超パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（５－８））になると縮小表示を停止し、そのときにネガポジ反転が実行される（２６－８）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「超」の文字表示を元の態様で表示する（２６－９）。その後、個別に表示されていた文字（「超」、「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」）が組み合わさり縮小表示しながら画面全体に収まる大きさで表示されたときに縮小表示を停止し（２６－１０）、そのときにネガポジ反転が実行される（２６－１１）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示を元の態様で表示する（２６－１２）。その後、２回ずつネガポジ反転と通常の態様を繰り返し行う（２６－１３）～（２６－１６）。

【０４８６】

次に図９９は、図７４で図示した大当りＢの名称である「パワフルＢＯＮＵＳ」が表示されたときの図である。まず、「パワフル」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に表示され（２７－１）、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときにネガポジ反転が実行される（２７－２）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「パワフル」の文字表示を元の態様で表示する（２７－３）。その後、「ＢＯＮＵＳ」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に表示され（２７－４）、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときにネガポジ反転が実行される（２７－５）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「ＢＯＮＵＳ」の文字表示を元の態様で表示する（２７－６）。その後、個別に表示されていた文字（「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」）が組み合わさり縮小表示しながら画面全体に収まる大きさで表示されたときに縮小表示を停止し（２７－７）、そのときにネガポジ反転が実行される（２７－８）。その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示を元の態様で表示する（２７－９）。その後、１回ずつネガポジ反転と通常の態様を繰り返し行う（２７－１０），（２７－１１）。

【０４８７】

このように、大当りの名称を表示するときは、ネガポジ反転を実行することによって大当りを強調するだけでなく遊技者を祝福することができるため遊技興趣が向上する。また、大当りの種類によってネガポジ反転の回数を異ならせており、ラウンド数が多い大当りの方がネガポジ反転が行われる回数を多くしている。このようにすれば、大当りの名称表示を強調させることができるだけでなく、その名称表示のネガポジ反転の数によって大当りによる賞球の付与数が多いか少ないかを把握することができ遊技興趣が向上する。また、本実施例では、ファンファーレ演出中（変動が終わり、大当りの名称を表示し大当りラウンドが行われる前の期間）は、ネガポジ反転を実行し、その前に実行されるエピローグ演出（例えば、図６１（１－２７）～図６２（１－４０）の期間）はネガポジ反転を実行しないようにしている。エピローグ演出では有利状態に制御されたことを祝福する演出であるため、ネガポジ反転を実行することによって祝福感を阻害しないようにすることができ遊技興趣が向上する。また、ファンファーレ演出が終了した後に表示される高確率状態を示す名称表示や、時短状態を示す名称表示を表示するが、そのときにはネガポジ反転をしないように設計している。このようにすることによって、よりファンファーレ演出を強調することができる。

【０４８８】

（ネガポジ反転が実行される演出　高ベースのエピローグ）

図１００は、高ベース（時短中や確変中）のエピローグ演出中に実行されるネガポジ反転について図示したものであり、図７１の（４－２３）～（４－２６）で実行される表示について詳細にしたものである。まず、（２８－１）は、可動体３２が上昇し元の位置に戻るところであり（２８－１）、戻り切った後、ネガポジ反転した状態で飾り図柄が高ベ

ース中にネガポジ反転する中で一番小さい飾り図柄（小）で表示され（２８－２）、その後、通常の態様に戻り飾り図柄（小）を表示した後（２８－３）、拡大表示を行い、飾り図柄（小）よりも大きい飾り図柄（中）で表示され（２８－４）、拡大表示が続き、飾り図柄（中）よりも大きい飾り図柄（大）が表示されるときに、ネガポジ反転した状態で飾り図柄（大）が表示され（２８－５）、その後、通常の態様に戻り飾り図柄（大）を表示した後（２８－６）、縮小表示を開始し、飾り図柄（中）を表示し（２８－７）、縮小表示を継続し、飾り図柄（小）を表示したときにネガポジ反転した状態で飾り図柄（小）が表示され（２８－８）、その後、通常の態様に戻り飾り図柄（小）を表示した後（２８－９）、拡大表示を行い、飾り図柄（小）よりも大きい飾り図柄（中）で表示され（２８－１０）、拡大表示が続き、飾り図柄（中）よりも大きい飾り図柄（大）が表示されるときに、ネガポジ反転した状態で飾り図柄（大）が表示され（２８－１１）、その後、通常の態様に戻り飾り図柄（大）を表示した（２８－１２）後、（２８－７）～（２８－１２）をもう一度行う。

【０４８９】

このように一番小さい飾り図柄のときと一番大きい飾り図柄のときにネガポジ反転を実行することによって飾り図柄を強調することができるだけではなく、大当り演出をにぎやかにすることができる。また、高ベース中のエピローグ演出におけるネガポジ反転の回数は本実施例の中で１番繰り返す回数が多い６回であり、通常時よりも良い状態であることを好適に表示することができ遊技興趣が向上する。通常時では、ネガポジ反転を繰り返す回数が一番多いのは候補表示「激熱」が表示された時であり、どちらも文字を強調表示することができる演出となっているが、飾り図柄を表示するエピローグ演出の方が移動表示の回数やネガポジ反転の回数が多く強調して表示することが可能である。また、高ベース（確変中や時短中）は、低ベース（通常時）よりも変動時間が短くなっているため、低ベースよりも変動に対して興趣を持たせづらくなっているが、高ベースのエピローグにネガポジ反転を用いた演出を取り入れることで低ベースのエピローグ演出にはネガポジ反転を実行しないため、興趣を向上させることができる。

【０４９０】

（ネガポジ反転の表示時間）

図１０１は、ネガポジ反転を伴う演出で実際に行われるネガポジ反転の期間とその演出に対応する対応音が出力されるタイミングを表した図である。まず、単数行われるネガポジ反転について説明する。単数行われるネガポジ反転（例えば、図８２、図８６、図８９、図９６等）は、約０．０３秒（１ｆｐｓ）の間ネガポジ反転の態様で表示され、その後、通常の態様に戻ったときにその演出に対応した音声の出力を開始する。複数行われるネガポジ反転（例えば、図８２、図８６、図８９、図９６等）の場合は、ネガポジ反転のタイミングによってネガポジ反転で表示される期間は変わらず（約０．０３秒（１ｆｐｓ））対応音が出力されるときは、最初にネガポジ反転で表示されている期間が終了し、通常の態様に戻ったときにその演出に対応した音声を開始する。

【０４９１】

このように、対応音をネガポジ反転で表示されているときに出力しないようにし、その後に表示される通常の態様にて出力するようにすれば、通常の態様を強調することが可能であり、遊技者に注目させることができる。

【０４９２】

次に、各大当りによって実行されるネガポジ反転の期間と対応音について図１０２と図１０３を使って説明する。まず、大当りＡ（大当り名称　ＢＯＮＵＳ）のときには、まず、背景のみとなった画面が表示されたときは０．３秒間表示され、その後０．３秒間かけて「ＢＯＮＵＳ」を縮小表示し、ＢＯＮＵＳ」の文字表示が遊技者に全て視認可能になったとき（縮小表示しなくなる大きさ）にネガポジ反転を０．０６秒（２ｆｐｓ）表示し、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「ＢＯＮＵＳ」の文字表示を表示しながら対応音の出力を通常の態様で表示されたときから開始する。

【０４９３】

大当りＣ（大当り名称　パワフルＢＯＮＵＳ）のときには、まず、「パワフル」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に０．３秒間かけて表示し、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときに０．０６秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「パワフル」の文字表示を通常の態様で１秒間表示しながら対応音の出力を通常の態様で表示されたときから開始する。その後、「ＢＯＮＵＳ」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に０．３秒間かけて表示し、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときに０．０６秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「ＢＯＮＵＳ」の文字表示を通常の態様で１秒間表示しながら対応音の出力を通常の態様で表示されたときから開始する。その後、個別に表示されていた文字（「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」）が組み合わさり０．３秒間かけて縮小表示しながら画面全体に収まる大きさで表示されたときに縮小表示を停止し、そのときに０．０３秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示を通常の態様で０．０３秒間表示し、その後、１回ずつネガポジ反転と通常の態様を繰り返し行い、最後に表示される通常の態様である「パワフルＢＯＮＵＳ」は３秒間表示する。またこのとき、「パワフルＢＯＮＵＳ」の名称表示をネガポジ反転させてから最初に通常の態様に戻ったときに対応音の出力を開始する。

【０４９４】

大当りＢ（大当り名称　超パワフルＢＯＮＵＳ）のときには、まず、「パワフル」の文字が画面上部から縮小表示しながら画面中央に０．３秒間かけて表示し、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときに０．０６秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「パワフル」の文字表示を通常の態様で１秒間表示しながら対応音の出力を通常の態様で表示されたときから開始する。その後、「パワフル」の文字が画面中央から縮小表示しながら画面中央に０．３秒間かけて表示し、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときに０．０６秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「パワフル」の文字表示を通常の態様で１秒間表示しながら対応音の出力を通常の態様で表示されたときから開始する。その後、「ＢＯＮＵＳ」の文字が画面下部から縮小表示しながら画面中央に０．３秒間かけて表示し、一定のサイズ（例えば、右打ち表示（小）よりも大きく、後に説明する「パワフルＢＯＮＵＳ」の全体表示よりも小さい（６－６））になると縮小表示を停止し、そのときに０．０６秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「ＢＯＮＵＳ」の文字表示を通常の態様で１秒間表示しながら対応音の出力を通常の態様で表示されたときから開始する。その後、個別に表示されていた文字（「超」、「パワフル」、「ＢＯＮＵＳ」）が組み合わさり０．３秒間かけて縮小表示しながら画面全体に収まる大きさで表示されたときに縮小表示を停止し、そのときに０．０３秒間ネガポジ反転で表示され、その後、ネガポジ反転から通常の態様に戻り「超パワフルＢＯＮＵＳ」の文字表示を通常の態様で０．０３秒間表示し、その後、２回ずつネガポジ反転と通常の態様を繰り返し行い、最後に表示される通常の態様である「パワフルＢＯＮＵＳ」は３秒間表示する。またこのとき、「超パワフルＢＯＮＵＳ」の名称表示をネガポジ反転させてから最初に通常の態様に戻ったときに対応音の出力を開始する。

【０４９５】

このように、大当りの名称表示を全て表示する前に行われるネガポジ反転に関してはネガポジ反転で表示される期間を通常時とは異ならせるようにしている。このようにすることによって、通常時に実行されるネガポジ反転とは違い、さらに強調表示をすることができる。また、大当り名が通常の態様で最後に表示されるときは、他の期間よりも長い３秒

間表示されるようにしているが、このようにすることによってしっかりと大当りの名称を視認させることができる。また、対応音をネガポジ反転で表示されているときに出力しないようにし、その後に表示される通常の態様にて出力するようにすれば、通常の態様を強調することが可能であり、遊技者に注目させることができる。また、大当りＡのときだけ、全体の表示をネガポジ反転するときに、ネガポジ反転の秒数を０．０６秒としているが、これは、秒数を０．０３秒にしてしまうと通常時に実行される単数のネガポジ反転と変わりがなく、強調して表示することができないため、特別感を出すためにあえて秒数を長くしている。

【０４９６】

図１０４も基本的には、図１０１に図示したように、ネガポジ反転の期間は０．０３秒で表示され、ネガポジ反転で表示されないところは演出に沿って時間を変えるようにしており、最後に図柄が最終停止する前の期間においてだけは３秒間揺れる動作を伴い、０．５秒間停止表示するように設計している。

【０４９７】

このようにすれば、強調表示させるだけでなく、３秒間にわたって何の図柄で大当たりしたのかをかくにんすることができ、０．５秒間で変動を終了したことを伝えることができるため遊技興趣が向上する。

【０４９８】

（１変動におけるネガポジ反転）

図１０５は、１変動におけるネガポジ反転が行われる演出について図示したものである。低確低ベース（通常時）は、低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）よりも変動時間が長く設定されている。まず、低確低ベース（通常時）では、ＳＰリーチＢが行われる１変動についてどのタイミングでネガポジ反転が実行されるかを図示したものであり、１変動中に５つの演出でネガポジ反転を実行することが可能である。次に、低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）は１変動中に１つの演出でネガポジ反転を実行することが可能である。

【０４９９】

このように、低確低ベース（通常時）の方が低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）よりもネガポジ反転する回数が多くなるように設計することによって、低確低ベース（通常時）の変動時間内を好適に活用することができ遊技興趣が向上する。また、低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）の方が低確低ベース（通常時）よりも変動時間が短く設計しているため、ネガポジ反転を実行する演出を１つにすることによって変動時間内に強調したい表示を絞ることができ、その表示に対して注目させることができる。

低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）は低確低ベース（通常時）よりもネガポジ反転を伴う演出を少なくすることに変動時間を短縮することができ、スムーズに変動を行うことができつつ、低確低ベース（通常時）では低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）よりも前記第２態様を伴う演出を多く行うことによって低確低ベース（通常時）の演出を低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）よりも注目させつつ変動を行うことができる。また、低確低ベース（通常時）は、大当りに制御されることを示唆する演出において実行されるネガポジ反転であるが、低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）は大当りを報知する演出において実行されるネガポジ反転であるため、状態によってネガポジ反転を使用する箇所が異なり、各々のタイミングにあわせてネガポジ反転を実行することができ遊技興趣が向上する。

【０５００】

（ボタンとネガポジ反転の表示期間）

図１０６は、図９３で図示しているボタンが押された後に表示する激熱カットインにおいて実行されるネガポジ反転のさらに詳細な説明である。ボタンを伴うネガポジ反転は、ボタンを押したタイミングによってカットインが表示される期間が異なり、図示しているとおり、ボタンが表示されてから１秒後にボタンを押したときは、全体で３．０９秒とな

っており、ネガポジ反転が全て終わってからカットインを通常の態様で３秒間表示するように設計している。ボタンが表示されてからボタンを押さなかったときは、全体で１．０９秒となっており、ネガポジ反転が全て終わってからカットインを通常の態様で１秒間表示するように設計している。

【０５０１】

このように、ボタンを押すタイミングによってカットインの表示期間を変えることによって変動時間を調整することができ、カットインを好適に表示することができる。また、ボタンを押しても押さなくてもネガポジ反転で表示される期間は変わらないように設計しており、これによって同じ表示を同じように強調表示することができ、遊技興趣の低下を抑えることができる。

【０５０２】

また、本実施例では、アクティブ表示や飾り図柄等にネガポジ反転を実行していたが、これに限らず、強調したい表示がある箇所にはネガポジ反転を実行してもよい。また、保留内に連続して大当りに制御される場合や、大当りを告知しつつ、普段の通常時は表示されづらいプレミア演出にもネガポジ反転を実施してもよい。

【０５０３】

（救済時短におけるネガポジ反転）

図１０７、図１０８は、遊タイムに突入する場面を図示したものである。本実施例は、通常変動が９００回行われたときに救済時短が発動する仕組みになっている。８００回目の大当りまたは、はずれにもとづく変動表示が開始され（２９－１）、飾り図柄が停止したとき（２９－２）、画面右下にエフェクトが表示され（２９－３）、エフェクトが消えるときに救済時短発動まで残り１００回の変動であると報知する「遊タイム　あと１００回」という表示が表示される（２９－４）。そのあと、大当りまたは、はずれにもとづく変動表示が開始され（２９－５）、飾り図柄が停止したときに右下に表示されている「遊タイム　あと１００回」であった表示が「遊タイム　あと９９回」となり、１変動分減ったことを報知している（２９－６）。その後、（２９－５），（２９－６）のように変動が行われ、救済時短が発動する最後の変動になり（２９－７）、その変動が終了すると（２９－８）、停止画面の上に重畳するように右打ちを促すテロップと右打ち表示（小）が表示される（２９－９）。この後、右打ち表示を開始し、第２始動入賞口へ遊技級が入賞すると、確変のときに表示される「パワフルＲＵＳＨ」が表示され（２９－１０）背景と図柄が確変中の表示と同じ表示で変動が開始される（２９－１１），（２９－１２）。

【０５０４】

図１０９は、救済時短が発動することを示唆する「遊タイム　あと１００回」の表示が表示されるとき（（２９－２）～（２９－４））を詳細に図示したものである。まず、飾り図柄が停止したとき（３０－１）、画面右下にエフェクトが表示され（３０－２）、その後、ネガポジ反転するときに「遊タイム　あと１００回」という表示が表示され、エフェクトと一緒にネガポジ反転が実行される（３０－３）。その後、通常の態様にもどりエフェクトと「遊タイム　あと１００回」という表示を表示した後（３０－４）、エフェクトのみが消えていく（３０－５）。

【０５０５】

このように、ネガポジ反転を伴うことによって、ネガポジ反転を伴わずに表示するよりも強調して表示することができ、遊技者に救済時短にもうすぐ到達することを気づかせることができる。また、救済時短が発動したときにはネガポジ反転を伴わないように表示しているが、「遊タイム　あと１００回」という表示がされたときにネガポジ反転を実行しており、遊技者が救済時短が発動するタイミングが分かった状態でネガポジ反転を実行しても遊技者側からすると、救済時短が発動することがわかっている状態でネガポジ反転を実行しても好適に伝えることができないため、わざとネガポジ反転を実行しないようにしている。

【０５０６】

本実施例は、ネガポジ反転を実行することによって各々特有の効果を奏する。まず、ス

トック画像を獲得したときに実行されるネガポジ反転は、獲得したことを強調する効果だけでなく、大当りに制御される期待度（ストック画像を獲得した個数）やストック画像がどのタイミングで使われるかを視覚的に遊技者に伝えることができ、他とは異なった特有の効果を奏する。

【０５０７】

次にぐるぐる演出において候補画像を獲得したときに実行されるネガポジ反転は、候補画像の種類によってネガポジ反転させる回数を異ならせているため、各々の種類によって適切に強調することができるだけでなく、ネガポジ反転を実行する回数によって大当りに制御される期待度が高くなるように設計することによって候補画像に注目させることができ、他とは異なった特有の効果を奏する。

【０５０８】

次にストックしたキャラの期待度アップ演出において実行されるネガポジ反転は、表示同士が接触（衝突）したことよってネガポジ反転を実行することによって、接触（衝突）することによって変化する表示を強調することができるだけでなく、全体でネガポジ反転を実行することによって、遊技者に一番わかりやすく何かが実行されたことを（期待度アップ演出）伝えることができるため、他とは異なった特有の効果を奏する。

【０５０９】

次にストックしたキャラの保留変化演出において実行されるネガポジ反転は、保留変化演出によってネガポジ反転を実行しない演出もあるため、保留変化演出によって強調度合いを変えることができるだけでなく、拡大表示を行いながら保留変化を行うことによって、何の色に変化するかがわかりやすくなり、そこにネガポジ反転の効果が加わるのでより強調することができ、他とは異なった特有の効果を奏する。

【０５１０】

次にストックしたキャラのタイトル変化演出において実行されるネガポジ反転は、タイトルが報知されているときにおいて一番大きい表示となっており、タイトルが報知されている時に遊技者が一番注目する表示であるので、タイトルだけでなく、その変動自体に注目することができるため、他とは異なった特有の効果を奏する。

