

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-91871

(P2023-91871A)

(43)公開日 令和5年7月3日(2023.7.3)

(51) 國際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

FI

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード（参考）

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全128頁)

(21)出願番号 特願2021-206712(P2021-206712)

(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)	2C333	AA11	BA03	CA26	CA49
--------------	-------	------	------	------	------

(54)【発明の名称】 遊技機

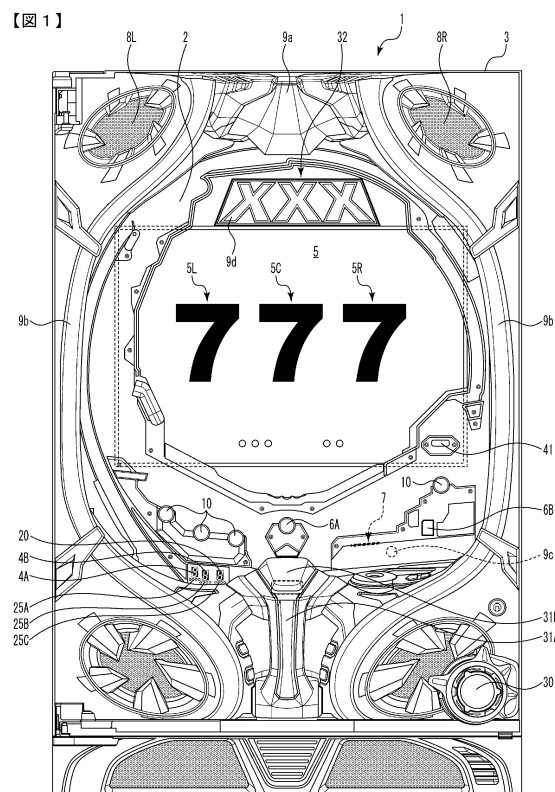
(57)【要約】 (修正有)

【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。

【解決手段】低確低ベース（通常時）、低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）という状態があり、低確低ベース（通常時）においては、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り、低確高ベース（時短中）、高確高ベース（確変中）においては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。

【選択図】図 1

【图 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、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、 10

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、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

20

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】**

30

【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ける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】

40

【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、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、 50

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。

10

【0007】

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

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【図 3 3】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 3 4】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 3 5】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 3 6】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 3 7】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。

10

【図 3 8】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 3 9】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 4 0】ぐるぐる演出内で起こる演出の説明図である。

【図 4 1】ぐるぐる演出内で起こる演出の説明図である。

【図 4 2】ぐるぐる演出内で起こる演出の説明図である。

【図 4 3】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 4 4】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。

20

【図 4 5】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 4 6】付随表示についての詳細な説明図である。

【図 4 7】ストック演出の実行割合と大当たり期待度についての説明図である。

【図 4 8】ストック演出の実行割合と大当たり期待度についての説明図である。

【図 4 9】ストック演出の実行割合と大当たり期待度についての説明図である。

【図 5 0】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 5 1】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 5 2】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 5 3】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。

30

【図 5 4】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 5 5】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 5 6】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 5 7】S P リーチ X の変動についての説明図である。

【図 5 8】S P リーチ X の変動についての説明図である。

【図 5 9】S P リーチ X の変動についての説明図である。

【図 6 0】S P リーチ X の変動についての説明図である。

【図 6 1】S P リーチ X の変動についての説明図である。

【図 6 2】S P リーチ X の変動についての説明図である。

【図 6 3】S P リーチ X の変動についての説明図である。

40

【図 6 4】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 6 5】ファンファーレ演出についての説明図である。

【図 6 6】ファンファーレ演出についての説明図である。

【図 6 7】ラウンド演出についての説明図である。

【図 6 8】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 6 9】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 7 0】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 7 1】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 7 2】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。

50

【図 7 3】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 7 4】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 7 5】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 7 6】色の規定についての説明図である。

【図 7 7】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 7 8】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 7 9】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。

10

【図 8 0】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 8 1】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 8 2】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 8 3】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 8 4】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 8 5】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 8 6】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 8 7】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。

20

【図 8 8】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 8 9】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 9 0】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 9 1】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 9 2】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 9 3】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。

30

【図 9 4】S P 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 9 5】S P 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 9 6】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 9 7】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 9 8】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 9 9】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。

40

【図 1 0 0】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 1 0 1】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 1 0 2】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 1 0 3】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 1 0 4】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 1 0 5】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 1 0 6】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 1 0 7】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。

50

【図 1 0 8】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 1 0 9】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】

【0 0 0 9】

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。

【0 0 1 0】

(特徴部の形態)

【0 0 1 1】

(S K Y 2 0 2 1 - 1 5 4 8) 形態 1 - 1 の遊技機は、

10

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。

20

対応図面：図 8 4 ~ 図 8 8、図 9 5 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。

【0 0 1 2】

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 7 7 等

30

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。

【0 0 1 3】

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 9 5 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。

【0 0 1 4】

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。

40

対応図面：図 9 5 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。

【0 0 1 5】

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 8 4 ~ 図 8 8、図 9 5 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

50

注目させることができる。

【 0 0 1 6 】

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 9 0 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。

【 0 0 1 7 】

(S K Y 2 0 2 1 - 1 5 4 9) 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 9 3 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。

【 0 0 1 8 】

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 7 7 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。

【 0 0 1 9 】

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 9 3 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。

【 0 0 2 0 】

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 1 0 6 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。

【 0 0 2 1 】

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、

10

20

30

40

50

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 9 3 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、

10

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 9 0、図 9 1 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、

20

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 7 7 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 9 0、図 9 1 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。

30

【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 9 0、図 9 1 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。

40

【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 9 0、図 9 1 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】

50

(S K Y 2 0 2 1 - 1 5 5 1) 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、

10

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 9 6 ~ 図 9 9 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。

20

【 0 0 2 8 】

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 7 7 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。

【 0 0 2 9 】

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。

30

対応図面：図 9 6 ~ 図 9 9 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。

【 0 0 3 0 】

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。

40

対応図面：図 9 6 ~ 図 9 9 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。

【 0 0 3 1 】

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 9 6 ~ 図 9 9 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

50

ァーレ演出を強調することができる。

【 0 0 3 2 】

(S K Y 2 0 2 1 - 1 5 5 2) 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 1 0 5 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。

【 0 0 3 3 】

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 7 7 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。

【 0 0 3 4 】

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 8 4、図 8 9 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。

【 0 0 3 5 】

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 8 4、図 8 9 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。

【 0 0 3 6 】

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、

10

20

30

40

50

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】

10

20

30

40

50

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 1 0 0 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。

【 0 0 4 2 】

(S K Y 2 0 2 1 - 1 5 5 4) 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 7 6 ~ 図 8 1 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。

【 0 0 4 3 】

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 7 7 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。

【 0 0 4 4 】

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 8 7 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。

【 0 0 4 5 】

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 7 7 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。

【 0 0 4 6 】

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 8 7 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

10

20

30

40

50

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

【 0 0 4 7 】

(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。

【 0 0 4 8 】

(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。

10

【 0 0 4 9 】

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。

20

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

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 2 0 0 0 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。

30

【 0 0 5 2 】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示 (例えば上下方向のスクロール表示や更新表示) される。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。

40

【 0 0 5 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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

50

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。

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

入賞球装置 6 A 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。

【 0 0 5 8 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、一对の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 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 6 A 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 6 B は、ソレノイド 8 1 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 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【 0 0 5 9 】

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 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 6 0 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（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。

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

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

【 0 0 6 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 6 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D 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、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 0 0 6 5 】

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

【 0 0 6 6 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D 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 L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 6 7 】

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

【 0 0 6 8 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置にはメインランプ 9 a が設けられており、該メインランプ 9 a の左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ 9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられている。 20

【 0 0 6 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する後述する可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。 30

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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。 40

【 0 0 7 2 】

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 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A 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 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 7 3 】

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 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に 50

に対する操作は、ブッシュセンサ 3 5 B (図 3 参照) により検出される。

【 0 0 7 4 】

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 3 1 A やブッシュボタン 3 1 B 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。

【 0 0 7 5 】

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 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 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 5 2 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 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられてもよい。

10

【 0 0 7 6 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 1 が配置されている。表示モニタ 2 9 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 2 9 および表示切替スイッチ 3 1 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 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 0 0 7 7 】

20

表示モニタ 2 9 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 2 9 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 2 9 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。

【 0 0 7 8 】

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 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 3 a が回動可能に設けられ、ガラス扉枠 3 a 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 3 a を閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

30

【 0 0 7 9 】

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 1 a の右端部には、セキュリティカバー 5 0 A が取付けられている。セキュリティカバー 5 0 A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 を含む基板ケース 2 0 1 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 5 0 A は、短片 5 0 A a および長片 5 0 A b 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。

40

【 0 0 8 0 】

(遊技の進行の概略)

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合 (遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合) には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数 (例えば 4) まで保留される。

【 0 0 8 1 】

50

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

【 0 0 8 2 】

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

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

【 0 0 8 5 】

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。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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。

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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。

【 0 0 9 1 】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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】

30

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。

40

【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

50

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

【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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

10

【0101】

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

【0102】

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

20

【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、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

30

【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）を表示すること含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

40

【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】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

50

【 0 1 0 7 】

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）。

【 0 1 0 8 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

10

【 0 1 0 9 】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 1 0 0 V といった交流電源からの電力を、電源基板 1 7 から主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 1 2 V や直流 5 V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【 0 1 1 0 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

20

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

30

【 0 1 1 3 】

乱数回路 1 0 4 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、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【 0 1 1 4 】

I/O 1 0 5 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 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【 0 1 1 5 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口ス

50

イチ（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。

10

【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。

20

【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（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【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。

40

【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】

50

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 2 5 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 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 1 3 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 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 0 1 2 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 2 7 】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 2 8 】

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 3 2 の制御 (可動体 3 2 を動作させる信号の供給等) は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値 (演出用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

【 0 1 3 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【 0 1 3 1 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【 0 1 3 2 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 0 1 3 3 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 4 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 3 4 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (C T C (カウンタ / タイマ回路)、パラレル入出

10

20

30

40

50

カポート等)のレジスタ設定、RAM 102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RAM 102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。

10

【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、RAM 102の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102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)、初期化处理(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の初期化处理は、RAM 102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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

【 0 1 4 2 】

ステップ S 7 の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ 2 9 に設定値が表示され、設定切替スイッチ 5 2 の操作を検出するごとに表示モニタ 2 9 に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー 5 1 が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ 2 9 に表示されている設定値を R A M 1 0 2 のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ 2 9 を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

10

【 0 1 4 3 】

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。

【 0 1 4 4 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。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 8 L、8 R から所定の音を出したり、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。

20

【 0 1 4 5 】

クリア信号は、例えば電源基板 1 7 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 9 0 からの検出信号がオンであるとともに設定キー 5 1 がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 の初期化処理とともにステップ S 7 の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップ S 4 の復旧処理とともにステップ S 5 の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオフである場合、または設定キー 5 1 がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップ S 6 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 S 4 の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

30

【 0 1 4 6 】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。そして、所定時間（例えば 2 m s ）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 0 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

40

【 0 1 4 7 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受けると、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、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1 ）。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 S 2 2 ）

50

。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 S 2 3）。

【 0 1 4 8 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 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。

10

【 0 1 4 9 】

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 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 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 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」に基づく可变入賞球装置 6 B 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 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 5 0 】

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、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 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 S 2 7 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 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【 0 1 5 1 】

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 S 2 5 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、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 5 2 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 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は、演出制御基板 1 2 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 S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

30

40

【 0 1 5 3 】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0 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 S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常

50

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）。

【 0 1 5 5 】

10

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 5 6 】

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

20

【 0 1 5 7 】

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。

【 0 1 5 8 】

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

30

【 0 1 5 9 】

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

40

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、

50

例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 6 1 】

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

10

【 0 1 6 2 】

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

20

【 0 1 6 3 】

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

【 0 1 6 4 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (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 S 7 2)。初期動作制御処理では、可動体 3 2 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 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 0 1 6 5 】

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 S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

40

【 0 1 6 6 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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

50

にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【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”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、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。

【 0 1 7 6 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 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 C P U 1 2 0 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 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、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。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 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 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 7 8 】

(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。

【 0 1 7 9 】

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。

【 0 1 8 0 】

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) 。

【 0 1 8 1 】

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。

【 0 1 8 2 】

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。

【 0 1 8 3 】

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。

【 0 1 8 4 】

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「 1 0 0 % 」の割合または「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 8 5 】

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、大当たり発生後に、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た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た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。

【 0 1 8 6 】

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 1 1 0 回の可変表示が行われるので、時短状態 A の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り 7 9 0 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 1 1 0 回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数に残り 9 0 0 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 1 1 0 0 回である。

【 0 1 8 7 】

10

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。

【 0 1 8 8 】

本実施の形態では、パチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 における画像表示装置 5 の左側は、遊技球が流下可能な左遊技領域に形成されており、遊技盤 2 における画像表示装置 5 の右側は、遊技球が流下可能な右遊技領域に形成されている。発射装置により弱く打ち出された遊技球は、左遊技領域の第 1 経路を流下し、発射装置により強く打ち出された遊技球は、右遊技領域の第 2 経路を流下する。

20

【 0 1 8 9 】

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。

【 0 1 9 0 】

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 0 6 9 S G 0 2 3 A 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 0 6 9 S G 0 2 3 B が設けられている。

30

【 0 1 9 1 】

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 1 0、入賞球装置 6 A 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 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、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 4 1 を通過可能となっている。

【 0 1 9 2 】

尚、本実施の形態におけるスイッチ回路 1 1 0 には、第 1 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 A と第 2 カウントスイッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 及び大当り開始ゲート 0 6 9 S G 0 4 2 に内蔵されている大当り開始スイッチ 0 6 9 S G 0 2 4 が接続されている。

40

【 0 1 9 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 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。

【 0 1 9 4 】

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 0 6 9 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 0 6 9

50

S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器 0 6 9 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 0 6 9 S G 0 2 5 C、大当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 0 6 9 S G 1 3 1、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 0 6 9 S G 1 3 2、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 0 6 9 S G 1 3 3、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 0 6 9 S G 1 3 4 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 0 6 9 S G 1 3 2 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。

10

【 0 1 9 5 】

図 9 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【 0 1 9 6 】

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。

20

【 0 1 9 7 】

図 9 に示すように、主基板 1 1 には、スイッチ回路 1 1 0 を介して、第 2 大入賞口の下流に備えられた V 入賞口を遊技球が通過したことを検出可能な V スwitch 0 6 9 S G 0 2 3 B 1 と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スウィッチ 0 6 9 S G 0 2 3 B 2 と、が設けられている。

【 0 1 9 8 】

また、演出制御基板 1 2 には、プッシュボタン 3 1 B に内蔵された振動モータ 6 1 と、可動体 3 2 を動作させるための可動体モータ 2 0 7 とが接続されている。また、ランプ制御基板 1 4 には、右打ち操作を促すための右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 と、第 1 特別図柄の可変表示中に点灯する第 1 特図用 L E D 0 6 9 S G 0 3 2 と、第 2 特別図柄の可変表示中に点灯する第 2 特図用 L E D 0 6 9 S G 0 3 3 と、第 1 保留記憶数が 1 ～ 2 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 0 6 9 S G 0 3 4 A と、第 1 保留記憶数が 3 ～ 4 の場合に点灯する第 1 保留用 L E D 0 6 9 S G 0 3 4 B と、第 2 保留記憶数が 1 ～ 2 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 0 6 9 S G 0 3 5 A と、第 2 保留記憶数が 3 ～ 4 の場合に点灯する第 2 保留用 L E D 0 6 9 S G 0 3 5 B と、プッシュボタン 3 1 B に内蔵されるボタン L E D 6 2 と、可動体 3 2 に内蔵される可動体 L E D 2 0 8 と、遊技機用枠 3 に設けられる枠 L E D 9 L 1 ～ 9 L 1 2、9 R 1 ～ 9 R 1 2 と、が接続されている。

30

40

【 0 1 9 9 】

図 1 0 (A) は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 0 (A) に示すように、本実施の形態では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ～ M R 5 は、C P U 1 0 3 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 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊

50

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「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

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

10

20

30

40

50

技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【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）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図10（C2）に示す大当た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たりの当選確率（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たりの当選確率（出球率）が変わる構成としてもよい。

【0209】

（大当た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たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、大当た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）大当た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）大当たり種別を決定する場合のテーブルである。

【0210】

大当たり種別判定テーブルは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、大当たりの種別を大当たりA～大当たり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たり種別について、図10（D）を用いて説明する。本実施の形態では、大当たり種別として、大当た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たりA、大当たりB、大当たりCが設けられている。また、これら大当たりA、大当たりB、大当たりCは、大当たり遊技状態の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、大当た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たりでもある。