【０５１１】

次にファンファーレ中に実行されるネガポジ反転は、大当りの名称を表示するときは、ネガポジ反転を実行することによって大当りを強調するだけでなく遊技者を祝福することができるだけでなく、大当りの種類によってネガポジ反転の回数を異ならせており、ラウンド数が多い大当りの方がネガポジ反転が行われる回数を多くしており、さらに遊技者に祝福感を与えることができるため、他とは異なった特有の効果を奏する。

【０５１２】

次に高ベースのエピローグにおいて実行されるネガポジ反転は、一番小さい飾り図柄のときと一番大きい飾り図柄のときにネガポジ反転を実行することによって飾り図柄を強調することができるだけではなく、大当り演出をにぎやかにすることができるだけでなく、高ベース（確変中や時短中）は、低ベース（通常時）よりも変動時間が短くなっているため、低ベースよりも変動に対して興趣を持たせづらくなっているが、高ベースのエピローグにネガポジ反転を用いた演出を取り入れることで低ベースのエピローグ演出にはネガポジ反転を実行しないため、他とは異なった特有の効果を奏する。

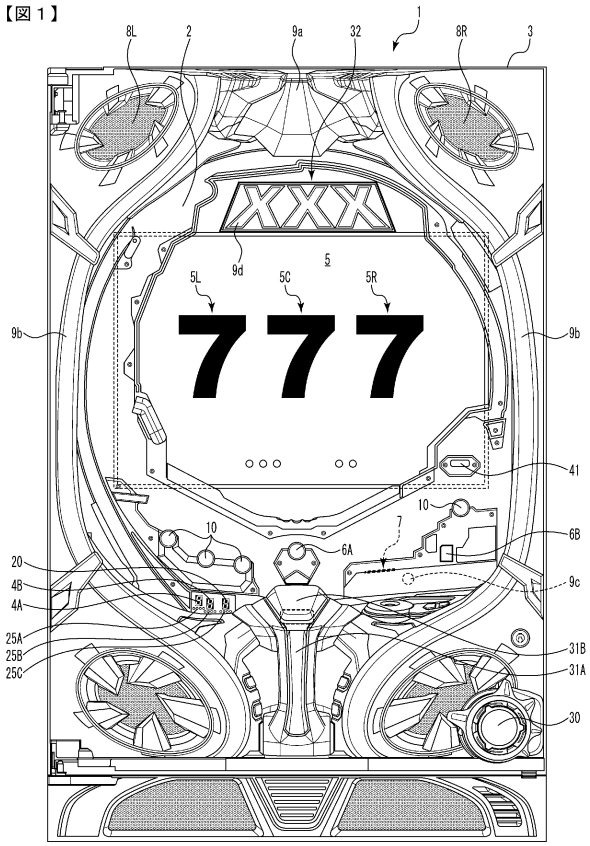
【０５１３】

このように、ネガポジ反転を伴う演出・表示は、各々特有の効果を奏しており、それぞれに合ったネガポジ反転を実行している。

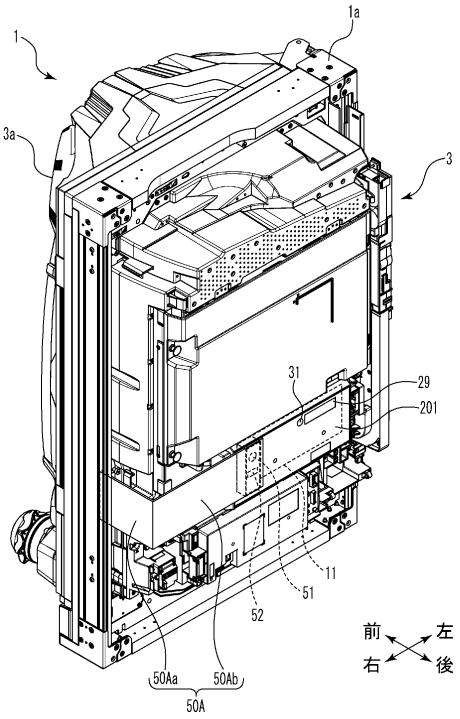
【０５１４】

また、実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【０５１５】
本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生にもとづいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。
【符号の説明】
【０５１６】
１：パチンコ遊技機
４Ａ：第１特別図柄表示装置
４Ｂ：第２特別図柄表示装置
５：画像表示装置
１００：遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０：演出制御用ＣＰＵ
【図面】
【図１】
【図１】

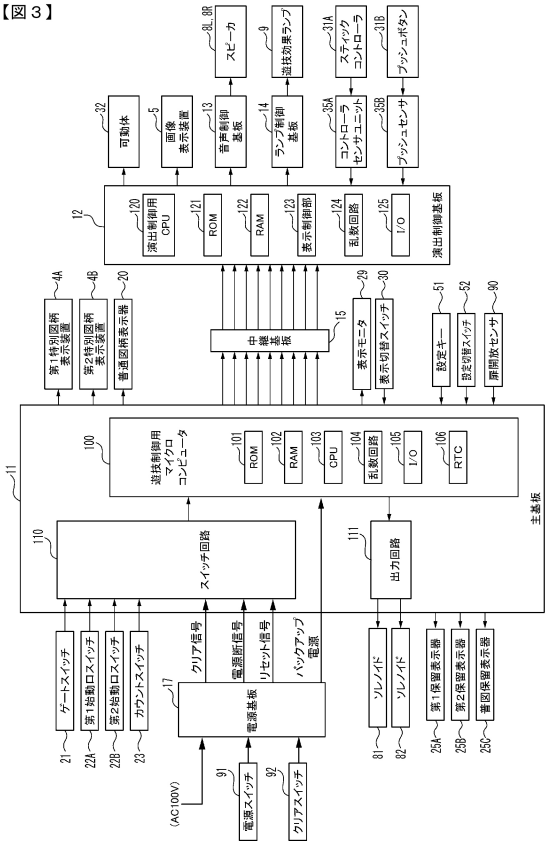


【図２】
【図２】



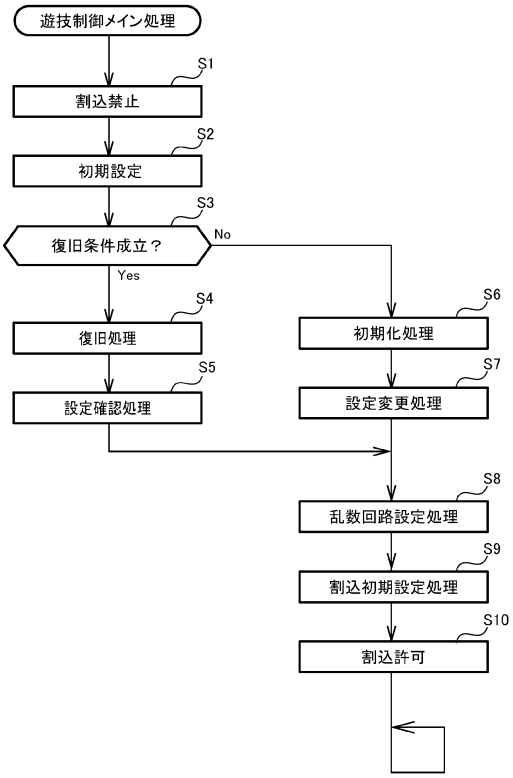
【図３】

【図３】



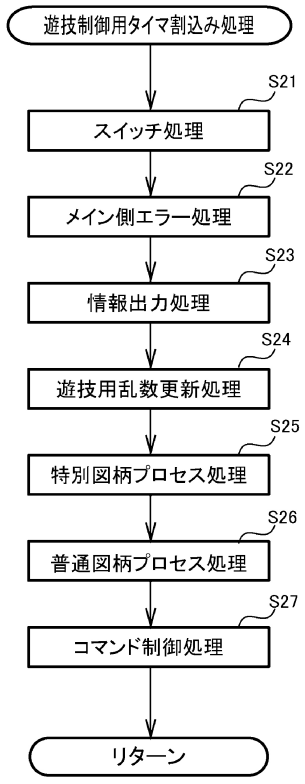
【図４】

【図４】



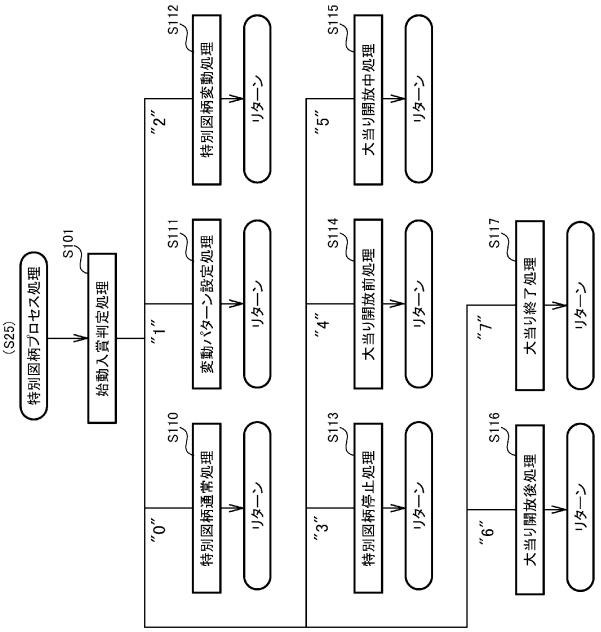
【図５】

【図５】



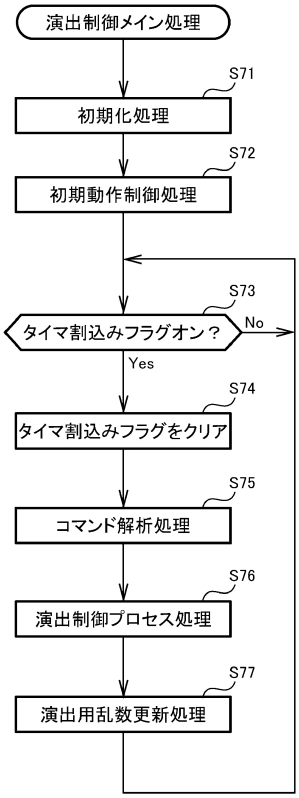
【図６】

【図６】



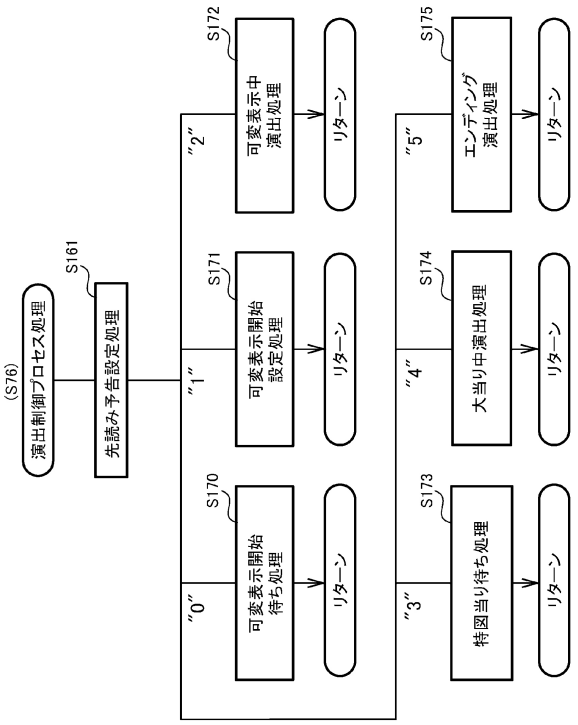
【図７】

【図７】



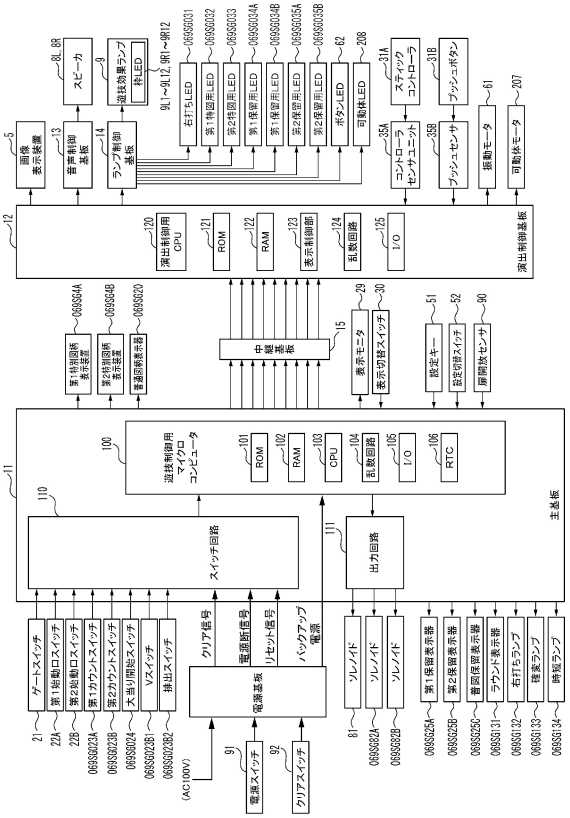
【図８】

【図８】



【図９】

【図９】



【図１０】

【図１０】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～99	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～205	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～10818	大当り
	上記数値以外	はずれ

(C1)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りA	0～149
大当りB	150～299

(C2)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当りB	0～99
大当りC	100～299

(D)大当り種別

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数
大当りA	第2大入賞口(Vフタ:ショート開放)	第1大入賞口	110回(110回以内の大当りまで)	110回(110回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口(Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回(110回以内の大当りまで)	110回(110回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口(Vフタ:ロング開放)	第1大入賞口	110回(110回以内の大当りまで)	110回(110回以内の大当りまで)	10

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図１１】
【図１１】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当りA	１００回
大当りB	１００回
大当りC	１００回
900回変動（救済時短）	1100回

【図１２】
【図１２】

通常状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留０～２]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	－
非リーチB	12000	96
SPリーチA(じゃんけんリーチ)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1
SPリーチX(対決)	80000	1

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチB	5000	96
非リーチB	12000	－
SPリーチA(じゃんけんリーチ)	45000	2
SPリーチB(バトルSP)	80000	1
SPリーチX(対決)	80000	1

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留０～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由B	12000+15000	1
SPリーチA(じゃんけんリーチ)	45000+15000	19
SPリーチB(バトルSP)	80000+15000	30
SPリーチX(対決)	80000+15000	50

【図１３】
【図１３】

確変状態

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチC（ボタンチャンス）	40000	2
SPリーチD（連打チャレンジ）	25000	3

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留１～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	85
非リーチA	7000	10
SPリーチC（ボタンチャンス）	40000	2
SPリーチD（連打チャレンジ）	25000	3

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチC（ボタンチャンス）	40000+15000	80
SPリーチD（連打チャレンジ）	25000+15000	15

【図１４】
【図１４】

時短状態A

（A）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留0]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	－
非リーチA	7000	95
SPリーチE（バトルSP）	50000	5
SPリーチF（ショートバトルSP）	25000	－

（B）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留１～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
短縮非リーチA	3000	90
非リーチA	7000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000	5
SPリーチF（ショートバトルSP）	25000	－

（C）大当り用変動パターン判定テーブル[保留0～3]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
SP非経由A	7000+15000	5
SPリーチE（バトルSP）	50000+15000	95
SPリーチF（ショートバトルSP）	25000+15000	－

【図１５】
【図１５】

時短状態Ｂ（救済時短状態）

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留０]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	－
非リーチＡ	7000	97
ＳＰリーチＥ（バトルＳＰ）	50000	－
ＳＰリーチＦ（ショートバトルＳＰ）	25000	3

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブル[保留１～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチＡ	7000	－
ＳＰリーチＥ（バトルＳＰ）	50000	－
ＳＰリーチＦ（ショートバトルＳＰ）	25000	3

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブル[保留０～３]

変動パターン	変動時間(ms)	MR3
ＳＰ非経由Ａ	7000+15000	－
ＳＰリーチＥ（バトルＳＰ）	50000+15000	－
ＳＰリーチＦ（ショートバトルＳＰ）	25000+15000	100

【図１６】
【図１６】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	Ｖ入賞通知	Ｖ入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報を指定
96	XX	救済時短回数２指定	救済時短までXXで示す変動回数（100回単位の回数）であることの指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当りＡ
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りＢ
8C	03	第４可変表示結果指定	大当りＣ

（Ｃ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8F	00	図柄確定Ａ指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が0.5秒
8F	01	図柄確定Ｂ指定	特別図柄の変動を終了し図柄確定期間が20秒

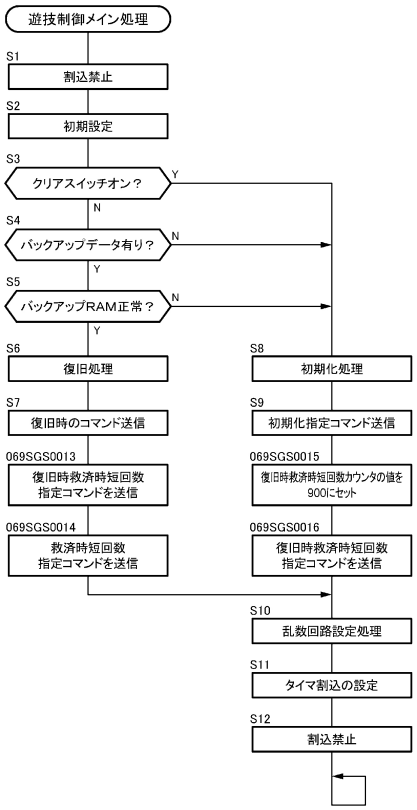
（Ｄ）

MODE	EXT	名称	指定内容
91	00～0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10～1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20～2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30～3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

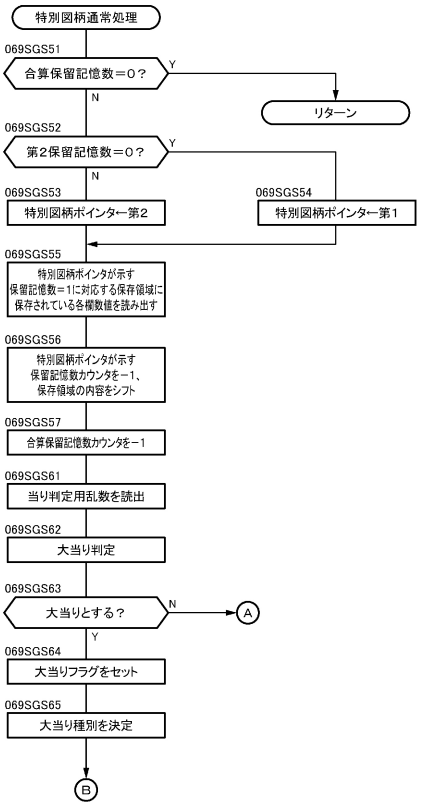
（Ｅ）

MODE	EXT	名称	指定内容
94	00	救済時短回数Ａ指定	救済時短到達
94	01	救済時短回数Ｂ指定	救済時短まで1～125回転
94	7E	救済時短回数Ｃ指定	救済時短まで126回転
94	7F	救済時短回数Ｄ指定	救済時短まで127回転以上