【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。大当たりAは、大当たり遊技状態の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、大当たりB及び大当たりCは、大当たり遊技状態の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】

「大当たりA」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当たりである。また、「大当たり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、実質的な通常大当たりとなる。

【0214】

「大当たりB」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるとともに、2ラウンド目～6ラウンド目に第1大入賞口を遊

10

20

30

40

50

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。

10

【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 までは大当り A に割り当てられており、150～299 までは大当り 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 までは大当り B に割り当てられており、100～299 までは大当り C に割り当てられている。

20

【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】

30

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。

40

【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。

50

【 0 2 2 2 】

(時短回数)

図 1 1 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 1 1 に示すように、本例では、大当たり 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 1 0 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 0 0 回行われる時短状態 A は、時短回数 1 0 0 回のパワフルチャンスに制御される。また、大当たり B または大当たり 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 1 0 0 回行われ、且つ、(2) 確変制御が 1 0 0 回行われる確変状態は、時短回数 1 0 0 回のパワフル R U S H に制御される。また、低確状態で大当たり制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、(1) 時短制御が 1 0 0 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 0 0 0 回行われる時短状態 B は、時短回数 1 1 0 0 回の遊・1 1 0 0 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、低確状態で大当たり制御されることなく再び 9 0 0 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。

10

【 0 2 2 3 】

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 1 1 0 0 回行われ、且つ、(2) 低確制御が 1 1 0 0 回行われる時短状態 B (本例では、時短回数 1 1 0 0 回の遊・1 1 0 0 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 (時短回数 1 1 0 0 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、大当た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 1 1 0 0 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 1 1 0 0 回の時短状態に制御するよう構成すればよい。

20

【 0 2 2 4 】

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、大当たり遊技状態に制御されることなく n 回 (本例では 9 0 0 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。

30

【 0 2 2 5 】

$$K = \{ (1 - M L) ^ n \} \times 1 0 0$$

【 0 2 2 6 】

(K = 救済時短到達率、M L = 大当たり確率、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たり確率 M L が約 1 / 3 1 9 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、大当た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、大当た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。

【 0 2 2 7 】

(変動パターン)

図 1 2 ~ 図 1 5 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。

40

【 0 2 2 8 】

図 1 2 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 の場合の大当たり用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 0 2 2 9 】

図 1 2 (A) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 2 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ B に 9 6 個の判定値が割り当てられており、S P リーチ A に 2 個

50

の判定値が割り当てられ、S Pリーチ B に 1 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ X に 1 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 2 (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 9 6 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ A に 2 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ B に 1 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ X に 1 個の判定値が割り当てられている。

【 0 2 3 0 】

一方、図 1 2 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P非経由 B に 1 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ A に 1 9 個の判定値が割り当てられ、S Pリーチ B に 3 0 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ X に 5 0 個の判定値が割り当てられている。

10

【 0 2 3 1 】

また、図 1 3 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。

【 0 2 3 2 】

図 1 3 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ C に 2 個の判定値が割り当てられ、S Pリーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 3 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 8 5 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 1 0 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ C に 2 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ D に 3 個の判定値が割り当てられている。

20

【 0 2 3 3 】

一方、図 1 3 (C) に示すように、保留記憶数が 0 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ C に 8 0 個の判定値が割り当てられ、S Pリーチ D に 1 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 2 3 4 】

また、図 1 4 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。

30

【 0 2 3 5 】

図 1 4 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、非リーチ A に 9 5 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。また、図 1 4 (B) に示すように、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルでは、短縮非リーチ A に 9 0 個の判定値が割り当てられており、非リーチ A に 5 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ E に 5 個の判定値が割り当てられている。

40

【 0 2 3 6 】

一方、図 1 4 (C) に示すように、保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルでは、S P非経由 A に 5 個の判定値が割り当てられており、S Pリーチ E に 9 5 個の判定値が割り当てられている。

【 0 2 3 7 】

また、図 1 5 は、(A) は時短状態 B (救済時短状態) における保留記憶数が 0 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(B) は保留記憶数が 1 ~ 3 の場合のはずれ用の変動パターン判定テーブルの具体例、(C) 保留記憶数が 0 ~ 3 の場合の大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例を示している。

【 0 2 3 8 】

50

図 15 (A) に示すように、保留記憶数が 0 の場合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 $\{(7s \times 95) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 8.2$ 、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 $\{(3s \times 85) + (7s \times 10) + (40s \times 2) + (25s \times 3)\} \div 100 = 4.8$ 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 $\{(8.2 + (4.8 \times 109)) \div 100 = 4.83$ 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 $\{(22s \times 5) + (55s \times 80) + (40s \times 15)\} \div 100 = 51.1$ 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 $\{(7s \times 95) + (50s \times 5)\} \div 100 = 9.15$ 、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 $\{(3s \times 90) + (7s \times 5) + (50s \times 5)\} \div 100 = 5.55$ 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 $\{(9.15 + (5.55 \times 109)) \div 100 = 5.58$ 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 $\{(22s \times 5) + (55s \times 95)\} \div 100 = 62.85$ 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 $\{(7s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 7.54$ 、保留記憶数が 1 ~ 3 の場合に決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.205 秒 $\{(1.5s \times 97) + (25s \times 3)\} \div 100 = 2.205$ である。

【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 ~ 110 回の可変表示は保留記憶数が 1 ~ 3 となると仮定すると、時短状態 B において決定可能なはずれ用の変動パターンの可変表示時間の平均時間は約 2.2 秒 $\{(7.54 + (2.205 \times 109)) \div 110 = 2.2$ となる。

10

20

30

40

50

$205 \times 1099) \div 1100 = 2.20985 \}$ 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変動表示時間の平均時間は約40秒であるため、時短状態Bにおいて決定可能な大当り用の変動パターンの変動表示時間の平均時間は約40秒である。

【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

10

【0250】

また、決定可能なはずれ用変動パターンの変動表示時間の平均時間は、確変状態は4.83秒、時短状態Aは5.58秒、時短状態Bは2.2秒である。

【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変動表示時間の平均時間は、確変状態は51.1秒、時短状態Aは62.8秒、時短状態Bは40秒である。

【0252】

20

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

【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変動表示時間の平均時間は、確変状態、時短状態A、時短状態Bの順に短くなる(確変状態>時短状態A>時短状態B)。このように、時短状態Bは、確変状態や時短状態Aに比べて、変動パターン種別が少ないとともに、1の変動表示期間が短い。つまり、単

30

【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

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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」、「SP 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、

40

50

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、飾り図柄の変動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、飾り図柄の変動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、飾り図柄の変動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

10

20

30

40

50

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「大当たり」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「大当たりとなる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【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 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当た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 8 F X X H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の可変表示の停止（確定）と、次の可変表示を開始するまでの図柄確定期間を指定する図柄確定指定コマンドである。

10

【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 8 F 0 0 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 0.5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドである。コマンド 8 F 0 1 H は、特別図柄の変動を終了して図柄確定期間が 2.0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドである。

20

【0270】

本実施の形態では、(i) R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合と、(i i) 大当たり後、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 E X T データが設定された図柄確定指定コマンドが送信される。具体的には、(i) R A M クリア処理が実行された後に救済時短に到達した場合には、救済時短到達変動において図柄確定期間が 0.5 秒となる図柄確定 A 指定コマンドが送信される。また、(i i) 大当たり後、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 2.0 秒となる図柄確定 B 指定コマンドが送信される。

30

【0271】

コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【0272】

コマンド E 1 X X H は、救済時短を除いた時短状態（時短状態 A）における残り時短制御回数を通知する残り時短回数通知コマンドである。コマンド E 2 X X H は、確変状態に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。

40

【0273】

コマンド F 1 0 0 H は、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を通知する右打ち L E D 点灯通知コマンドである。コマンド F 1 0 1 H は、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の消灯を通知する右打ち L E D 消灯通知コマンドである。

【0274】

コマンド 9 1 X X H 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

50

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】

10

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。

20

【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。

30

【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）。

40

【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。

50

【 0 2 8 0 】

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 S 7 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 E X T 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。

【 0 2 8 1 】

また、ステップ S 3 において R A M クリアが要求されたとき、ステップ S 4 においてバックアップデータがない場合、ステップ S 5 においてバックアップ R A M に異常があったときに、ステップ S 8 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。

10

【 0 2 8 2 】

また、ステップ S 9 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、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタに「 9 0 0 」をセットする（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 5 ）。従って、本例では、遊技機への電源投入時に R A M 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「 9 0 0 」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 R A M クリア処理が実行された後、9 0 0 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 S 9 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（「 9 0 0 」）とが対応しているため、C P U 1 0 3 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。

20

【 0 2 8 3 】

次いで、C P U 1 0 3 は、救済時短回数カウンタの値（本例では「 9 0 0 」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 1 6 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 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 0 0 1 6 ）。

【 0 2 8 4 】

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。

30

【 0 2 8 5 】

尚、本例では、遊技機への電源投入時に R A M 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「 9 0 0 」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、R A M 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。

【 0 2 8 6 】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップ S 3 ; Y e s ）して R A M 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、R A M 異常を検出（ステップ S 4 , S 5 ; N o ）して R A M 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。

40

【 0 2 8 7 】

（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。

50

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。

10

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、1000 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 1000 回目であることに基づいて消去される。

【0289】

20

（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、CPU 103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 069SGS51）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 069SGS52）。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU 103 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 069SGS53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU 103 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 069SGS54）。

30

【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】

40

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、CPU 103 は、RAM 102 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 RAM 102 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 069SGS55）。具体的には、CPU 103 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 RAM 102 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 2」

50

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 R A M 1 0 2 の乱数バッファ領域に格納する。

【 0 2 9 3 】

そして、C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 5 6）。具体的には、C P U 1 0 3 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。

10

すなわち、C P U 1 0 3 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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。

【 0 2 9 4 】

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。

20

【 0 2 9 5 】

そして、C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 5 7）。尚、C P U 1 0 3 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 R A M 1 0 2 の所定の領域に保存する。

【 0 2 9 6 】

次いで、C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 6 1）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ 0 6 9 S G S 6 2）。尚、この場合、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理（ステップ S 1 0 1）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、C P U 1 0 3 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、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 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に決定する。

30

【 0 2 9 7 】

大当りとするに決定した場合には（ステップ 0 6 9 S G S 6 3 ; Y e s）、C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 6 4）そして、C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 6 5）。尚、この場合、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理（ステップ S 1 0 1）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 0 6 9 S G S 7 0 に移行する。一方、大当りとするに決定しなかった場合には（ステップ 0 6 9 S G S 6 3 ; N o）、ステップ 0 6 9 S G S 6 6 に移行する。

40

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

50

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たが、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）。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

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。

50

【 0 3 0 6 】

次いで、CPU 103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、CPU 103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM 102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）。

【 0 3 0 7 】

そして、CPU 103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）。 10

【 0 3 0 8 】

（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、CPU 103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）。

【 0 3 0 9 】

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）、CPU 103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、CPU 103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）。 20

次いで、CPU 103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。 30

【 0 3 1 0 】

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。

【 0 3 1 1 】

次いで、CPU 103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、CPU 103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CPU 120に送信する制御を行う（ステップ069SGS137）。 40

【 0 3 1 2 】

次いで、CPU 103は、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU 120に対して送信する制御を行う（ステップ069SGS138）。次いで、CPU 103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、CPU 103は、特別図柄プロ 50

セスフラグの値を大当り開放前処理（ステップ S 1 4 4）に対応した値に更新する（ステップ 0 6 9 S G S 1 4 0）。

【 0 3 1 3 】

大当りフラグがセットされていなければ（ステップ 0 6 9 S G S 1 3 3 ; N o）、C P U 1 0 3 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 0 6 9 S G S 1 7 0）。救済時短決定フラグがセットされていれば、C P U 1 0 3 は、救済時短決定フラグをリセットし（ステップ 0 6 9 S G S 1 7 1）、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 0 6 9 S G S 1 7 1 A）。そして、時短回数カウンタに「 1 1 0 0 」をセットする（ステップ 0 6 9 S G S 1 7 2）。

【 0 3 1 4 】

また、C P U 1 0 3 は、時短状態 B 指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4）。また、C P U 1 0 3 は、右打ちランプ 0 6 9 S G 1 3 2 の点灯を開始する制御を行うとともに（ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 A）、右打ち L E D 0 6 9 S G 0 3 1 の点灯を通知する右打ち L E D 点灯通知コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う（ステップ 0 6 9 S G S 1 7 4 B）。その後、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 5 へ移行する。

【 0 3 1 5 】

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（「 9 0 0 」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「 9 0 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「 9 0 0 」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。

【 0 3 1 6 】

また、本例では、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 2 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（ 9 0 0 回）よりも多い値の 1 1 0 0 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 0 6 9 S G S 1 7 2 において時短回数カウンタに「 9 0 0 」と同じ値や少ない値をセットしてもよい。

【 0 3 1 7 】

また、ステップ 0 6 9 S G S 1 7 2 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「 1 0 0 」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「 1 1 0 0 」をセットするように構成してもよい。

【 0 3 1 8 】

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 0 6 9 S G S 1 7 2 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、1 0 % の確率で 1 0 0 回と決定し、9 0 % の確率で 1 1 0 0 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。

【 0 3 1 9 】

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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、大当たり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、大当たりAが発生した場合には、時短状態A（大当たり経由の時短状態（低確／高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当たり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（大当たり経由の時短状態）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、次の大当た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、次の大当た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。

40

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、大当たりBまたは大当たり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、大当たりBまたは大当たり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（大当たり経由の時短状態）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、大当たりBまたは大当たり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、大当たりBまたは大当たり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（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態Aにおいて、大当たりが発生することなく100回の可変表示を終了した

50

場合には通常状態に制御される。

また、図 2 2 に示すように、時短状態 B（低確／高ベース状態）において、大当たり B または大当たり 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、大当たり B または大当たり 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（大当たり経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当たりが発生することなく 1 1 0 0 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（（P）（P - 1）RAM クリア処理後や、（P - 2）確変状態終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は（Q）（Q - 1）時短状態 A における 1 0 0 回の可変表示の終了後に、次の大当たりが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。

10

【0 3 2 6】

尚、本例では、時短状態 B 中に大当たりが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に対応した時短回数（本例では、1 0 0 回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成してもよい。

【0 3 2 7】

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。

20

【0 3 2 8】

（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 2 3 ~ 図 2 5 に基づいて説明する。図 2 3 は、（A 1）（A 2）は「遊タイム」非搭載の場合の一例を示す図、（B 1）（B 2）は「遊タイム」搭載の場合の一例を示す図である。図 2 4 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 2 5 は、（E 1）（E 2）は変動効率が通常状態と変わらない遊タイムの説明図、（F 1）~（F 4）は変動効率が通常状態よりも高い本件の遊タイムの説明図である。尚、図 2 3 ~ 図 2 5 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。

30

【0 3 2 9】

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 2 3（A 1）（A 2）に示すように、大当たりの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当たりに制御されことなく所定回数（例えば、大当たり確率が約 1 / 3 0 0 の場合で 9 0 0 回など、大当たり確率分母の約 3 倍）の可変表示が行われた場合でも、「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たり確率分母の約 3 倍もはまっているため、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資も嵩んでいる。しかし、大当たりが発生するまではこの通常状態（低確／低ベース状態）が続き、さらなる投資が必要となるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう可能性があった。

40

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 2 3（B 1）（B 2）に示すように、大当たりの終了後、低確状態（例えば、通常状態（低確／低ベース状態））で大当たりに制御されことなく所定回数（例えば、大当たり確率分母の約 2 . 5 ~ 3 倍）の可変表示が行われた場合に「遊タイム」となり、特定回数（例えば、1 1 0 0 回など、最大で大当たり確率分母の約 3 . 8 倍など）の可変表示にわたり時短状態 B に制御されることになる。この時点で既に大当たり確率の約 3 倍もはまっていることで、遊技者は長時間にわたり大当たりがない状態で遊技を続けており、投資もかなり嵩んでいる。しかし、「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、大当たり

50

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 2 4 (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、大当た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、大当た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 2 4 (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 2 4 (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 2 4 (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 2 4 (D) 参照)、少なくともSPリーチといった大当た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。

10

よって、図 2 5 (E 1) (E 2) に示すように、900回の可変表示を経由してようやく「遊タイム」(時短状態B)に制御される場合でも、この時短状態Bが、通常状態(低確/低ベース状態)のように変動効率が低い状態である場合、無駄な打ち球数も増えてさらなる追加投資と遊技の長期化が考えられる。また、900回の可変表示においてSPリーチ演出がことごとくはずれされてかなり気が滅入っているため、「遊タイム」においても煽り演出が頻発すると遊技意欲が低下してしまう。