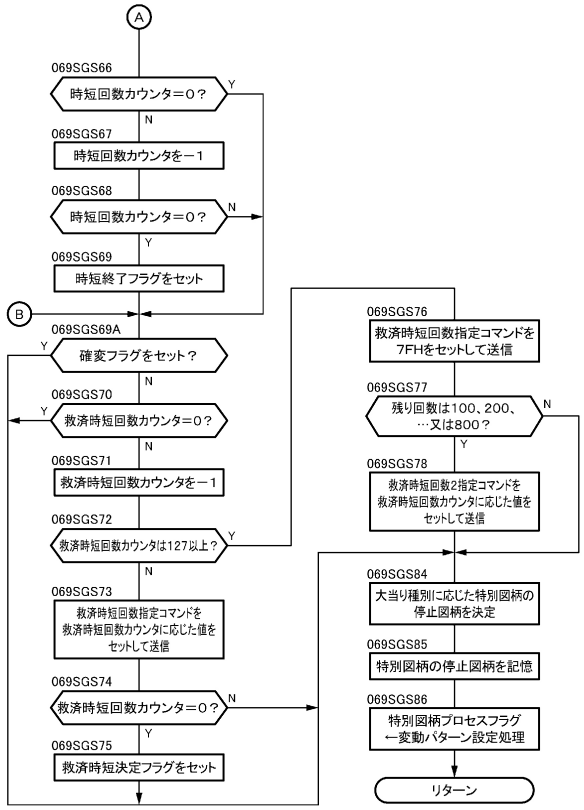
【図１７】
【図１７】



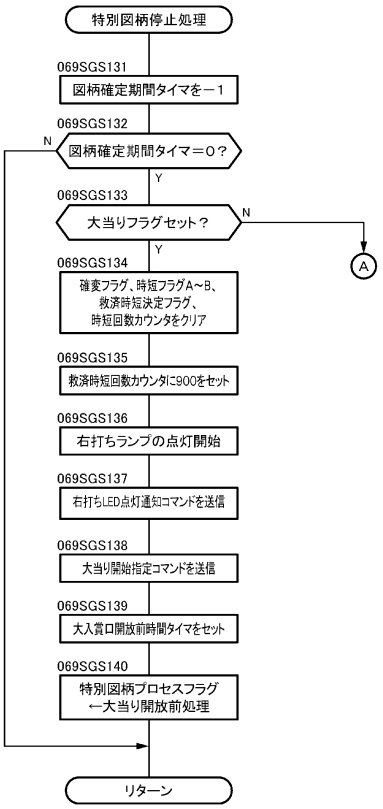
【図１８】
【図１８】



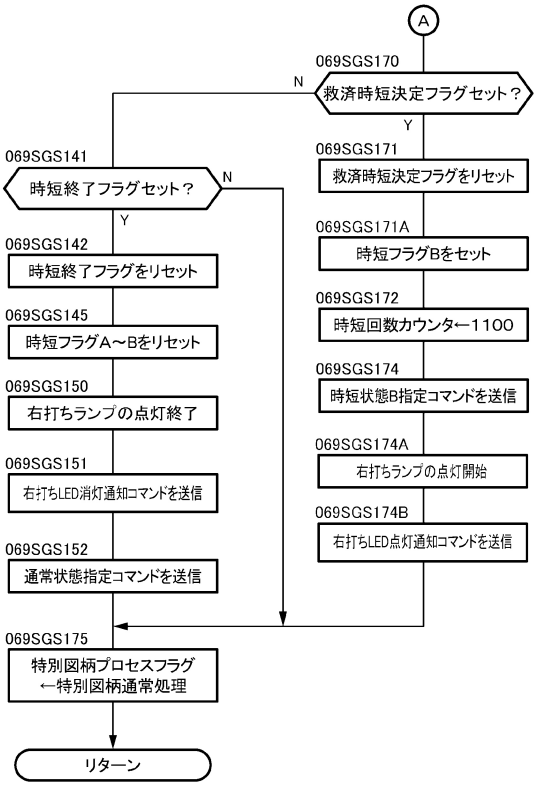
【図１９】
【図１９】



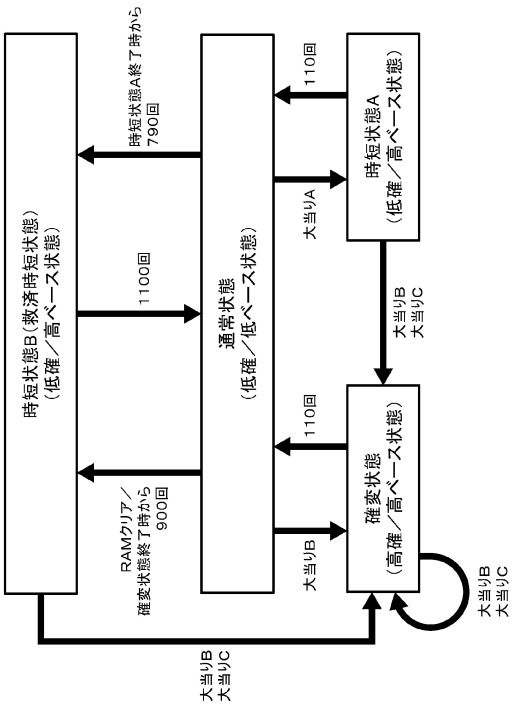
【図２０】
【図２０】



【図２１】
【図２１】

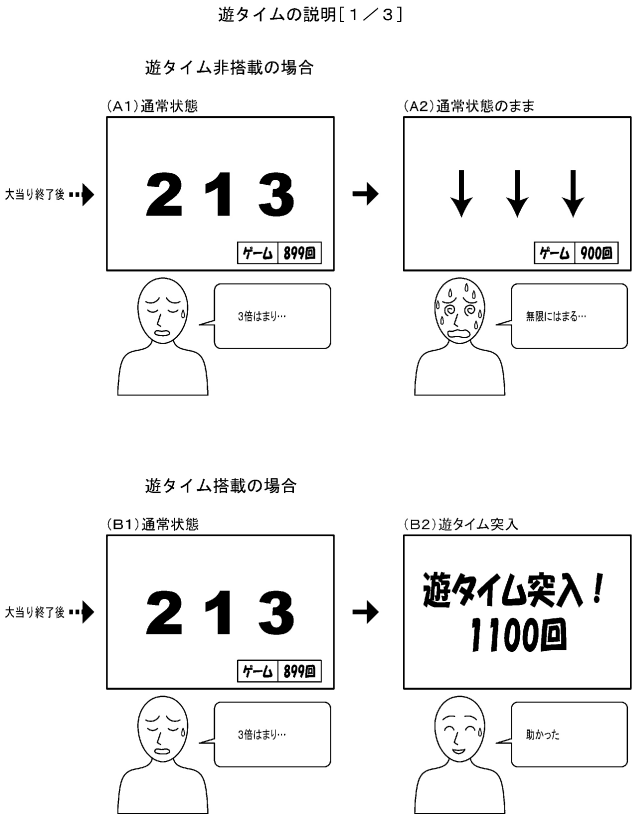


【図２２】
【図２２】



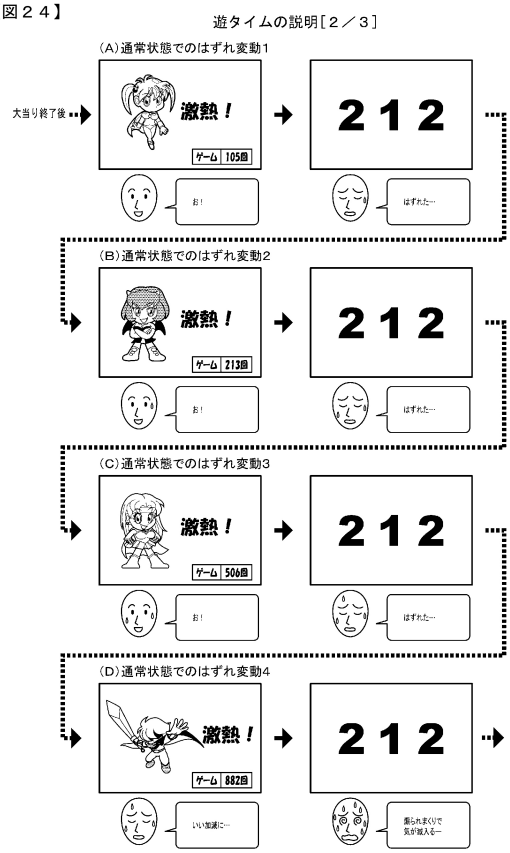
【図２３】

【図２３】



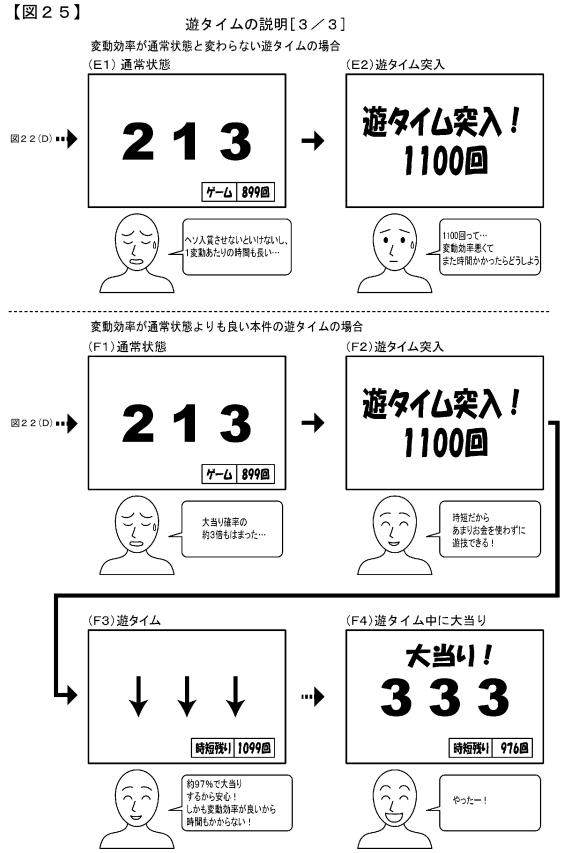
【図２４】

【図２４】



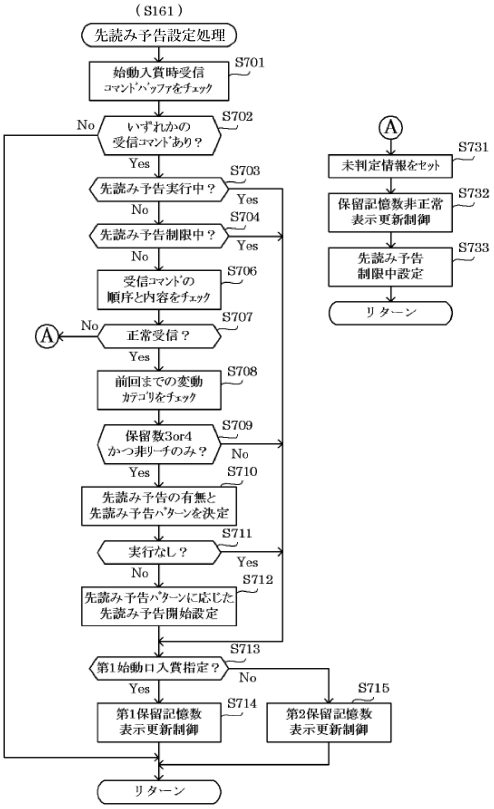
【図２５】

【図２５】



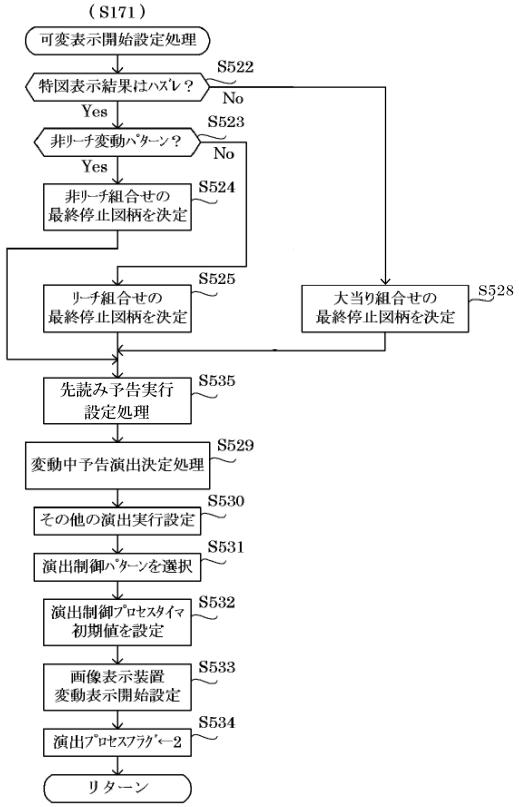
【図２６】

【図２６】



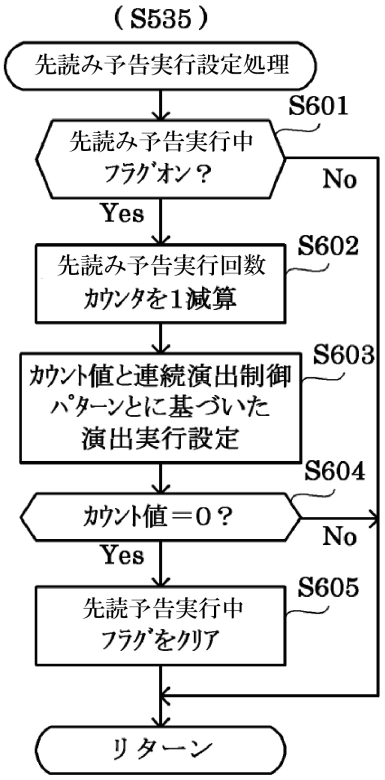
【図２７】

【図２７】



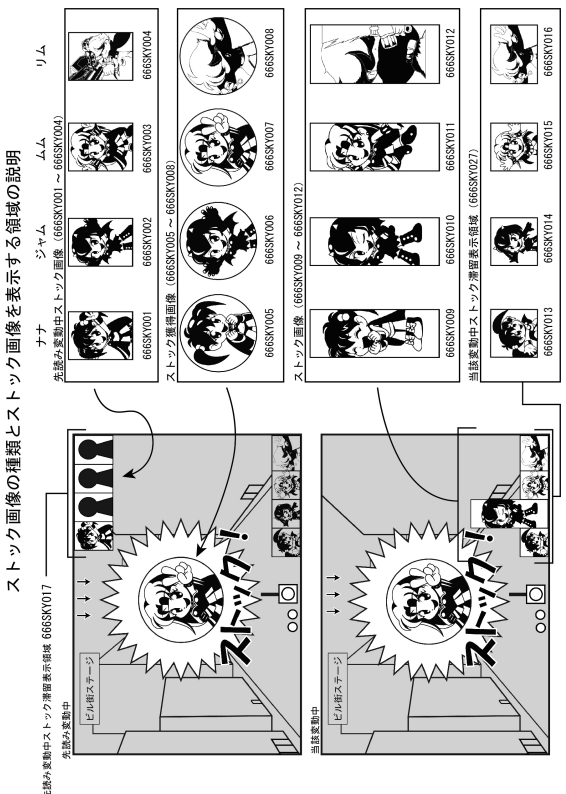
【図２８】

【図２８】



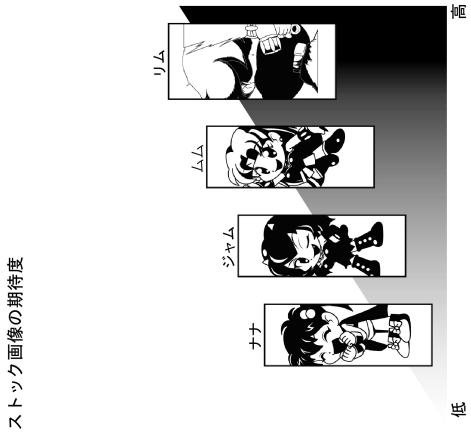
【図２９】

【図２９】



【図３０】

【図３０】

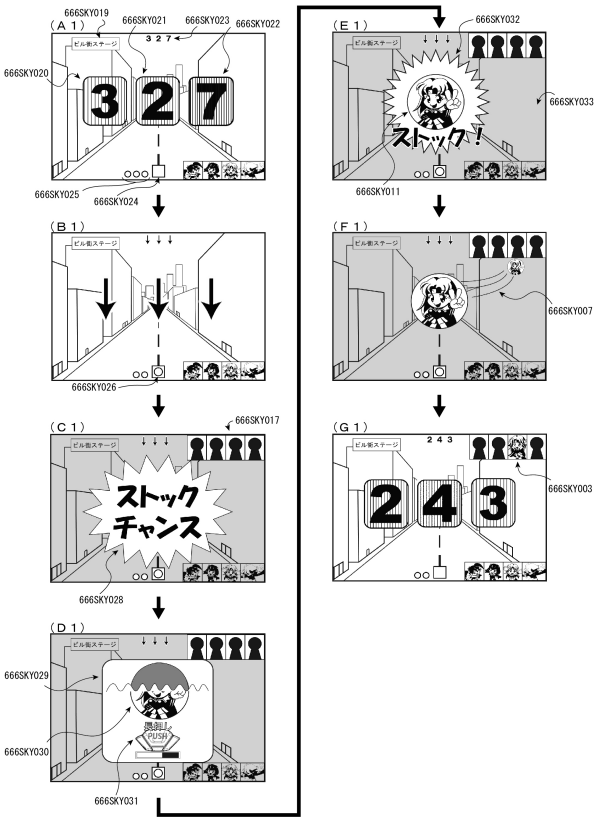


ストックキャラ演出一覧

ストックキャラ	演出内容
ナナ	・くるくる演出 ・期待度アップ（星）
ジャム	・くるくる演出 ・くるくる演出後昇格 ・保留変化
ムム	・くるくる演出 ・くるくる演出後昇格 ・タイトル変化（色）
リム	・激熱カットイン ・強SPリーチ移行