そこで、図 2 5 (F 1) ~ (F 4) に示すように、本実施の形態の「遊タイム」(時短状態B)は、通常状態(低確/低ベース状態)よりも変動効率が高くなる時短状態であるため、追加投資を抑えつつ遊技を続けることができる。また、時短制御は可変表示が特定回数(例えば、1100回など、最大で大当たり確率の約3.8倍の回数)実行されることで、時短状態Bに制御されている期間に大当りに制御される確率が高い(例えば、約97%など)ため、安心して遊技を行うことができる。例えば、大当たり確率が1/319.9である場合、1回の可変表示で大当たりにならない確率は約99%{(319.9 - 1) ÷ 319.9 = 0.996874}であり、1100回転以内に大当たりにならない確率は約3%(0.996874¹¹⁰⁰ = 0.031937)になる。よって、1100回転以内に大当たりになる確率は約97%(1 - 0.031937 = 0.968063)である。

20

【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いたため、はずれ可変表示を効率よく消化して短期間のうちに大当りを引く可能性が高いとともに、右打ち遊技により第2特図ゲームでの大当たりとなることで、遊技者にとって有利な大当たり(例えば、大当たりBや大当たりCなど)が付与される可能性が高い有利な状態である。また、後述するような予告演出やSPリーチ演出などが実行されにくく、はずれ演出で煽られる機会が少ないため、遊技意欲の低下を好適に抑制することができる。つまり、本実施の形態の「遊タイム」は、確変状態や時短状態Aのように、演出などを楽しみながら次の大当りを待つための遊技状態とは異なり、演出を楽しむことよりもはずれ変動を効率よく消化して次の大当りを引き当てることを優先する遊技状態である。

30

【0331】

図 2 6 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 2 6 に示す先読み予告設定処理において、演出制御用CPU120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。

40

【0332】

50

ステップ S 7 0 2 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 S 7 0 2 ; Y e s)、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 S 7 0 3)。

【 0 3 3 3 】

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うようにして、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「大当たり」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た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。

10

【 0 3 3 4 】

ステップ S 7 0 3 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 S 7 0 3 ; N o)、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 S 7 0 4)。ステップ S 7 0 4 にて先読み予告制限中ではない場合には (ステップ S 7 0 4 ; N o)、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 S 7 0 6)、正常に受信できたか否かを判定する (ステップ S 7 0 7)。ステップ S 7 0 7 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。

20

【 0 3 3 5 】

ステップ S 7 0 7 にて正常に受信できたと判定された場合には (ステップ S 7 0 7 ; Y e s)、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A 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 S 7 0 8)、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 S 7 0 9)。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。

30

【 0 3 3 6 】

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 S Y P 3 - 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。

40

【 0 3 3 7 】

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、「大当たり」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。

【 0 3 3 8 】

50

例えば、ステップ S 7 0 8 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 1 9 4 A 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 S 7 0 9 の処理では、ステップ S 7 0 8 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 C 6 0 0）のみであるか否かを判定する。

ステップ S 7 0 9 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 S 7 0 9 ; Y e s）、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 S 7 1 0）。

10

【0339】

一例として、ステップ S 7 1 0 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 C P U 1 2 0 は、例えば乱数回路 1 2 4 や演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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。

20

【0340】

ステップ S 7 1 0 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 S 7 1 0 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 S 7 1 1）。このとき、「実行なし」以外であれば（ステップ S 7 1 1 ; N o）、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 S 7 1 2）。ステップ S 7 1 2 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 S 7 1 0 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。

30

ステップ S 7 1 2 の処理を実行した後や、ステップ S 7 0 3 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 S 7 0 3 ; Y e s）、ステップ S 7 0 4 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 S 7 0 4 ; Y e s）、ステップ S 7 0 9 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 S 7 0 9 ; N o）、あるいは、ステップ S 7 1 1 にて「実行なし」と判定されたときには（ステップ S 7 1 1 ; Y e s）、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 9 4 A 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 S 7 1 3）。

40

【0342】

ステップ S 7 1 3 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 S 7 1 3 ; Y e s）、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 S 7 1 4）。ステップ S 7 1 4 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

50

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】

10

20

30

40

50

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。

【 0 3 5 0 】

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。

10

【 0 3 5 1 】

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。

【 0 3 5 2 】

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。

20

【 0 3 5 3 】

図 2 7 は、可変表示開始設定処理として、図 8 のステップ S 1 7 1 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 2 7 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば主基板 1 1 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 S 5 2 2）。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 S 5 2 2 ; Y e s）、例えば主基板 1 1 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 S 5 2 3）。

30

【 0 3 5 4 】

ステップ S 5 2 3 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 S 5 2 3 ; Y e s）、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 S 5 2 4）。一例として、ステップ S 5 2 4 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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、ROM 1 2 1 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 5 L 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 1 9 3 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、ROM 1 2 1 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 5 R 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 1 9 3 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、ROM 1 2 1 など

40

50

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 5 C 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 S 5 2 4 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。

【 0 3 5 5 】

ステップ S 5 2 3 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 S 5 2 3 ; N o ） 、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 S 5 2 5 ） 。一例として、ステップ S 5 2 5 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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、ROM 1 2 1 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 5 L 、 5 R 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 1 9 3 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、ROM 1 2 1 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 5 C 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に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。

【 0 3 5 6 】

ステップ S 5 2 2 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 S 5 2 2 ; N o ） 、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 S 5 2 8 ） 。一例として、ステップ S 5 2 8 の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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 ROM 1 2 1 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 5 L 、 5 C 、 5 R 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。

【 0 3 5 7 】

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。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 5 2 4 、 S 5 2 5 、 S 5 2 7 、 S 5 2 8 の処理のいずれかを実行した後は、先読み予告実行設定処理を実行する（ステップ S 5 3 5 ） 。図 2 8 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 2 8 に示す先読み予告実行設定処理にお

10

20

30

40

50

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。 10

【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。 20 30

【0363】

ステップS529の処理を実行した後は、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「大当たり」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「大当たり」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。 40

【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「大当たり」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 50

ップ S 5 3 1)。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 3 6 6 】

ステップ S 5 3 1 の処理を実行した後は、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 1 9 2 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 S 5 3 2)。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 S 5 3 3)。このときには、例えばステップ S 5 3 1 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 1 2 3 の V D P 等に対して伝達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 5 L、5 C、5 R 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 S 5 3 4)、可変表示開始設定処理を終了する。

10

【 0 3 6 7 】

[特徴部 6 6 6 S K Y に関する説明]

次に、本実施の形態における特徴部 6 6 6 S K Y のパチンコ遊技機 1 について、図 2 9 ~ 5 6 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、S P 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、S P 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 S P 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 S P 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 (6 6 6 S K Y 0 7 3)、ジャム (6 6 6 S K Y 0 4 5)、ナナ (6 6 6 S K Y 0 4 2)、リム (6 6 6 S K Y 0 0 4)、ストックキー (6 6 6 S K Y 0 5 1)、敵キャラクタ (6 6 6 S K Y 0 4 6)、爆チュー (後述する、候補表示のブラंक画像に描かれているキャラクタ)、敵キャラクタ「ナナ」S K Y 1 0 0 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た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。

20

30

【 0 3 6 8 】

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 2 6 に記載した先読み予告設定処理の S 7 1 0 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 2 9 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、6 6 6 S K Y 0 0 5 ~ 6 6 6 S K Y 0 0 8 の 4 種類の態様を有する。6 6 6 S K Y 0 1 7 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

40

50

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伴っ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」の実行中に伴って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」の実行中に伴ってストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 5 が表示された場合、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 5 は先読み変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 1 7 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 6 6 6 S K Y 0 0 1 に変化し、滞留表示される。6 6 6 S K Y 0 2 7 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」の実行中に伴って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伴っ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」の実行中に伴ってストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 6 が表示された場合、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 6 は当該変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 2 7 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 6 6 6 S K Y 0 1 0 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 種類の態様に伴って、4 箇所の表示位置（6 6 6 S K Y 0 1 3 ~ 6 6 6 S K Y 0 1 6）が設けられており、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 5 は表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 3 にてストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 に変化して滞留表示され、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 6 は表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 4 にてストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 0 に変化して滞留表示され、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 7 は表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 5 にてストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 1 に変化して滞留表示され、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 8 は表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 6 にてストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 2 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 6 6 6 S K Y 0 2 7 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 6 6 6 S K Y 0 1 7 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 6 6 6 S K Y 0 1 7 に表示される先読み変動中ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 1 ~ 6 6 6 S K Y 0 0 4 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 6 6 6 S K Y 0 2 7 に表示されるストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 ~ 6 6 6 S K Y 0 1 2 の大きさは同一ではない。具体的に、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 ~ 6 6 6 S K Y 0 1 1 の大きさは同一であるが、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 2 の大きさはストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 ~ 0 1 1 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たり期待度に対応しており、大当たりへの期待度が最も高いストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 2 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 3 2 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 3 2 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 3 2 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なることができる。

【 0 3 6 9 】

図 3 0 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(大当たり期待度が高い)。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た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】

10

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の状態でも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、興味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る。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

20

30

40

50

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 6 6 6 S K Y 0 2 9 とストック獲得煽り画像 6 6 6 S K Y 0 3 0 とボタン長押し動作促進画像 6 6 6 S K Y 0 3 1 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 6 6 6 S K Y 0 3 1 にしたがってプッシュボタン 3 1 B 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 6 6 6 S K Y 0 3 0 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 6 6 6 S K Y 0 3 0 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 6 6 6 S K Y 0 3 1 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 6 6 6 S K Y 0 3 1 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 6 6 6 S K Y 0 3 1 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 6 6 6 S K Y 0 3 1 の態様に注目させ、興味を高めることができる。(E 1) 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 6 6 6 S K Y 0 0 7 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 6 6 6 S K Y 0 3 0 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 6 6 6 S K Y 0 0 7 と強調エフェクト画像 6 6 6 S K Y 0 3 2 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 8 L、8 R 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 6 6 6 S K Y 0 0 5 ~ 6 6 6 S K Y 0 0 8 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 6 6 6 S K Y 0 3 2 の態様は、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 5 ~ 6 6 6 S K Y 0 0 8 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。(F 1) は、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 7 が先読み変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 1 7 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 6 6 6 S K Y 0 0 7 は、先読み変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 1 7 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 6 6 6 S K Y 0 1 7 内のストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 7 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 6 6 6 S K Y 0 0 5 ~ 6 6 6 S K Y 0 0 8 が先読み変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 1 7 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 6 6 6 S K Y 0 1 7 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。(G 1) は、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 7 が表示された後、先読み変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 1 7 に先読み変動中ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 3 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 6 6 6 S K Y 0 0 7 が先読み変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 1 7 内のストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 7 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 6 6 6 S K Y 0 0 7 専用の表示位置には、先読み変動中ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 3 が表示され、その後、アクティブ表示領域 6 6 6 S K Y 0 2 4 内のアクティブ表示 6 6 6 S K Y 0 2 6 が非表示となり、可変表示が停止する。

【0371】

図 3 2 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、興味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、大当た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伴っ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 6 6 6 S K Y 0 2 7 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、(I 4)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 6 6 6 S K Y 0 2 7 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 6 6 6 S K Y 0 3 7 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(I 4)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。(J 4)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」6 6 6 S K Y 0 3 8、候補画像「パワフルゾーン」6 6 6 S K Y 0 3 9、候補画像「弱SP」6 6 6 S K Y 0 4 0、候補画像「強SP」6 6 6 S K Y 0 4 1、候補画像「激熱」6 6 6 S K Y 0 5 4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 6 6 6 S K Y 0 4 3 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 6 6 6 S K Y 0 3 7 の表示後、当該変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 2 7 が非表示となり、ストックキャラである「ナナ」6 6 6 S K Y 0 4 2 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 6 6 6 S K Y 0 0 9 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 3 9)。(K 4)は、候補画像「好機」6 6 6 S K Y 0 3 8、候補画像「パワフルゾーン」6 6 6 S K Y 0 3 9、候補画像「弱SP」6 6 6 S K Y 0 4 0、候補画像「強SP」6 6 6 S K Y 0 4 1 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、(L 4)は、候補画像「強SP」6 6 6 S K Y 0 4 1 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。(M 4)~(X 4)は、図示の通りである。(R 4)の後、大当り変動パターンであれば(U 4)が実行される。(R 4)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(V 4)が実行される。(T 4)、(U 4)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、(Y 4)~(AA 4)の流れで変動が進行する。より具体的には、(T 4)のように、敵キャラクタ 6 6 6 S K Y 0 4 6 が倒れ、味方キャラクタ 6 6 6 S K Y 0 4 5 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、(U 4)のように、(T 4)の背景の上に、飾り図柄が揃った表示(3 3 3)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、(U 4)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 3 4 ~ 3 8 では、SPリーチBが実行される場合に、キャラクタ 6 6 6 S K Y 0 4 5 は味方キャラクタ、キャラクタ 6 6 6 S K Y 0 4 6 は敵キャラクタとなっているが、リーチによって味方キ

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。

10

【0374】

20

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。

30

【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」666SKY04

40

50

0 に変化し、候補画像「弱 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 が候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 に変化し、候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 が候補画像「激熱」6 6 6 S K Y 0 5 4 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たり期待度が最も低い候補画像「好機」6 6 6 S K Y 0 3 8 が決定されることが無くなる。大当た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。(F 5) ~ (H 5) 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」6 6 6 S K Y 0 3 9、候補画像「弱 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0、候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1、候補画像「激熱」6 6 6 S K Y 0 5 4 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 6 6 6 S K Y 0 4 3 に候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 が停止表示される。「ぐるぐる演出前昇格」は、図 4 0 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。

【0 3 7 6】

図 4 1、図 4 2 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。(A 6) 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。(B 6) ~ (E 6) 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。遊技者の押しボタン 3 1 B に対する単押し操作にもとづいて、ストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 5 とストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 6 とが同時に表示されるとともに、強調エフェクト画像 6 6 6 S K Y 0 3 2 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 6 6 6 S K Y 0 3 2 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 6 6 6 S K Y 0 0 5 とストック獲得画像 6 6 6 S K Y 0 0 6 とが同時に表示されたことに対応して、カットイン画像 6 6 6 S K Y 0 5 7 が表示された後、当該変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 2 7 内の表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 3 と表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 4 とに吸い込まれるように移動表示され、表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 3 にストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 が表示されるとともに、表示位置 6 6 6 S K Y 0 1 4 にストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 0 が表示される。(C 6) では、カットイン画像 6 6 6 S K Y 0 5 7 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。(F 6) ~ (N 6) は、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 の予告対象である「ぐるぐる演出」において、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 0 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 6 6 6 S K Y 0 0 9 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 6 6 6 S K Y 0 4 3 に停止表示するまでの流れは、基本的に上述の (I 4) ~ (L 4)、(G 5) と同じであるが、この例では、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 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 6 6 6 S K Y 0 1 0 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 6 6 6 S K Y 0 1 0 は、待機画像 6 6 6 S K Y 0 5 8 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 6 6 6 S K Y 0 2 7 が非表示となったにも関わらず、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 0 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ることができる。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 S P 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 6 6 6 S K Y 0 4 3 には、一旦、候補画像

6 6 6 S K Y 0 4 0 が停止表示されるが、直後に待機画像 6 6 6 S K Y 0 5 8 がストック放出カットイン画像 6 6 6 S K Y 0 5 9 に変化するとともに暗転演出が実行され、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 0 (待機画像 6 6 6 S K Y 0 5 8) 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 6 6 6 S K Y 0 1 0 またはストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 1 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(大当たり期待度が高い)候補画像をターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0)よりも有利な候補画像(候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1)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 4 2 の実施例であれば、ジャムの目から放たれる光線 6 6 6 S K Y 0 6 4)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、興味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 6 6 6 S K Y 0 1 1 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。大当た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、大当たり期待度が高い)。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、遊技興味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た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たり期待度が高い。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味が向上する。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、大当たり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 S P」)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味が向上する。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」が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、大当た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。このような仕様により、大当た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、大当た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「強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、当該変動が大当たりの変動パターンであることを報知する。尚、大当た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「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」の方が大当た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。

10

20

【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。

30

40

【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た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

50

ク画像 6 6 6 S K Y 0 1 1 とを獲得したときに表示される可能性がある。付随表示「E X C E L L E N T」6 6 6 S K Y 0 6 3 は、例えば、ストック画像 6 6 6 S K Y 0 0 9 とストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 1 とストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 2 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、付随表示が表示される組合せを推測させ、興味を高めることができる。尚、付随表示の表示サイズは、「E X C E L L E N T」>「G R E A T」>「G O O D」の順に大きくなっており、表示サイズが大きいほど大当た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 8 L、8 R から表示された付随表示に対応する音声出力され、「E X C E L L E N T」>「G R E A T」>「G O O D」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。