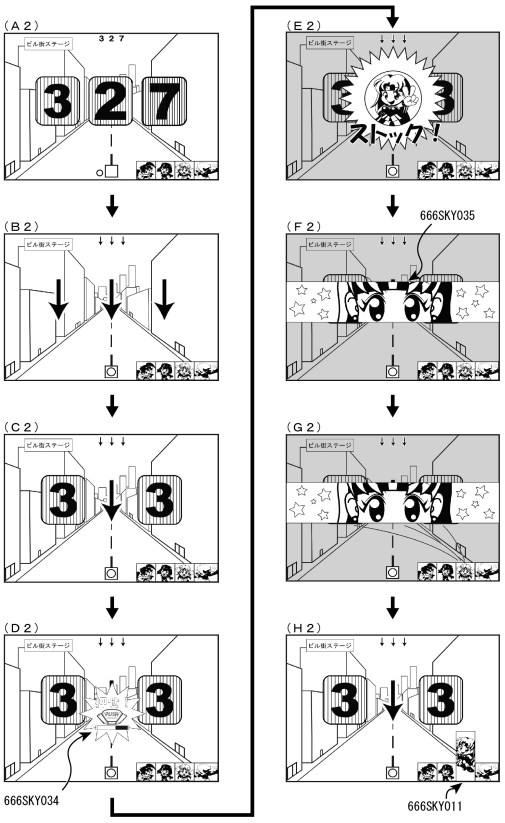
【図３１】

【図３１】 先読み変動でストック画像を獲得したときの流れ



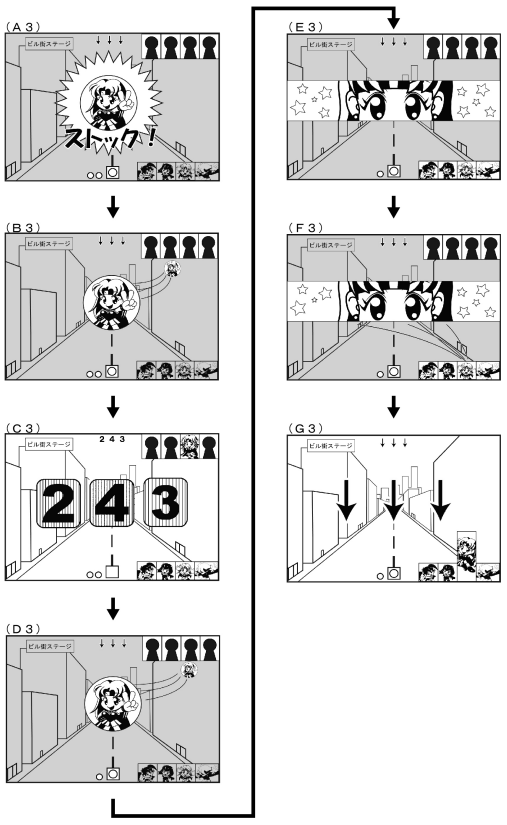
【図３２】

【図３２】 当該変動でストック画像を獲得したときの流れ



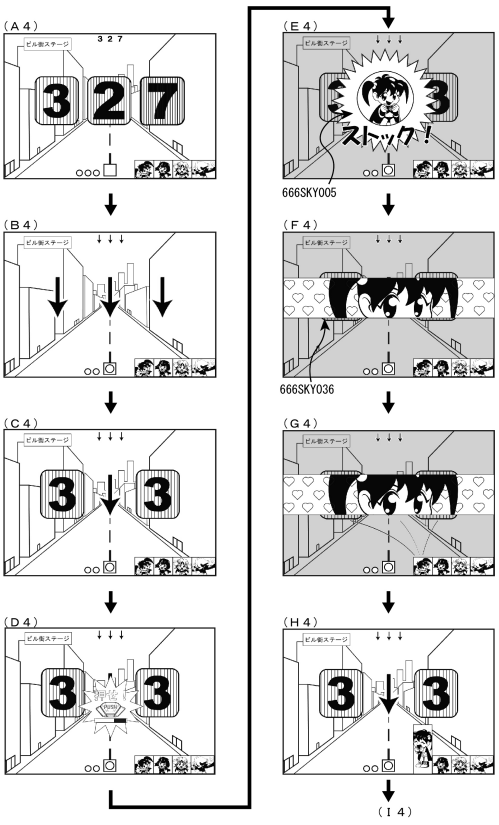
【図３３】

【図３３】先読み変動でストック画像を獲得→当該変動の流れ



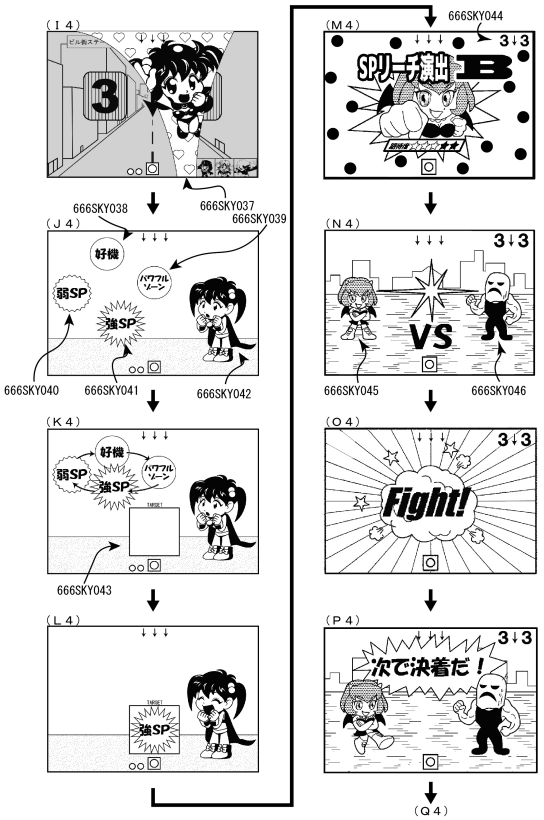
【図３４】

【図３４】 変動の流れ



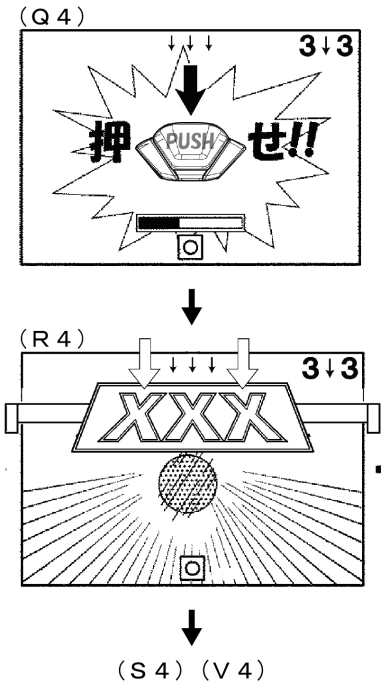
【図３５】

【図３５】 変動の流れ



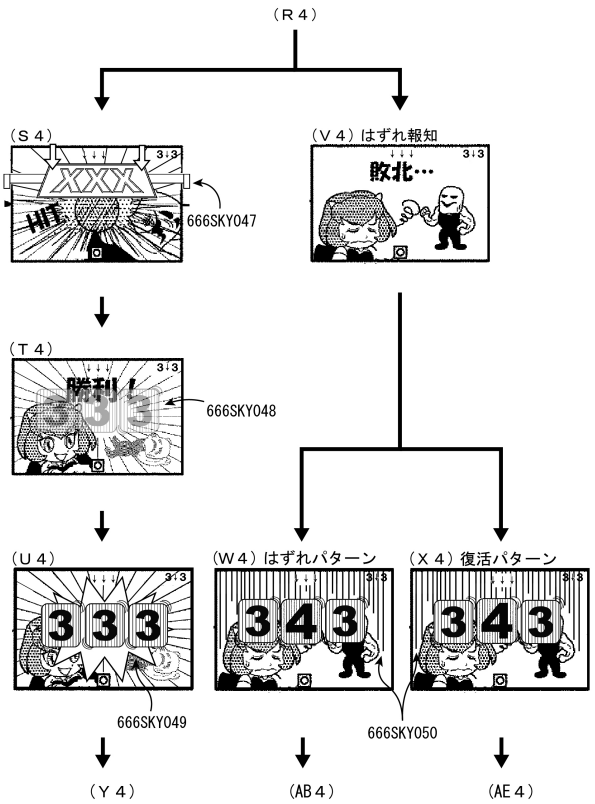
【図３６】

【図３６】 変動の流れ



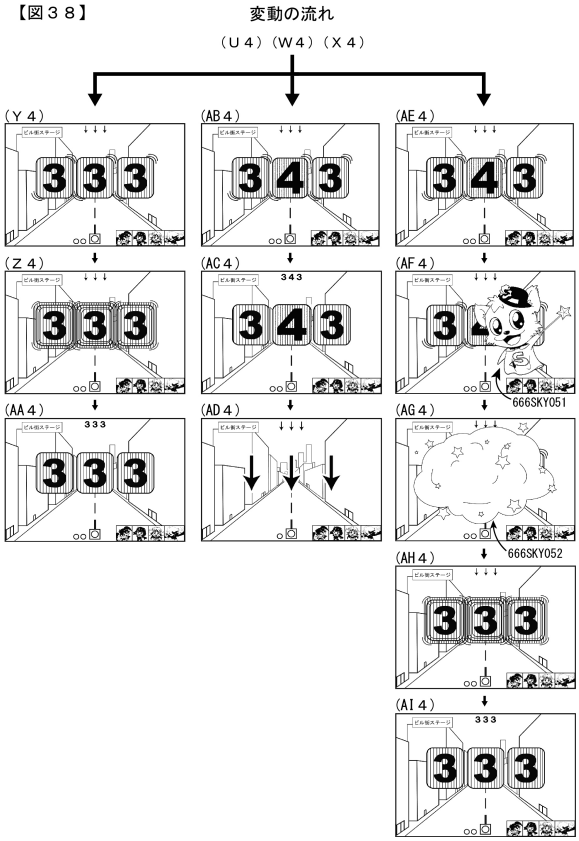
【図３７】

【図３７】 変動の流れ



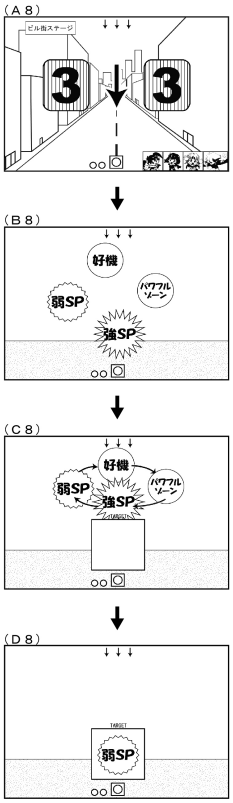
【図３８】

【図３８】 変動の流れ



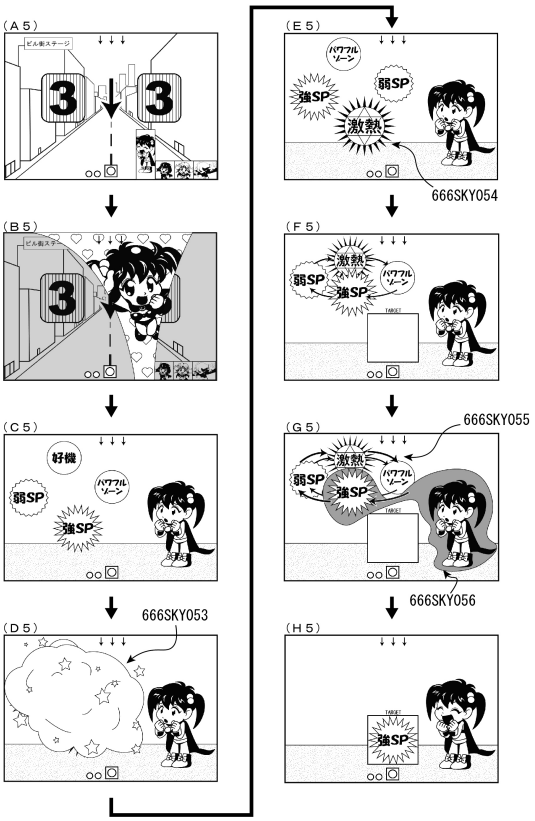
【図３９】

【図３９】ぐるぐる演出が実行される場合（ストック演出無し）



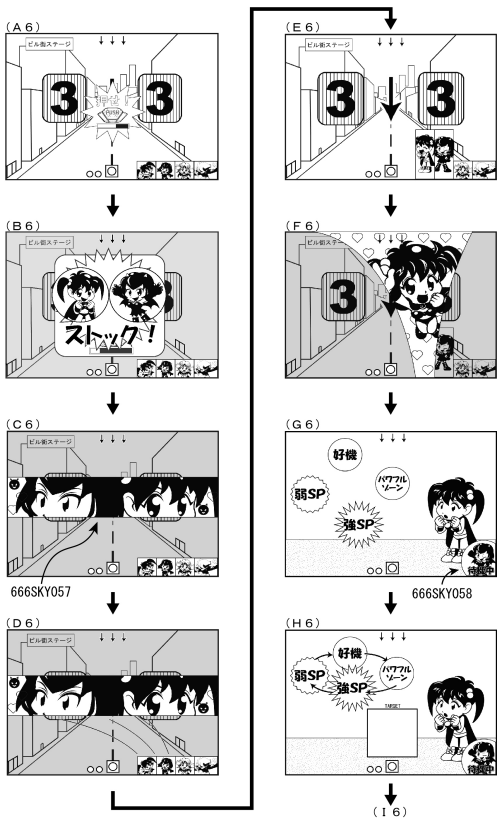
【図４０】

【図４０】　ぐるぐる演出の昇格パターン１



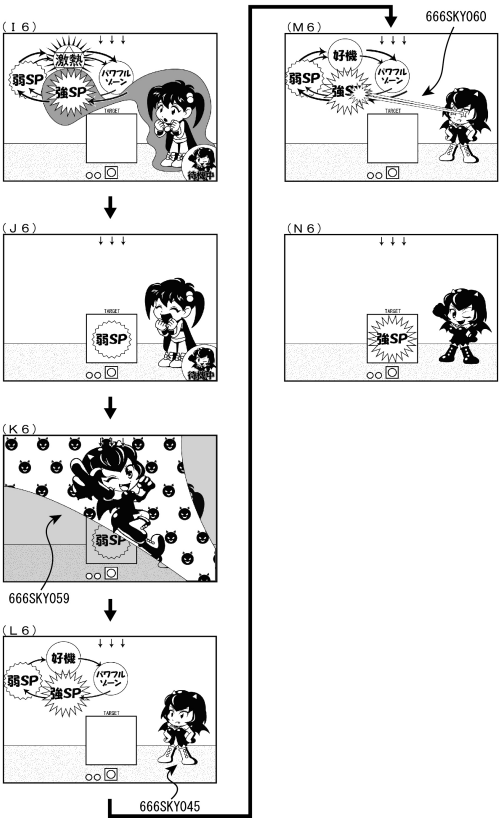
【図４１】

【図４１】　ぐるぐる演出の昇格パターン２



【図４２】

【図４２】　ぐるぐる演出の昇格パターン２

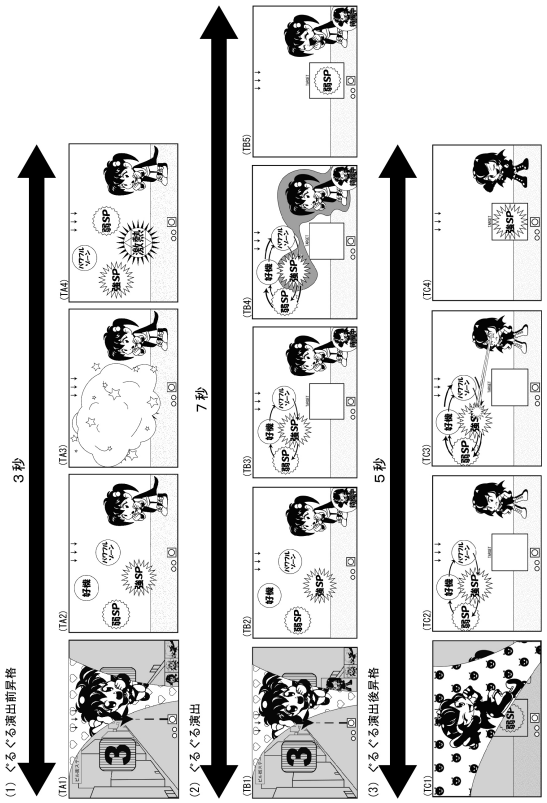


【図４３】

【図４３】

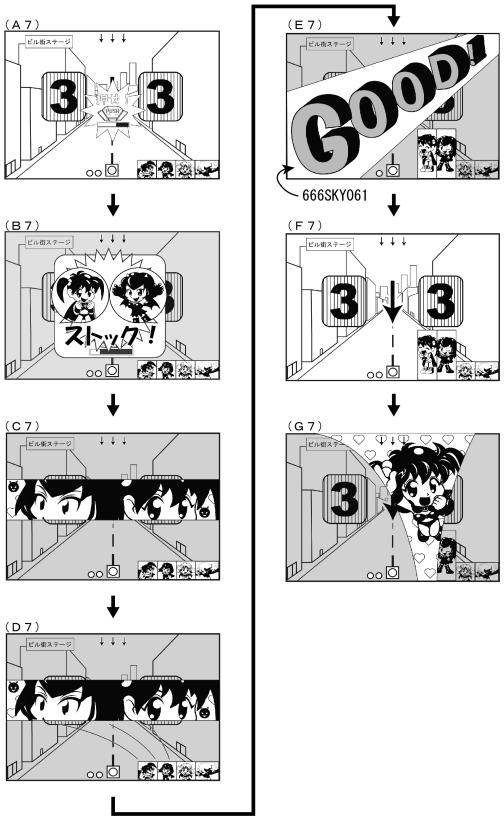
【図４４】

【図４４】



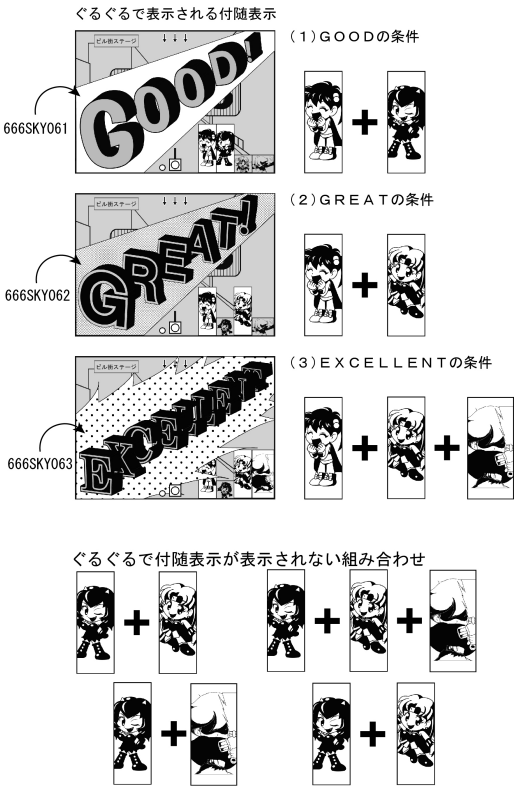
【図４５】

【図４５】　　ストック画像を複数獲得したときの流れ



【図４６】

【図４６】　ストック画像を複数獲得したときに表示される
可能性がある付随表示について



【図４７】

ストック演出の実行割合

	大当り時	はずれ時
実行する	638	1
実行しない	362	999
出現率	1/500	1/1000

※判定値は、1000 で計算

【図４８】

ストック画像の組み合わせによって起こる可能性がある付随表示一覧

名称	組み合わせ				なし	GOOD	GREAT	EXCELLENT
SKY1-1	ナナ				○			
SKY1-2	ジャム				○			
SKY1-3	ムム				○			
SKY2-1	ナナ	ジャム			○			
SKY2-2	ジャム	ムム			○			
SKY2-3	ナナ	ムム			○			
SKY3-1	ナナ	ジャム	ムム		○			
SKY2-4	ナナ	ジャム				○		
SKY2-5	ナナ	ムム					○	
SKY3-2	ナナ	ジャム	ムム			○		
SKY3-3	ナナ	ジャム	ムム				○	
SKY1-4	リム				○			
SKY2-6	ナナ	リム			○			
SKY2-7	ジャム	リム			○			
SKY2-8	ムム	リム			○			
SKY3-4	ナナ	ジャム	リム		○			
SKY3-5	ナナ	ムム	リム		○			
SKY3-6	ジャム	ムム	リム		○			
SKY3-7	ナナ	ジャム	リム			○		
SKY3-8	ナナ	ムム	リム				○	
SKY3-9	ナナ	ムム	リム					○
SKY4-1	ナナ	ジャム	ムム	リム		○		
SKY4-2	ナナ	ジャム	ムム	リム			○	
SKY4-3	ナナ	ジャム	ムム	リム				○

※全員ストックした場合は、必ず何かの付随表示がされる。

【図４９】

ストック画像の組み合わせに応じた大当り期待度

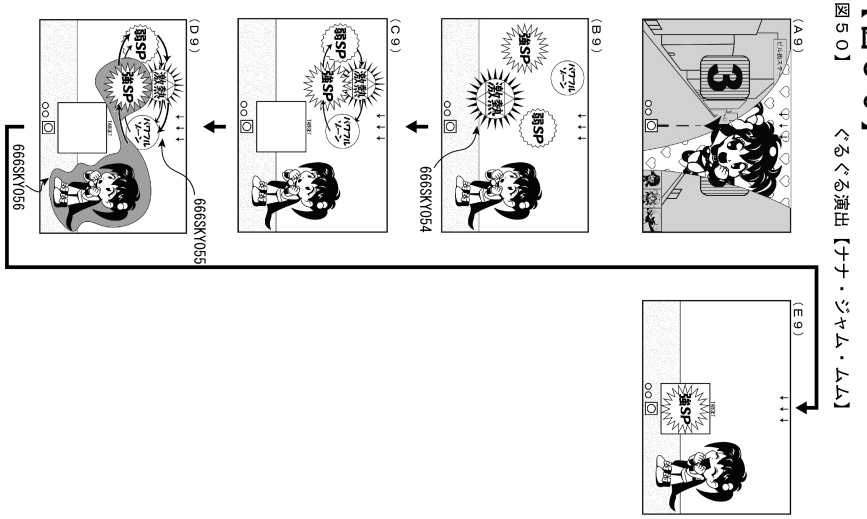
名称	大当り 先読み	はずれ 先読み	大当り期待度
SKY1-1	120	160	0.47%
SKY1-2	125	160	0.49%
SKY1-3	125	110	0.71%
SKY2-1	130	100	0.81%
SKY2-2	140	80	1.09%
SKY2-3	140	75	1.16%
SKY3-1	160	75	1.32%
SKY2-4	220	75	1.81%
SKY2-5	240	70	2.11%
SKY3-2	260	30	5.17%
SKY3-3	260	10	14.05%
SKY1-4	400	10	20.10%
SKY2-6	400	9	21.85%
SKY2-7	450	9	23.92%
SKY2-8	460	9	24.33%
SKY3-4	460	8	26.56%
SKY3-5	500	8	28.22%
SKY3-6	530	8	29.41%
SKY3-7	610	5	43.42%
SKY3-8	680	5	46.10%
SKY3-9	700	5	46.82%
SKY4-1	750	3	61.12%
SKY4-2	1000	1	86.28%
SKY4-3	115	0	100.00%

※判定値は 10000 で計算

名称	大当り 当該	はずれ 当該	大当り期待度
SKY1-1	110	180	0.38%
SKY1-2	110	180	0.38%
SKY1-3	110	140	0.49%
SKY2-1	130	130	0.63%
SKY2-2	130	100	0.81%
SKY2-3	130	90	0.90%
SKY3-1	150	90	1.04%
SKY2-4	200	90	1.38%
SKY2-5	220	85	1.60%
SKY3-2	250	40	3.78%
SKY3-3	250	20	7.29%
SKY1-4	385	20	10.80%
SKY2-6	390	18	11.99%
SKY2-7	440	18	13.33%
SKY2-8	450	18	13.59%
SKY3-4	450	17	14.27%
SKY3-5	490	16	16.15%
SKY3-6	520	16	16.97%
SKY3-7	600	12	23.92%
SKY3-8	670	12	25.99%
SKY3-9	690	12	26.56%
SKY4-1	740	10	31.76%
SKY4-2	950	6	49.89%
SKY4-3	115	0	100.00%