10

【 0 3 8 1 】

図 4 7 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たり期待度が高いことがわかる。図 4 8 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 4 9 は、ストック画像の組合せに応じた大当たり期待度について示した図である。図 4 8、図 4 9 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た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たり期待度の参照先は、先読みの大当たり期待度となる。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たり期待度は、2 1 . 8 5 % 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 6 6 6 S K Y 0 1 7、当該変動中ストック滞留表示領域 6 6 6 S K Y 0 2 7）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たり期待度は、S K Y 1 - 1 ~ S K Y 1 - 3、S K Y 1 - 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た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た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 6 6 6 S K Y 0 1 2 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 S P 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」の順に大当たり期待度が高い設計になっているため、例えば、S K Y 1 - 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 S P リーチ移行」が実行されることが予告され、大当たり変動パターンによる可変表示では、「強 S P 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たり期待度は、S K Y 2 - 1 ~ S K Y 4 - 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たり期待度について、例えば、ストックキャラ「ナナ」、「ジャム」、「ムム」の 3 つのストッ

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50

【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 6 6 6 S K Y 0 5 6 が実行され、(E 9) は、候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 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 6 6 6 S K Y 0 4 3 に移動表示していき、演出発展先として「強 S P 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(D 9)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クタの停止表示アクションと同様の演出が実行される。

10

【0383】

図 5 1 は、「期待度アップ(星)」についての説明図である。(A 1 0) は、S P 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 6 6 6 S K Y 0 6 8 が星の形で表示されており、今回の S P 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。(B 1 0) では、(A 1 0) で表示されたタイトルが表示されて遊技者がどの S P 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 6 6 6 S K Y 0 6 4 がストック放出カットイン画像 6 6 6 S K Y 0 6 5 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。(C 1 0) 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」6 6 6 S K Y 0 4 2 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 6 6 6 S K Y 0 6 6 が表示される。その後、(D 1 0) 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 6 6 6 S K Y 0 6 7 が生じ、(E 1 0) のように、リーチの期待度を示す画像 6 6 6 S K Y 0 6 8 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。

20

【0384】

図 5 2 は、「ぐるぐる演出後昇格」についての説明図である。(A 1 1)、(B 1 1) 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、(B 1 1) 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。(C 1 1) ~ (F 1 1) 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味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。

30

40

【0385】

図 5 3 は、「保留変化演出」についての説明図である。(A 1 2) は、S P 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。(B 1 2) 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、(C 1 2) のように、キャラクタ「ジャム」6 6 6 S K Y 0 4 5 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 6 6 6 S K Y 0 6 6 が表示される。その後、(D 1 2) 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

50

すエフェクト 6 6 6 S K Y 0 6 9 が生じ、(E 1 2)のように、アクティブ表示が白色のアクティブ表示 6 6 6 S K Y 0 2 6 から赤色のアクティブ表示 6 6 6 S K Y 0 7 0 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。

【 0 3 8 6 】

図 5 4 は、「タイトル変化演出」についての説明図である。(A 1 3)は、S P 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。(B 1 3)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、(C 1 3)のように、キャラクタ「ムム」6 6 6 S K Y 0 7 3 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 6 6 6 S K Y 0 6 6 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 6 6 6 S K Y 0 7 4 を表示させ、(D 1 3)のように、タイトルの色が変化することを示唆する表示 6 6 6 S K Y 0 7 4 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 6 6 6 S K Y 0 7 5 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。

【 0 3 8 7 】

図 5 5 は、「激熱カットイン演出」についての説明図である。(A 1 4)は、S P 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 6 6 6 S K Y 0 7 6 が表示されている状態が図示されている。(B 1 4)では、S P リーチ演出 B のバトル演出が始まり、(C 1 4)(D 1 4)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。(D 1 4)の「次で決着だ！」が表示された後、(E 1 4)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。(F 1 4)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 6 6 6 S K Y 0 3 4 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 3 1 B 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、(G 1 4)のように激熱カットイン 6 6 6 S K Y 0 7 8 が表示される。この演出は、図 3 5 の(P 4)から図 3 6 の(Q 4)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。

【 0 3 8 8 】

図 5 6 は、「強 S P リーチ移行演出」についての説明図である。(A 1 5)は、S P 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。(B 1 5)では、S P 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(C 1 5)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。(D 1 5)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 6 6 6 S K Y 0 3 4 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 3 1 B 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、(E 1 5)のようにリムが表示されている画面 6 6 6 S K Y 0 7 9 とジャムが表示されている画面 6 6 6 S K Y 0 7 9 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、(F 1 5)のように S P 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 S P 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 5 6 では、S P 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、S P リーチ B では味方キャラクタだった「ジャム」が図 5 6 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。

【 0 3 8 9 】

(ストック演出が実行されるとき制御について)

図 3 1 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 3 2 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 2 6 ~ 図 2 8 の制御フローを用いて、制御面を交えた説明をする。

【 0 3 9 0 】

図 3 1 (A 1) 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 2 6 の先読み予告設定処理が実行され、S 7 1 0 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 3 1 (B 1) に示されるように、図 3 1 (A 1) 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 2 7 の可変表示開始設定処理が実行され、S 5 3 5 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 3 1 (C 1) ~ (F 1) のような「先読みストック演出」が展開される。

10

【 0 3 9 1 】

図 3 2 (A 2) 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 2 7 の可変表示開始設定処理が実行され、S 5 2 9 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 3 2 (B 2) ~ (G 2) のような「ストック演出」が展開される。

【 0 3 9 2 】

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。

20

【 0 3 9 3 】

(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 5 0 ~ 5 6 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。

30

【 0 3 9 4 】

(「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た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たりすることなく、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。

40

【 0 3 9 5 】

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。

【 0 3 9 6 】

(S P リーチ X)

図 5 7 ~ 図 6 3 は、発展予告演出および S P リーチ X の具体例を示す説明図である。図 5 7 ~ 図 6 3 のうち図 5 7 ~ 図 6 2 は、大当た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 5 7 ~ 図 6 3 のうち図 5 7 ~ 図 6 0、図 6 3 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。

50

【 0 3 9 7 】

図 5 7 ~ 図 6 3 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 (「 3 2 7 」) が表示された後 (1 - 1) 、大当たりまたは、はずれにもとづく変動表示が開始される (1 - 2) 。

【 0 3 9 8 】

次いで、左右の飾り図柄が「 1 」でリーチ状態になると (図 5 7 (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) 。

【 0 3 9 9 】

発展予告演出では、まず第 1 味方キャラクタ 0 0 4 I W C 0 1 が登場し (1 - 4) 、続いてキャラクタ「ムム」 6 6 6 S K Y 0 7 3 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 0 0 4 I W C 0 1 およびキャラクタ「ムム」 6 6 6 S K Y 0 7 3 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 0 0 4 I W C 0 1 、キャラクタ「ムム」 6 6 6 S K Y 0 7 3 および「発展」の文字表示に重畳して第 1 ミニキャラクタ 0 0 4 I W C 0 3 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 0 0 4 I W C 0 3 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) 。

【 0 4 0 0 】

その後、S P リーチ X が開始されると、増殖した第 1 ミニキャラクタ 0 0 4 I W C 0 3 が徐々に消滅し (1 - 9) 、やがて全ての第 1 ミニキャラクタ 0 0 4 I W C 0 3 が消滅する演出表示が行われる (1 - 1 0) 。

【 0 4 0 1 】

次いで、敵キャラクタ「ナナ」 S K Y 1 0 0 が地面に着地するような演出表示が行われ (1 - 1 1) 、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 - 1 2) 。なお、(1 - 1 2) で表示された「決戦」の文字表示は、(1 - 1 5) のタイミングまで最前面に表示される。

【 0 4 0 2 】

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」 6 6 6 S K Y 0 7 3 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」 S K Y 1 0 0 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 - 1 3) 。

【 0 4 0 3 】

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 - 1 4) 。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 S P リーチ X 用の背景画像が表示される。そして S P 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 - 1 5) 。

【 0 4 0 4 】

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 S P 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」 6 6 6 S K Y 0 7 3 と敵キャラクタ「ナナ」 S K Y 1 0 0 とが相対する演出表示が行われる (1 - 1 6) 。

【 0 4 0 5 】

次いで、敵キャラクタ「ナナ」 S K Y 1 0 0 からキャラクタ「ムム」 6 6 6 S K Y 0 7 3 に対する攻撃を開始する演出表示が行われる (1 - 1 7) 。敵キャラクタ「ナナ」 S K Y 1 0 0 の周囲に炎のエフェクト画像が表示され (1 - 1 8) 、敵キャラクタ「ナナ」 S K Y 1 0 0 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 - 1 9) 。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」 S K Y 1 0 1 が表示される (1 - 2 0) 。