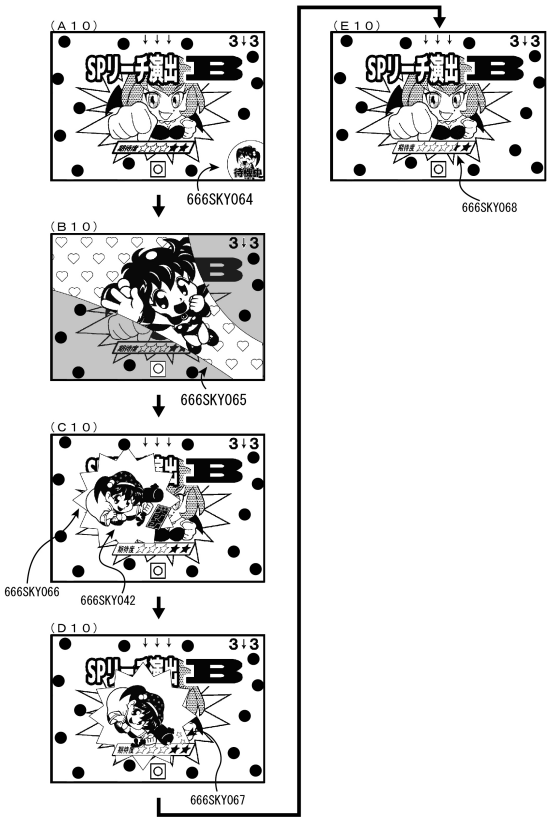
【図５０】

ぐるぐる演出【ナナ・ジャム・ムム】



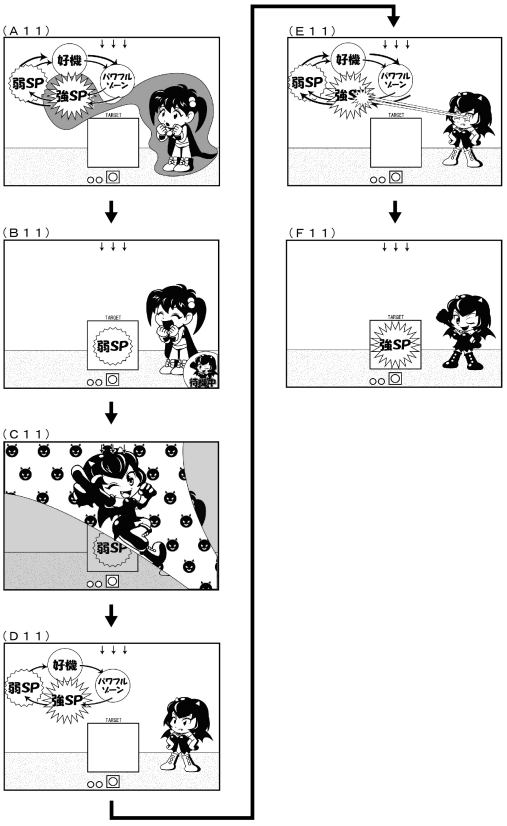
【図５１】

【図５１】　期待度アップ演出【ナナ】



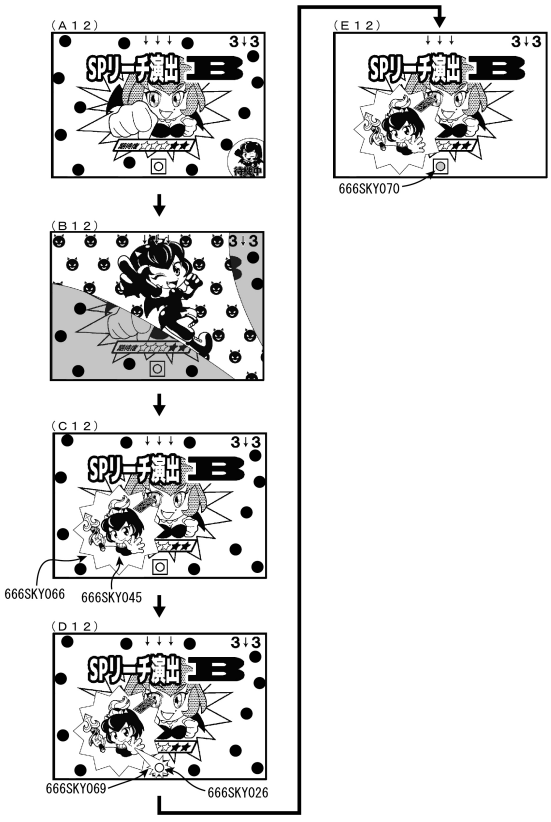
【図５２】

【図５２】　ぐるぐる演出後昇格【ジャム・ムム】



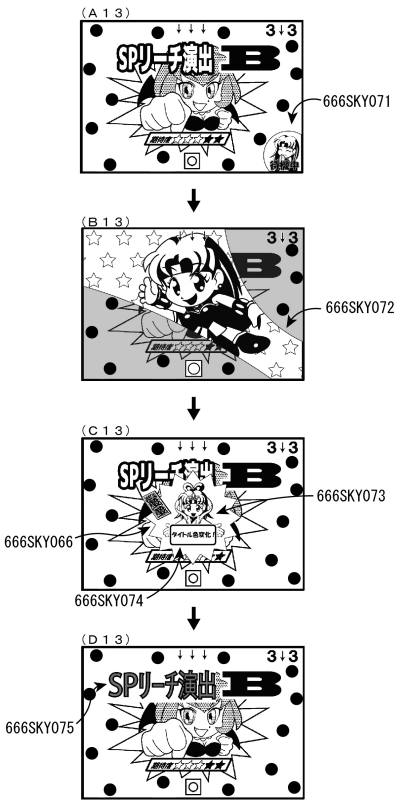
【図５３】

【図５３】　保留変化演出【ジャム】



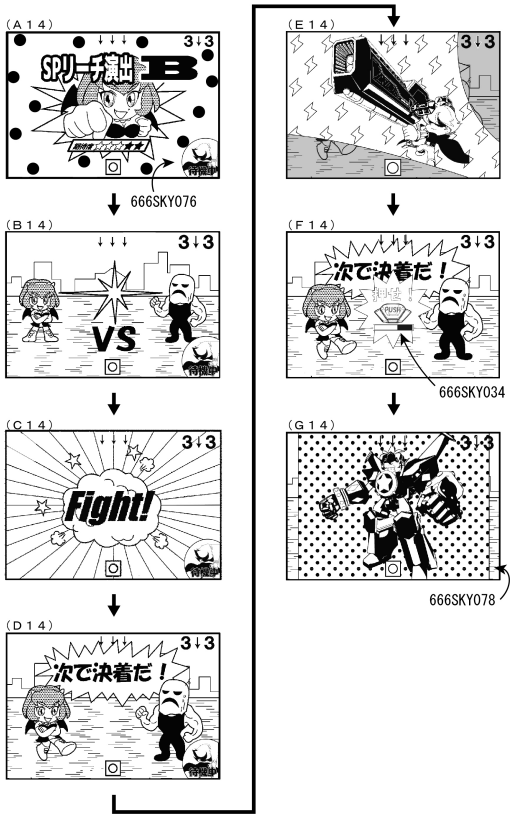
【図５４】

【図５４】　タイトル変化演出【ムム】



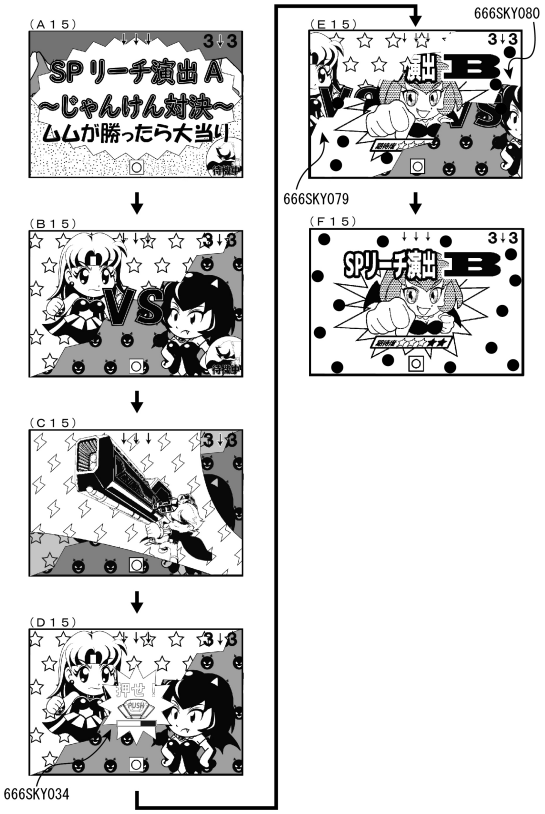
【図５５】

【図５５】　　激熱カットイン演出【リム】



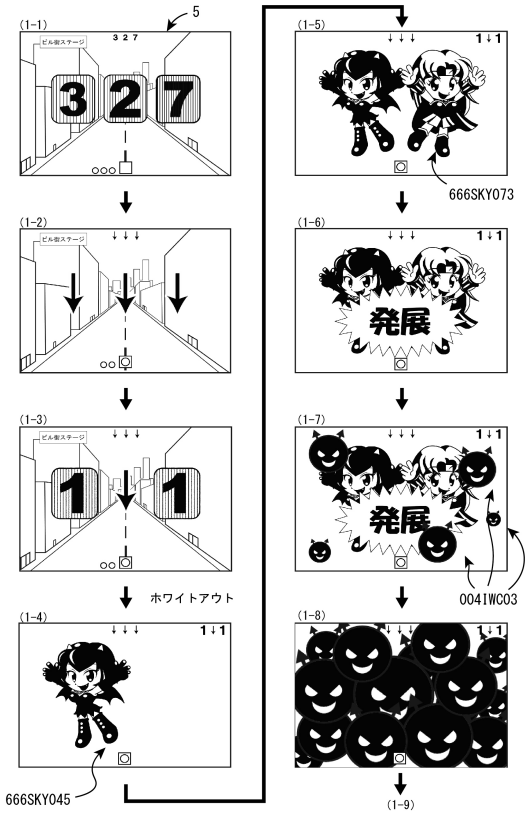
【図５６】

【図５６】　　強ＳＰリーチ移行演出【リム】



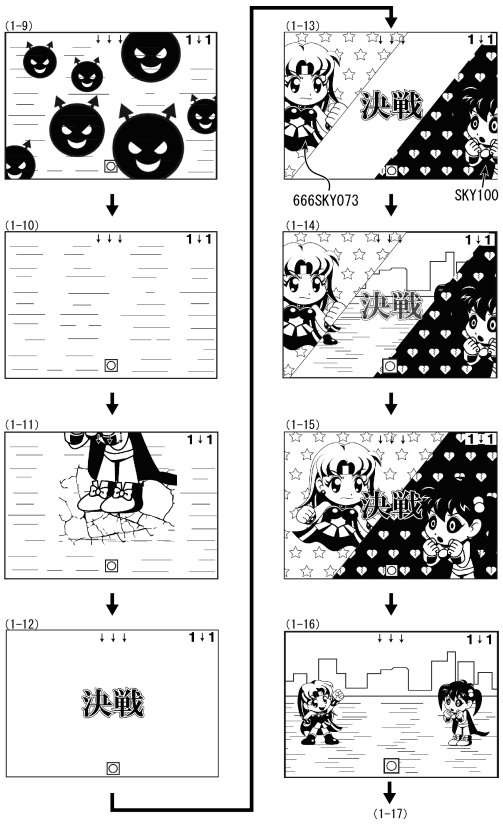
【図５７】

【図５７】



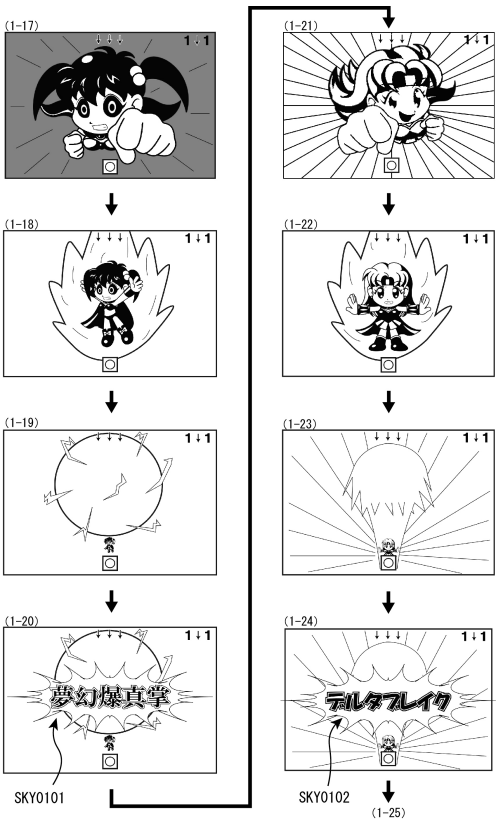
【図５８】

【図５８】



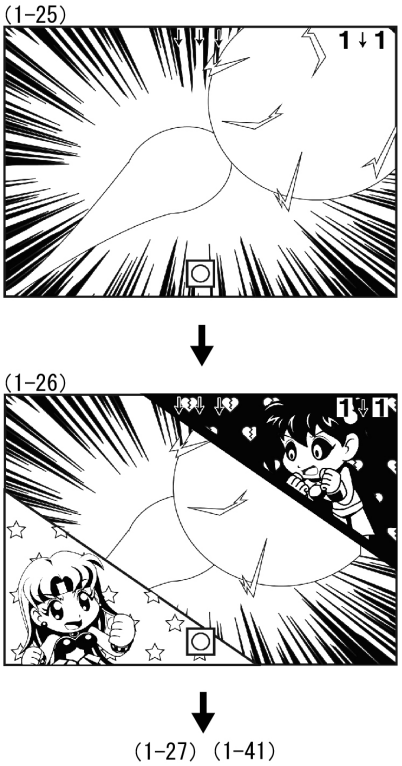
【図５９】

【図５９】



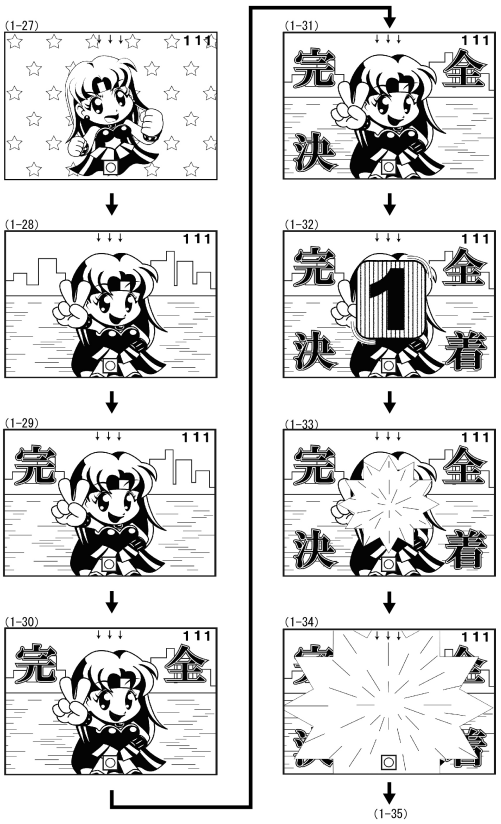
【図６０】

【図６０】



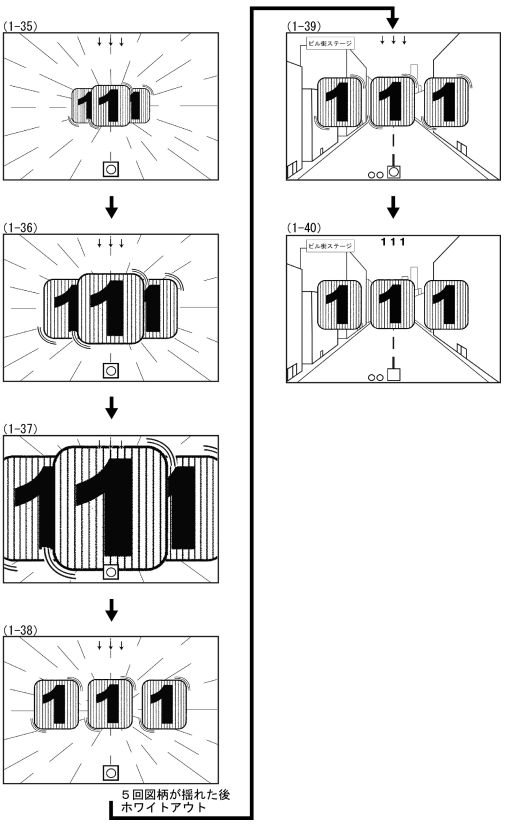
【図６１】

【図６１】



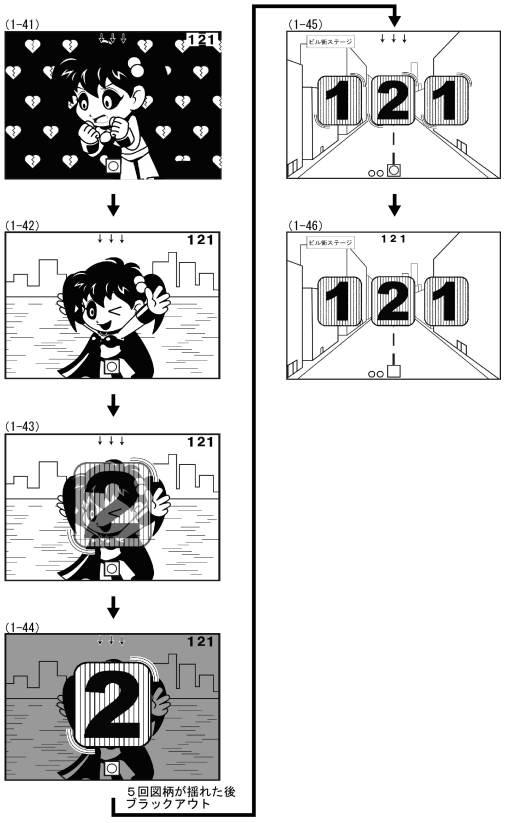
【図６２】

【図６２】



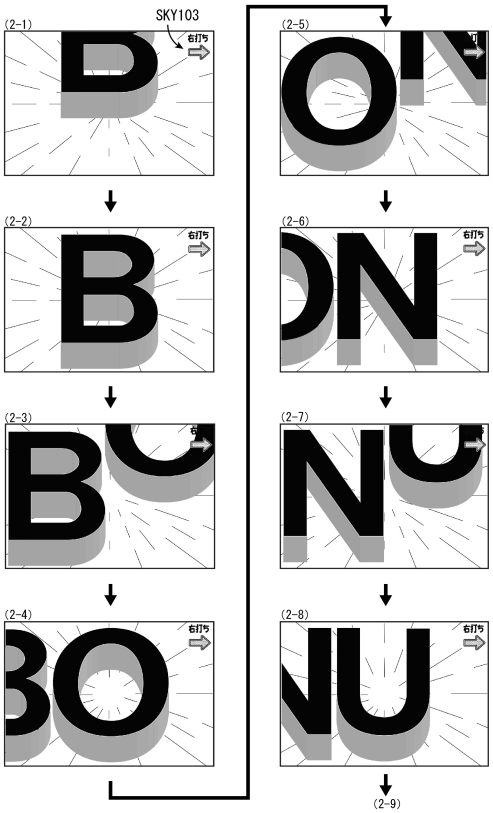
【図６３】

【図６３】



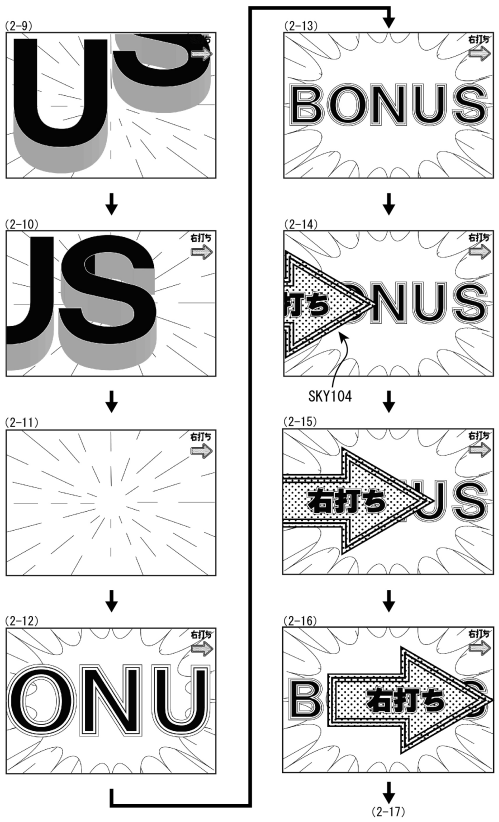
【図６４】

【図６４】



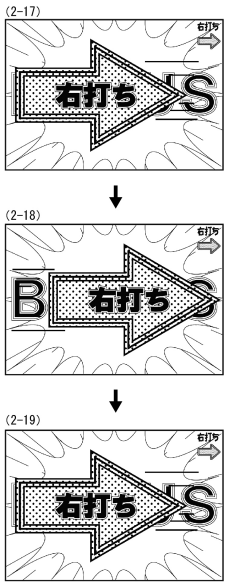
【図６５】

【図６５】



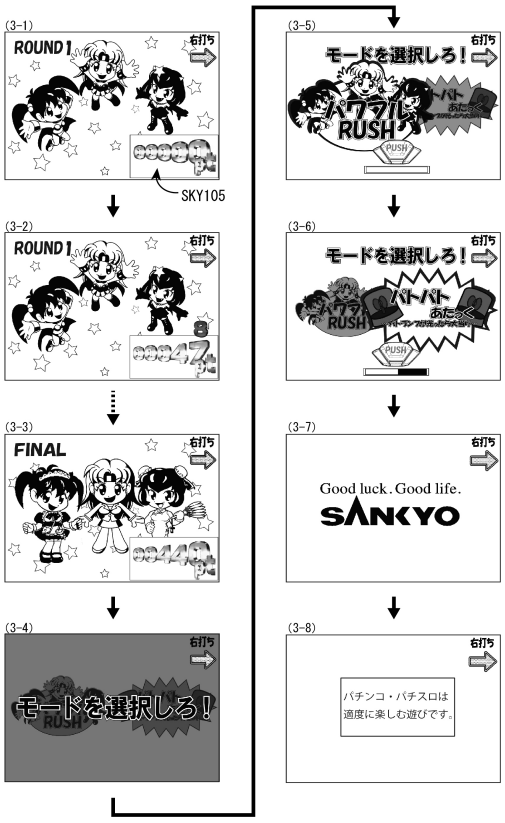
【図６６】

【図６６】



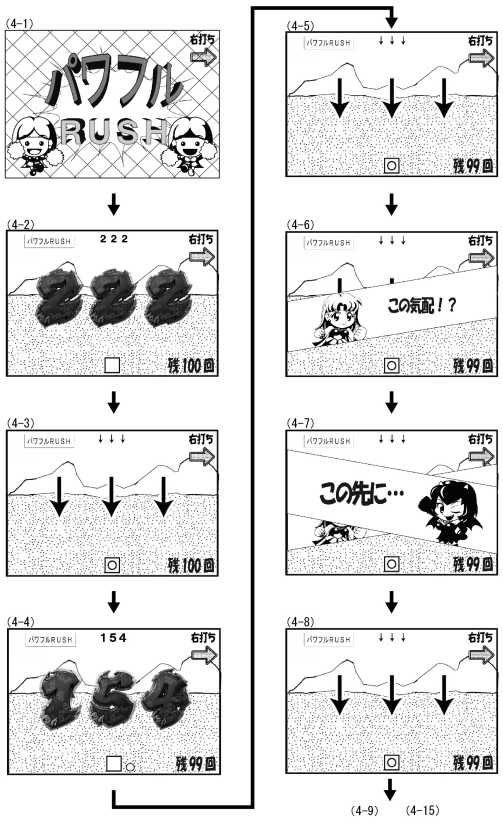
【図６７】

【図６７】



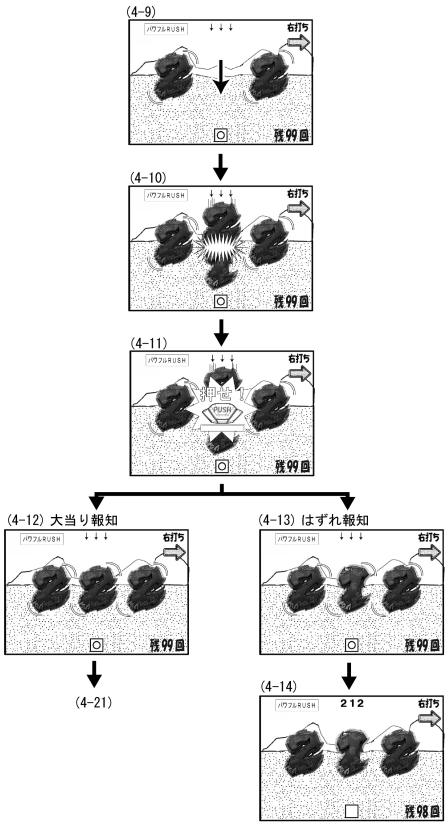
【図６８】

【図６８】



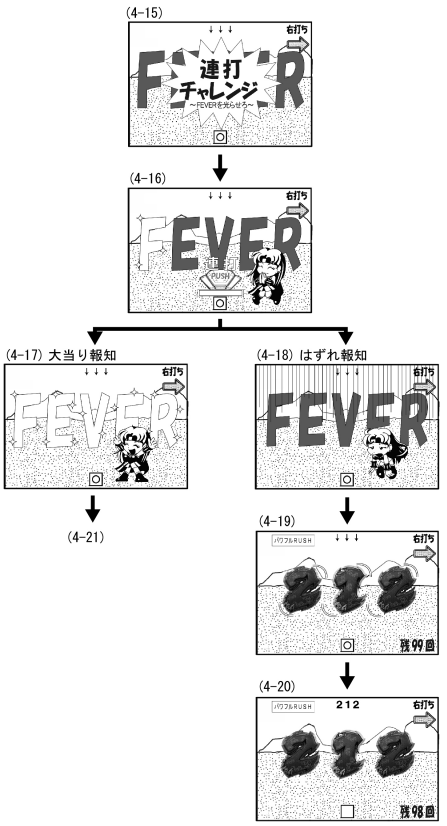
【図６９】

【図６９】



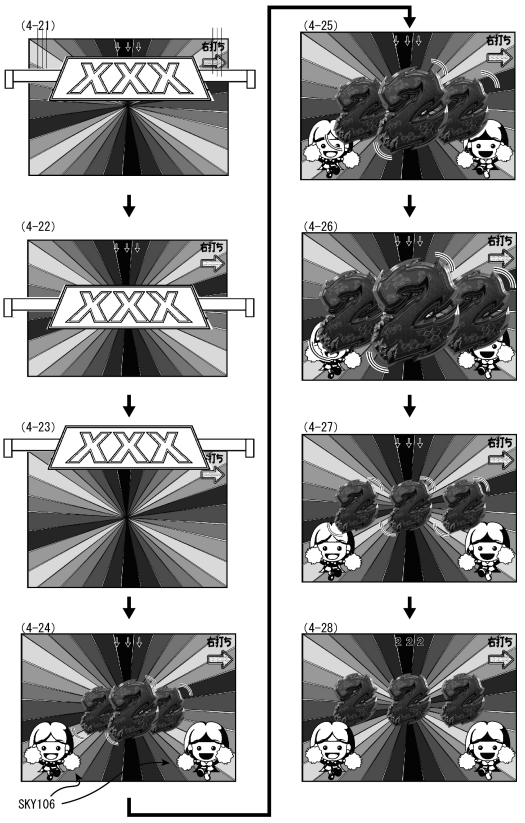
【図７０】

【図７０】



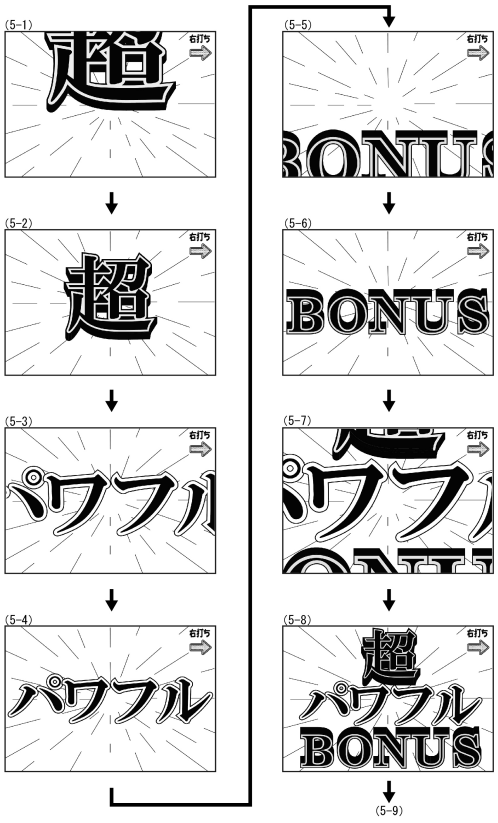
【図７１】

【図７１】



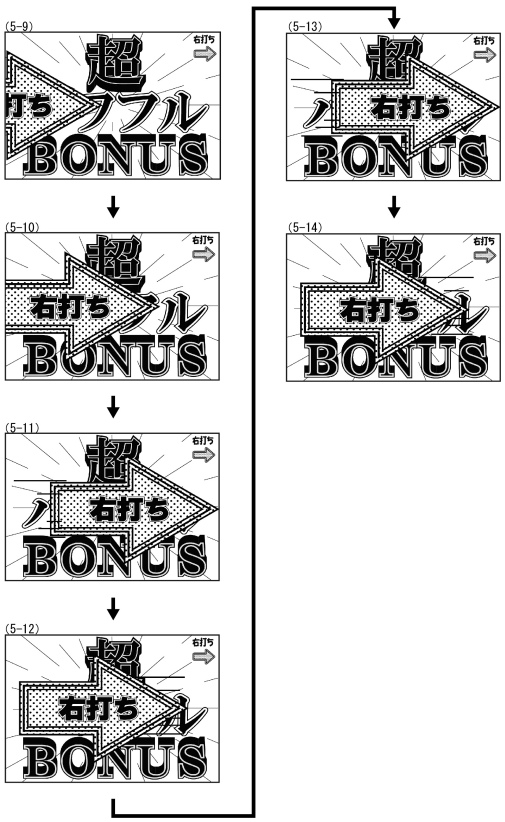
【図７２】

【図７２】



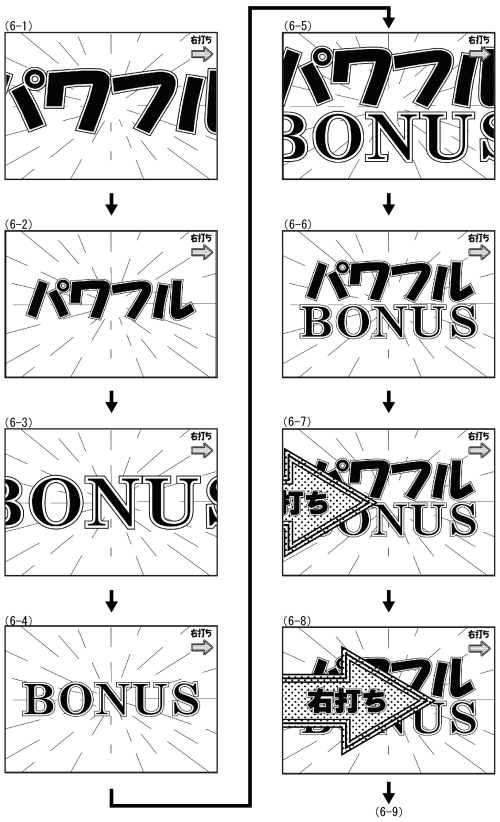
【図７３】

【図７３】



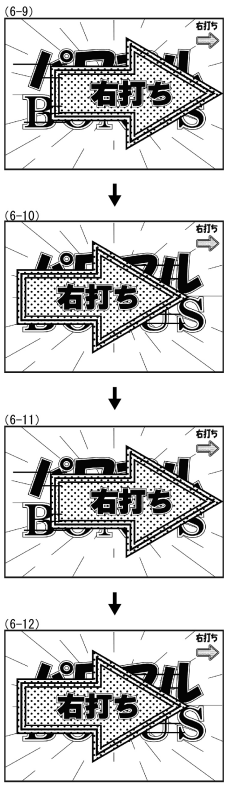
【図７４】

【図７４】



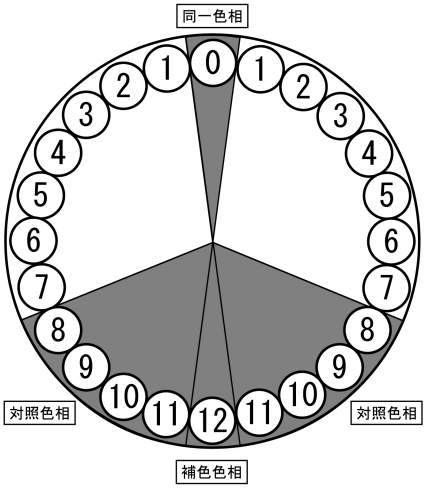
【図７５】

【図７５】



【図７６】

【図７６】



０=黄色　　１２=青紫

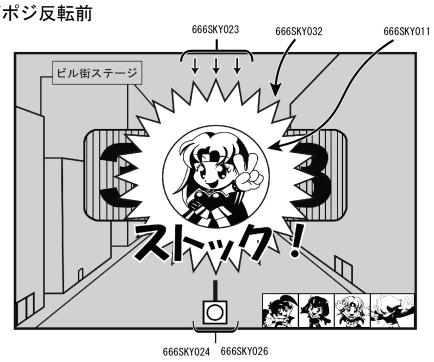
左１=赤みの黄		右１=緑みの黄	
左２=黄みの橙	左７=紫みの赤	右２=黄緑	右７=青緑（２）
左３=橙	左８=赤紫	右３=黄みの緑	右８=緑みの青
左４=赤みの橙	左９=赤みの紫	右４=緑	右９=青
左５=黄みの赤	左１０=紫	右５=青みの緑	右１０=青（２）
左６=赤	左１１=青みの紫	右６=青緑	右１１=紫みの青

※同一色相の反対色は対象色相と補色色相の範囲内を指す

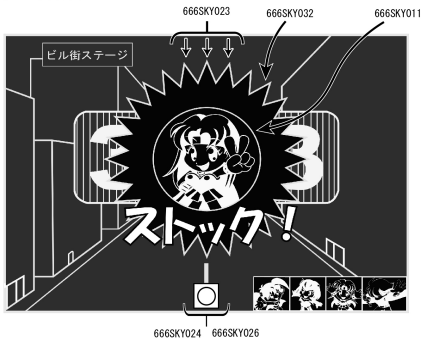
【図７７】

【図７７】

ネガポジ反転前



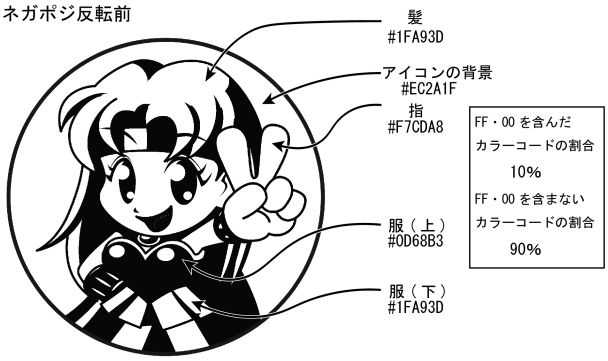
ネガポジ反転中



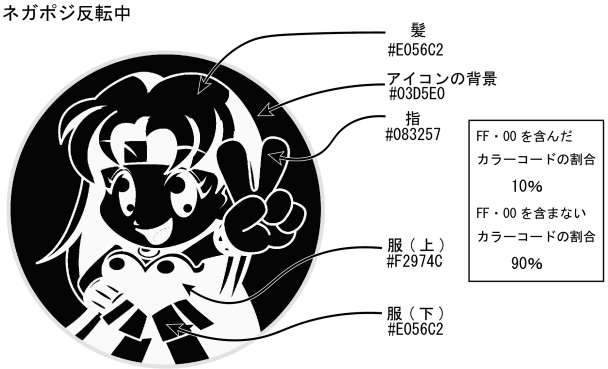
【図７８】

【図７８】

ネガポジ反転前

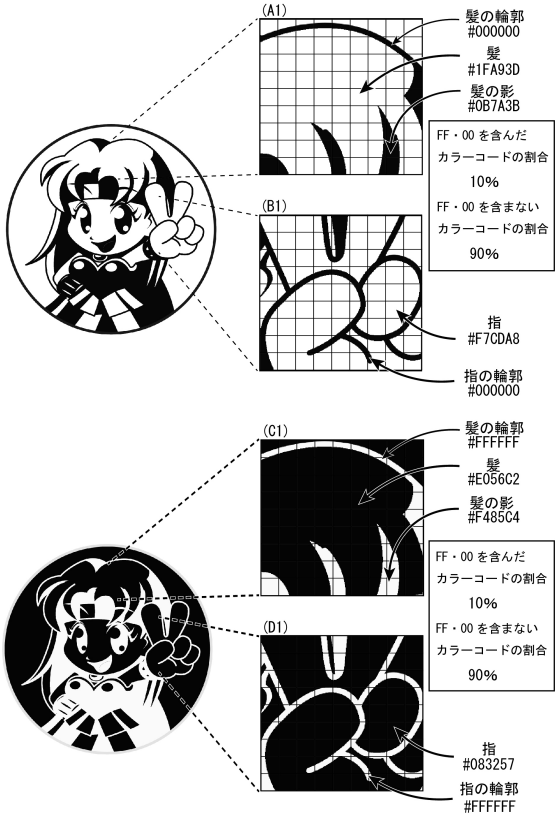


ネガポジ反転中



【図７９】

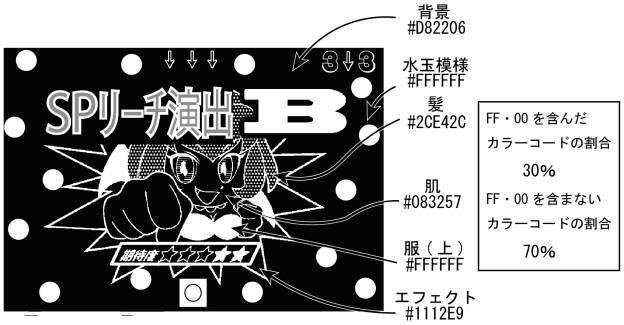
【図７９】



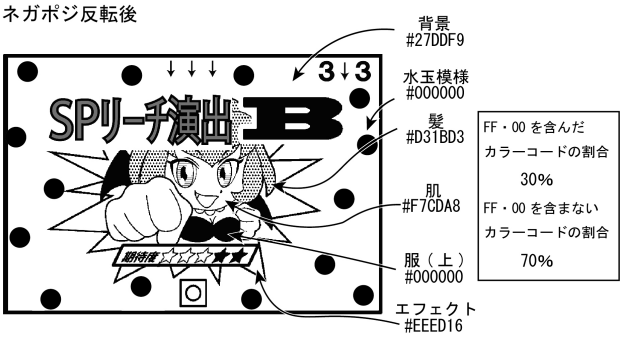
【図８０】

【図８０】

ネガポジ反転中

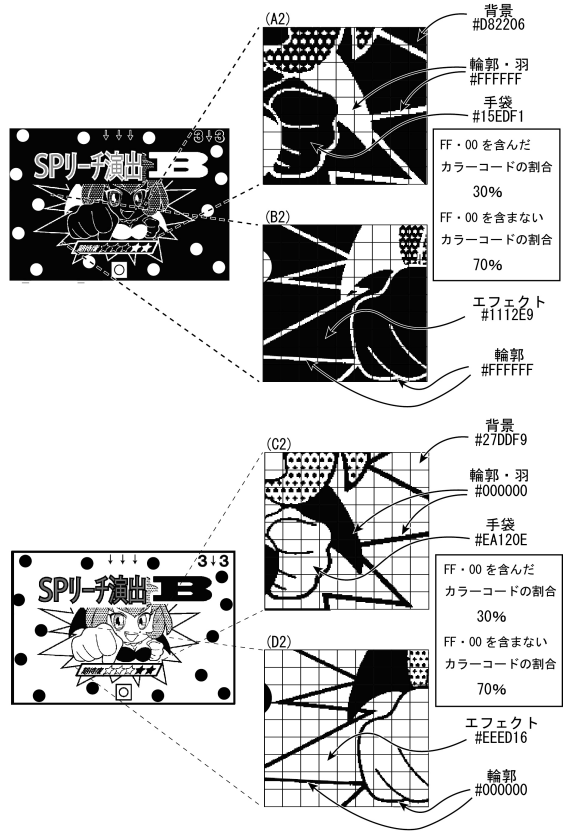


ネガポジ反転後



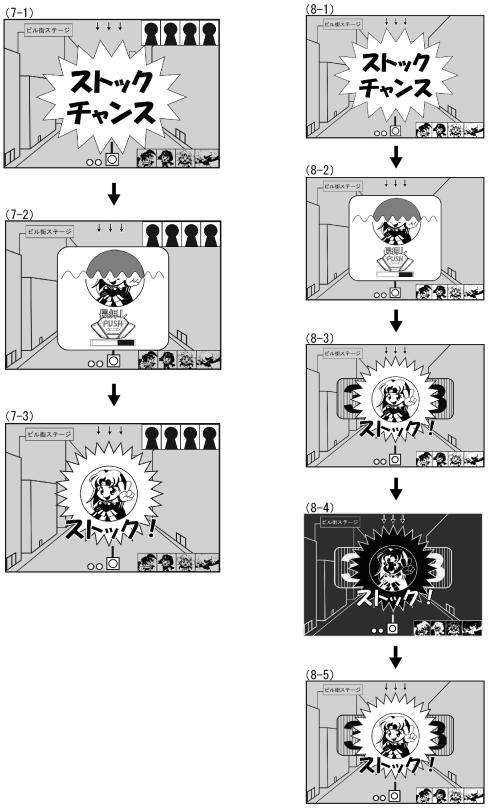
【図８１】

【図８１】



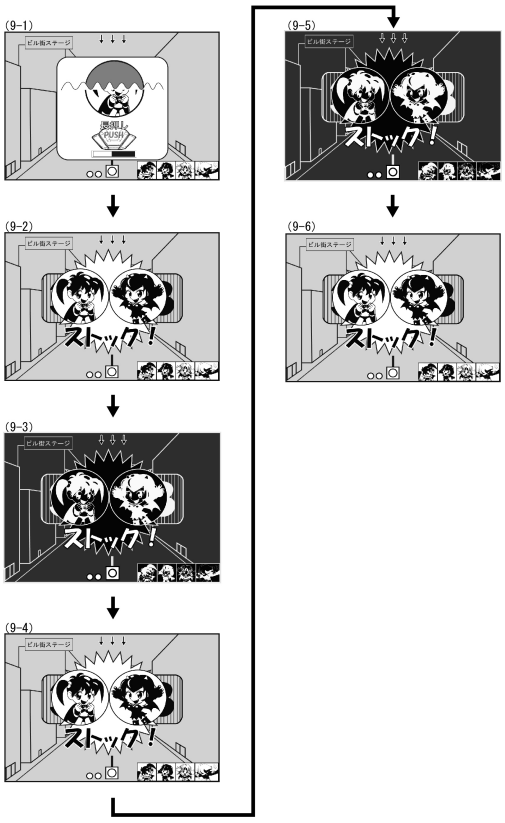
【図８２】

【図８２】



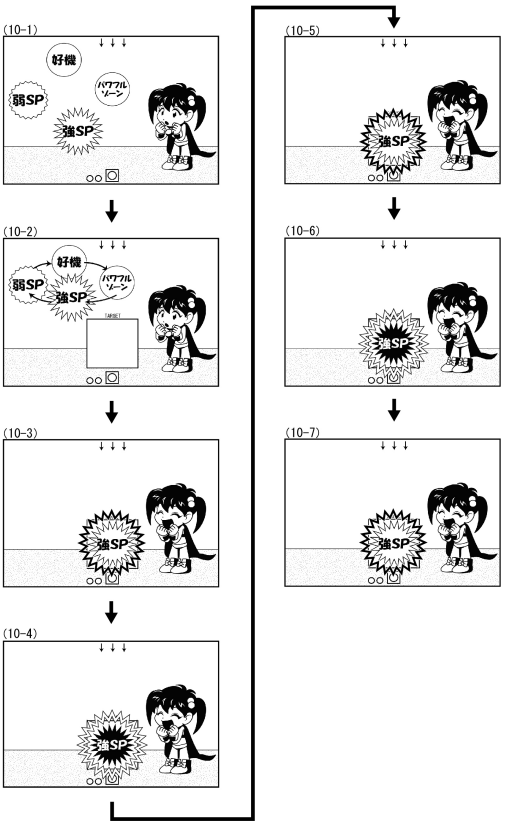
【図８３】

【図８３】



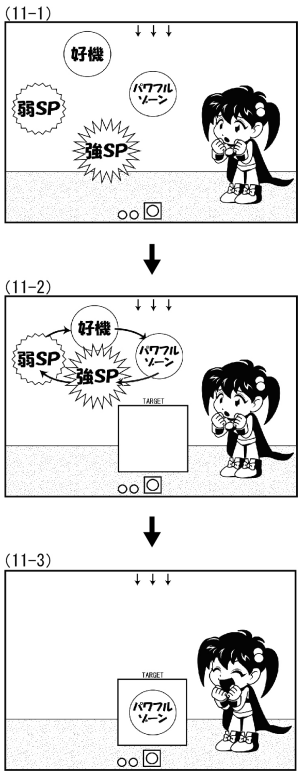
【図８４】

【図８４】



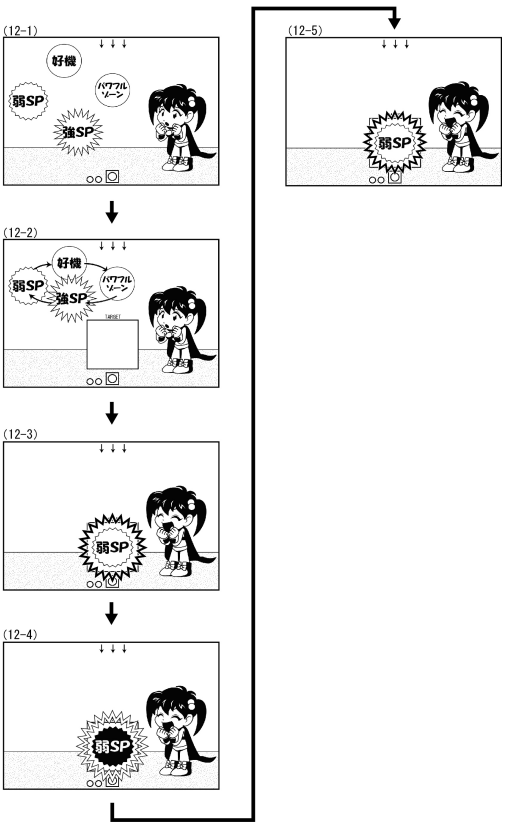
【図８５】

【図８５】



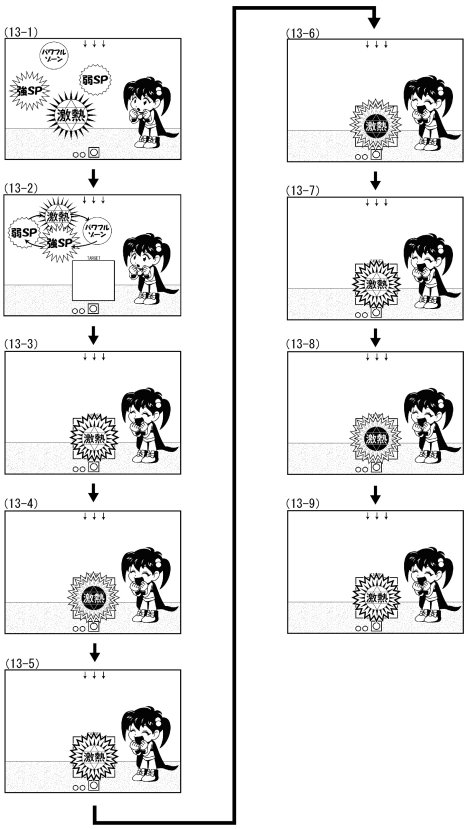
【図８６】

【図８６】



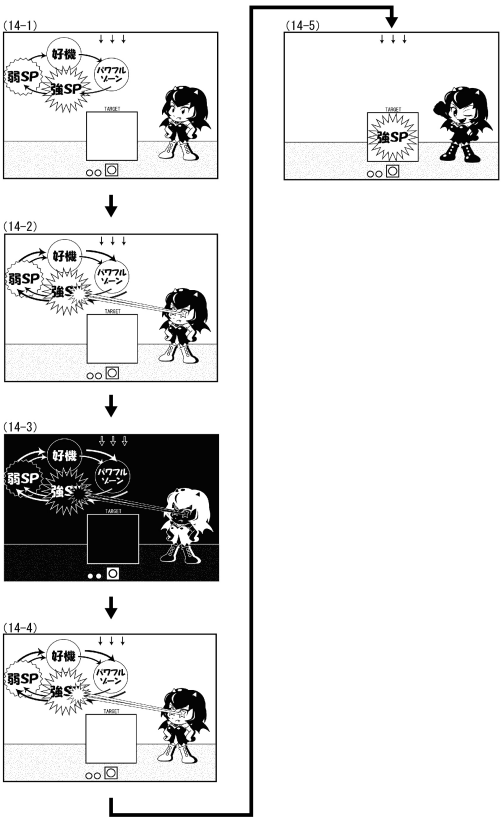
【図８７】

【図８７】



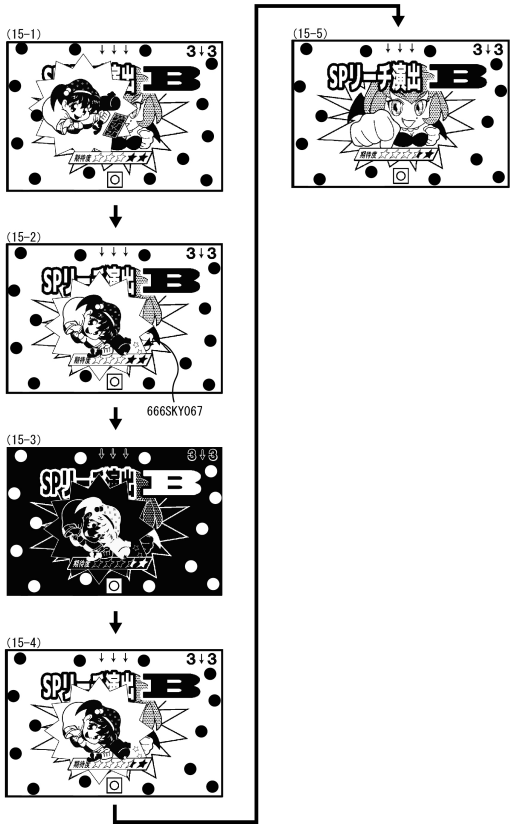
【図８８】

【図８８】



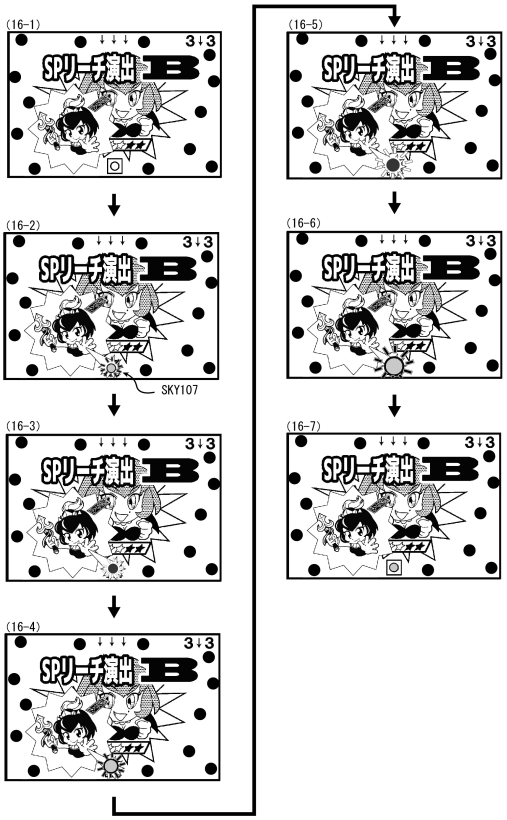
【図８９】

【図８９】

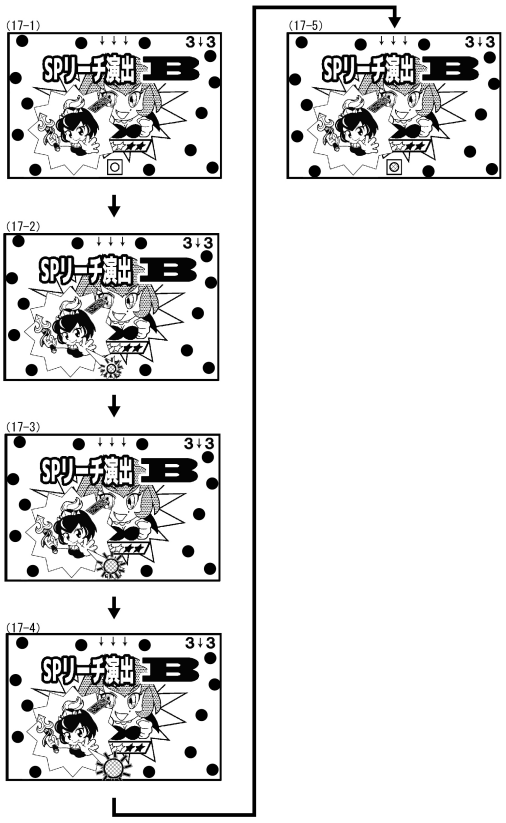


【図９０】

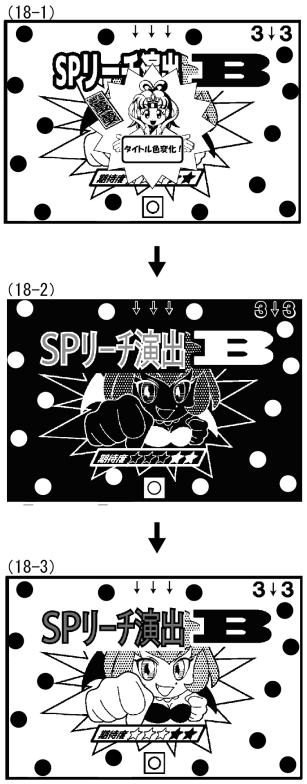
【図９０】



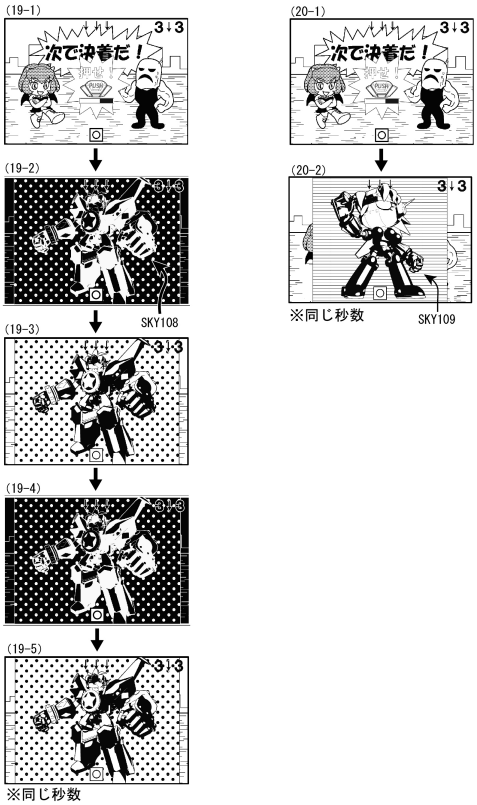
【図９１】
【図９１】



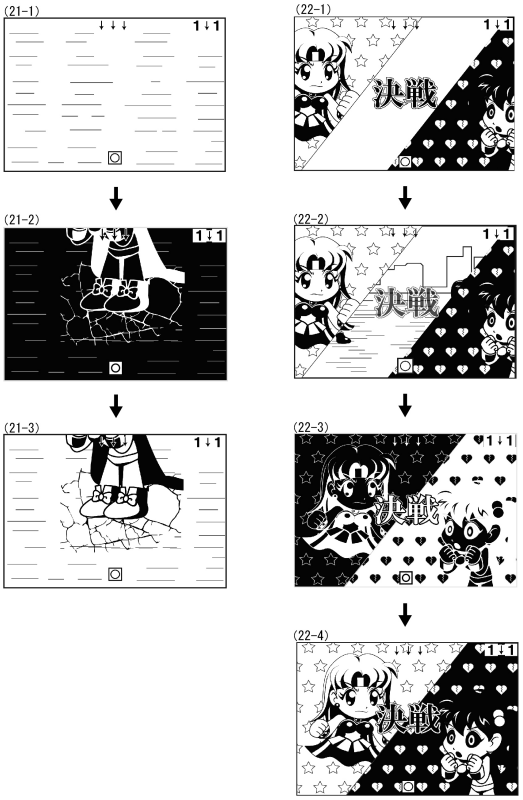
【図９２】
【図９２】



【図９３】
【図９３】

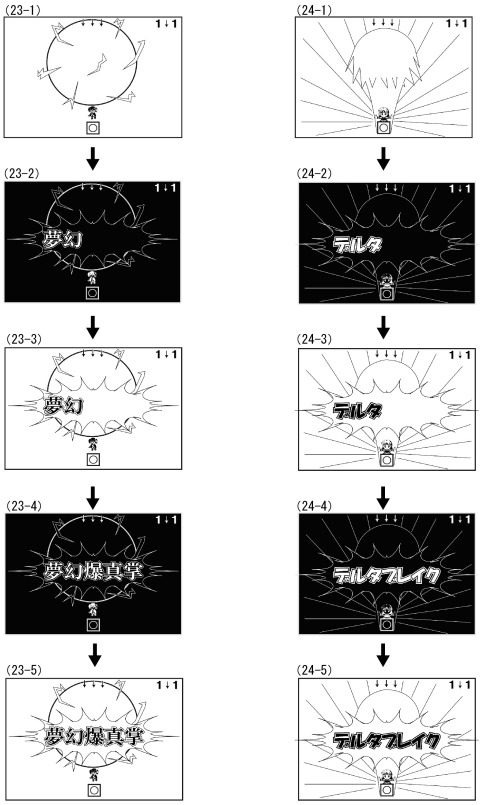


【図９４】
【図９４】



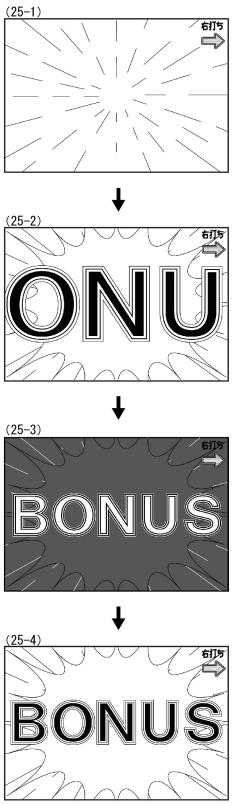
【図９５】

【図９５】



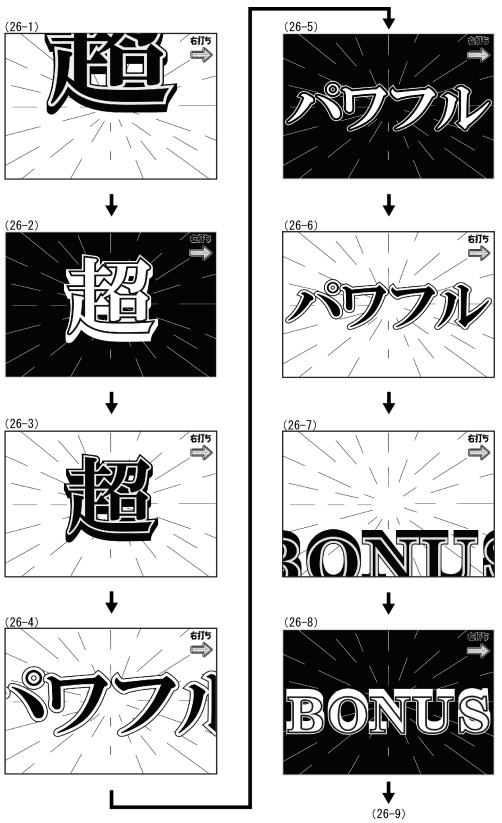
【図９６】

【図９６】



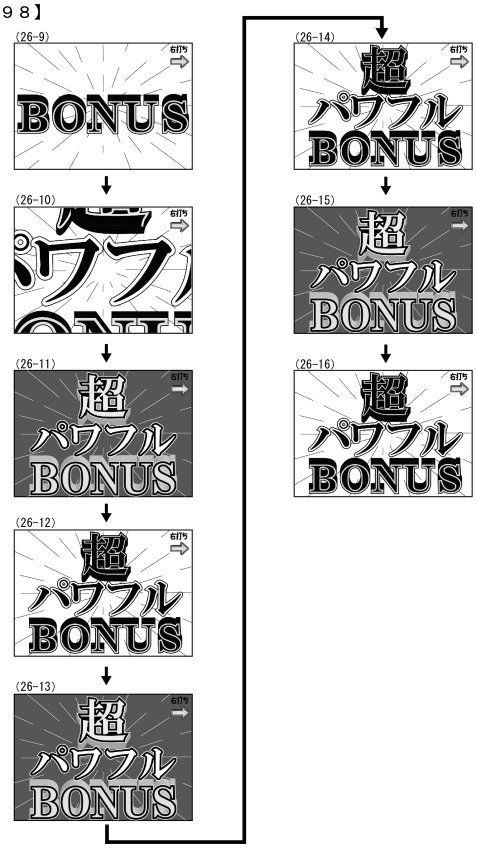
【図９７】

【図９７】



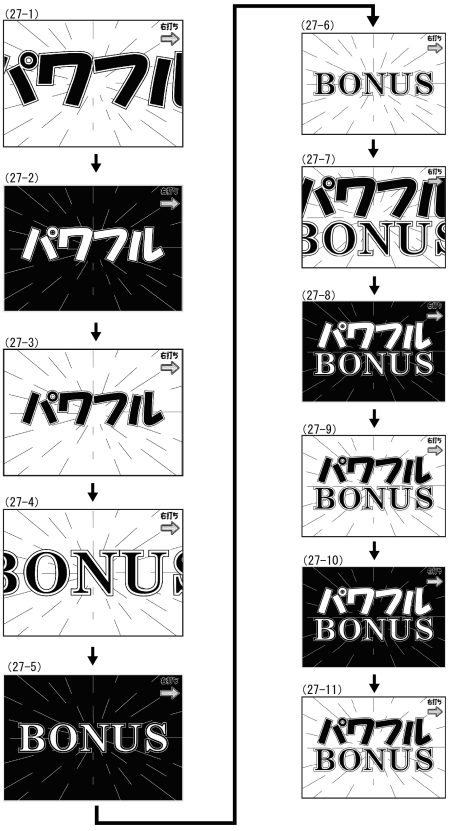
【図９８】

【図９８】



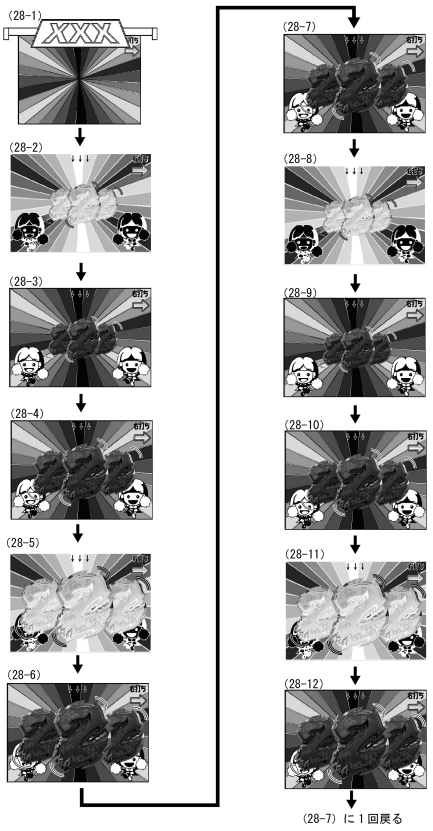
【図９９】

【図９９】



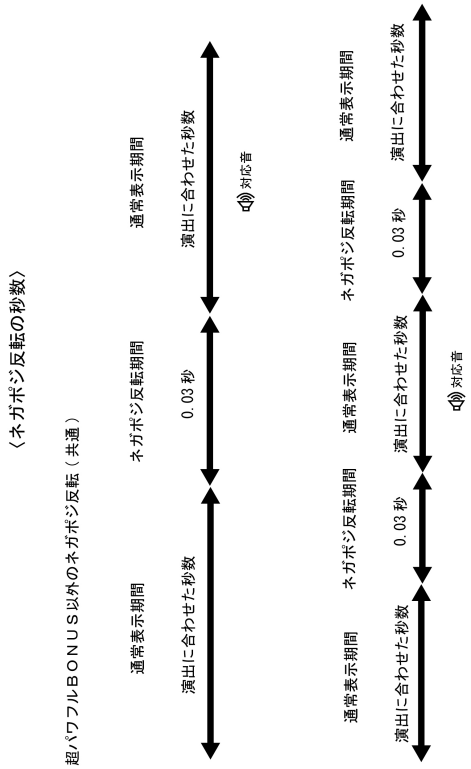
【図１００】

【図１００】



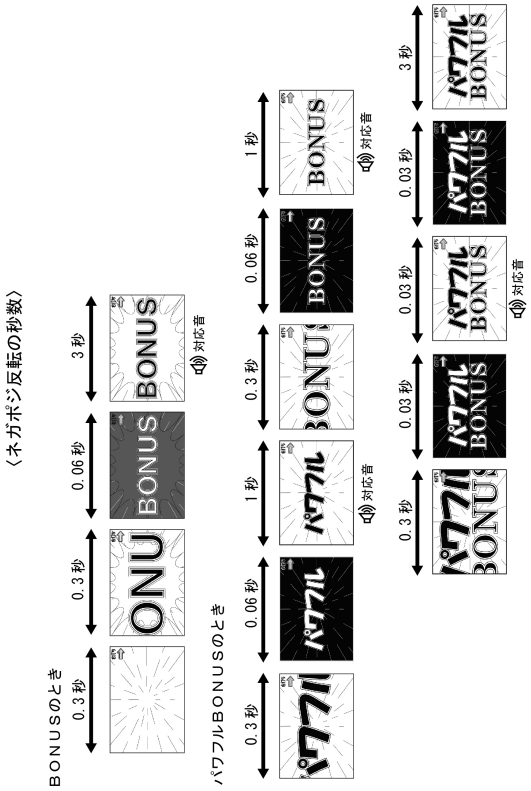
【図１０１】

【図１０１】



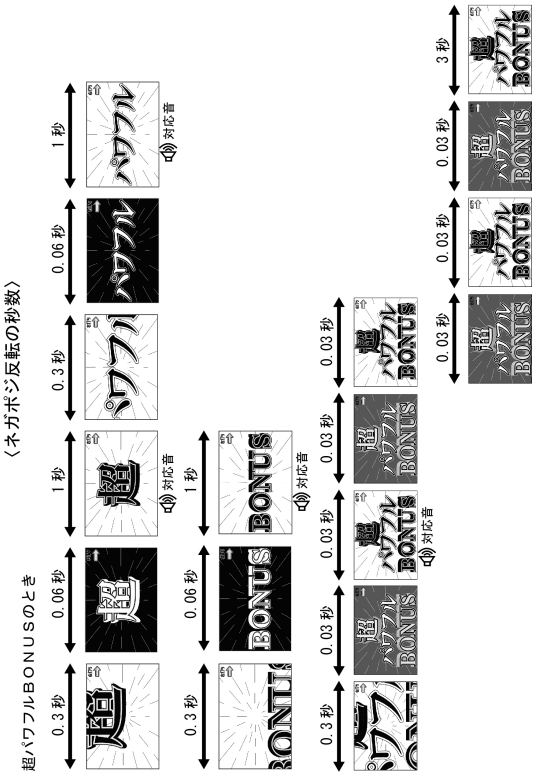
【図１０２】

【図１０２】



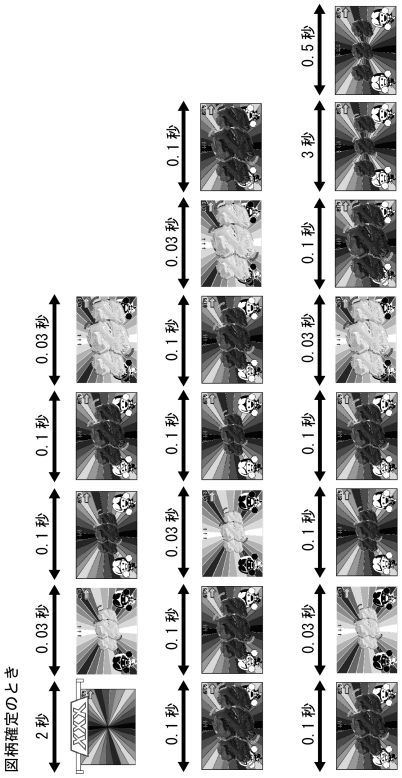
【図１０３】

【図１０３】

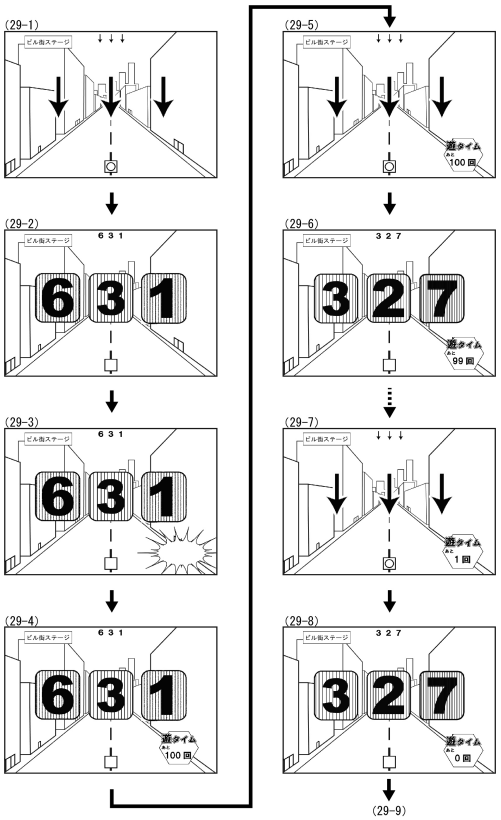


【図１０４】

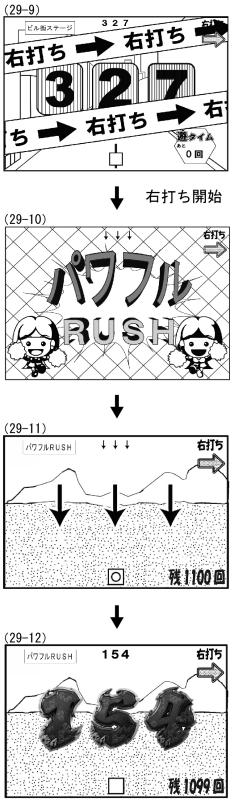
【図１０４】


〈ネガポジ反転の秒数〉
図柄確定のとき
2 秒
0.03 秒
0.1 秒
0.03 秒
0.1 秒
0.03 秒
0.1

【図１０７】
【図１０７】



【図１０８】
【図１０８】



【図１０９】
【図１０９】