【 0 4 0 6 】

10

20

30

40

50

次いで、キャラクター「ムム」666SKY073から敵キャラクター「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)。キャラクター「ムム」666SKY073の周囲に炎のエフェクト画像が表示され(1-22)、キャラクター「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、敵キャラクター「ナナ」SKY100により形成された球体状のエネルギー弾と、キャラクター「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ー「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ー「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)。

10

【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ー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ー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)。

20

【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、キャラクター「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)に示す場面に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。

30

【0411】

次いで、キャラクター「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、大当たり組み合わせとなる中飾り図柄「1」が表示される(1-32)。

40

【0412】

次いで、キャラクター「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ー「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ー「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」を含む大当たり図柄「111」が出現する演出表示が行われる(1-35)。そして大当たり図柄「111」

50

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】

いずれの場合（図６３）には、（１－２６）の後に、敵キャラクター「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。

10

【０４１６】

次いで、敵キャラクター「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」が敵キャラクター「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）。

20

【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。

30

【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（２－１０）。

40

【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

50

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つけるように下方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つけるように下方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。このようにすること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

10

20

30

40

50

、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。

10

【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）。

20

【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）。

30

【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。

40

【0432】

このように、可動体の最初の動作を、可動体に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

50

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た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は大当たりCの演出について詳細にした図である。大当たり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たりであり、確変状態に制御される大当たりであり、大当たりの種類の中では一番賞球数が多い大当たりであり、遊技者にとって一番嬉しい大当たりである。

10

【0434】

大当たり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)。

20

【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。

30

【0436】

(ファンファーレ演出 3)

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

40

【0437】

大当たり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

50

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します。「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、またはどちらをも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 8 8 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、(1 4 - 3) 以外の図であり、ネガポジ反転にあたる部分は、(1 4 - 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 S P」なら緑、「強 S P」なら赤色、「激熱」なら黄色(金))

10

【 0 4 4 2 】

図 7 7 のネガポジ反転前は、図 7 7 のように通常変動においてストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 1 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、1 6 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、1 6 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 6 6 6 S K Y 0 2 3 やアクティブ表示領域 6 6 6 S K Y 0 2 4、アクティブ表示 6 6 6 S K Y 0 2 6、保留表示 6 6 6 S K Y 0 2 5 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 6 6 6 S K Y 0 2 3 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) S K Y 1 0 3 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 6 6 6 S K Y 0 2 4 も常時小図柄 6 6 6 S K Y 0 2 3 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 6 6 6 S K Y 0 2 4 内に表示されるアクティブ表示 6 6 6 S K Y 0 2 6 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 6 6 6 S K Y 0 2 6 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 6 6 6 S K Y 0 2 6 や保留表示 6 6 6 S K Y 0 2 5 は上記したように、アクティブ表示 6 6 6 S K Y 0 2 6 や保留表示 6 6 6 S K Y 0 2 5 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 6 6 6 S K Y 0 2 6 や保留表示 6 6 6 S K Y 0 2 5 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。

20

30

40

【 0 4 4 3 】

図 7 8 ~ 図 8 1 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 7 8 はストック画像 6 6 6 S K Y 0 1 1 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 6 6 6 S K Y 0 1 1 に表示されているキャラクタのムムの髪は「# 1 F A 9 3 D」(緑色)であり、指は「# F 7 C D A 8」(黄みの橙色)であり、服(上)は「# 0 D 6 8 B 3」(青(2)色)であり、服(下)は「# 1 F A 9 3 D」(緑色)であり、キャラクタのムムの背景は「# E C 2 A 1 F」(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

50

6 6 6 S K Y 0 1 1 に表示されているキャラクタのムムの髪は「# E 0 5 6 C 2」（紫色）であり、指は「# 0 8 3 2 7 5」（青みの紫色）であり、服（上）は「# F 2 9 7 4 C」（黄みの橙色）であり、服（下）は「# E 0 5 6 C 2」（紫色）であり、キャラクタのムムの背景は「# 0 3 D 5 E 0」（緑みの青色）になっている。

【0 4 4 4】

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「F F」、「0 0」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、「F F」、「0 0」を含む連続したカラーコード（隣同士が「F F」、「0 0」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「F F」、「0 0」を含むカラーコードを「F F」、「0 0」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。

10

20

30

40

50

【0 4 4 5】

図79ではストック画像6 6 6 S K Y 0 1 1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6 6 6 S K Y 0 1 1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「# 0 0 0 0 0 0」（黒色）であり、髪は「# 1 F A 9 3 D」（緑色）であり、髪の影は「# 0 B 7 A 3 B」（緑色）になっている。また、（A1）では、髪の輪郭以外は「F F」、「0 0」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「F F」、「0 0」を含むカラーコード（隣同士が「F F」、「0 0」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。

【0 4 4 6】

（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「# F 7 C D A 8」（黄みの橙色）であり、指の輪郭は「# 0 0 0 0 0 0」（黒色）になっている。また、（B1）では、指の輪郭以外は「F F」、「0 0」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「F F」、「0 0」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。

【0 4 4 7】

（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「# F F F F F F」（白色）であり、髪は「# E 0 5 6 C 2」（紫色）であり、髪の影は「# F 4 8 5 C 4」（紫色）になっている。また、（C1）では、髪の輪郭以外は「F F」、「0 0」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「F F」、「0 0」を含むカラーコード（隣同士が「F F」、「0 0」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。

【0 4 4 8】

（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「# 0 8 3 2 5 7」（青（2）色）であり、指の輪郭は「# F F F F F F」（白色）になっている。また、（D1）では、指の輪郭以外は「F F」、「0 0」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「F F」、「0 0」を含むカラーコード（隣同士が「F F」、「0 0」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。

【0 4 4 9】

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

大当たりであれば確変大当たり、偶数であれば通常大当たり等)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「#FFFFFFF」(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「#FFFFFFF」(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「#EED16」(黄色)になっている。

10

【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。

20

【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「#FFFFFFF」(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。

30

【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「#FFFFFFF」(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。

40

【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「#EED16」(黄色)であり、輪郭は「#000000」(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】

50

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】

10

(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。

20

【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】

30

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)の大当たり期待度(例えば、図48を参照)によって異なり、大当た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。

40

【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

50

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 6 6 6 S K Y 0 3 4 (8 - 2) 、ボタン長押し動作促進画像 6 6 6 S K Y 0 3 1 (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。

10

【 0 4 6 2 】

(ネガポジ反転が実行される演出 ぐるぐる演出)

図 8 4 ~ 図 8 8 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 8 4 ~ 図 8 8 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 S P」なら緑、「強 S P」なら赤色、「激熱」なら黄色(金)で表示される。まず、図 8 4 は、ぐるぐる演出において候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 が決定され、ターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 に表示されたときに実行される(例えば、図 3 5 の K 4 から L 4 の間)。ぐるぐる演出が実行され、候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 を獲得(1 0 - 1) ~ (1 0 - 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 がターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 に表示された候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 を遊技者に視認させた後(1 0 - 3)、ネガポジ反転をターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 に表示された候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 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(1 0 - 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(1 0 - 5) , (1 0 - 6)、その後、通常の態様である候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 を表示する(1 0 - 7)。ぐるぐる演出において候補画像「強 S P」6 6 6 S K Y 0 4 1 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。

20

30

【 0 4 6 3 】

図 8 5 はぐるぐる演出において候補画像「パワフルゾーン」6 6 6 S K Y 0 3 9 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」6 6 6 S K Y 0 3 9 が決定されたときはネガポジ反転を実行しない。

【 0 4 6 4 】

図 8 6 は、ぐるぐる演出において候補画像「弱 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 が決定されたときにターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 を獲得(1 2 - 1) ~ (1 2 - 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 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 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 がターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 に表示された候補画像「弱 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 を遊技者に視認させた後(1 2 - 3)、ネガポジ反転をターゲット領域 6 6 6 S K Y 0 4 3 に表示された候補画像「弱 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 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(1 2 - 4)、その後、通常の態様である候補画像「弱 S P」6 6 6 S K Y 0 4 0 を表示する(

40

50

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）したことに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。

10

【0470】

このように、表示同士が接触(衝突)したことに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。

20

30

【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。

40

【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

50

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帰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。

10

【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帰り、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）。

20

30

【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。

40

【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）、（

50

1 - 1 1)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)、敵キャラクター「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、左側にキャラクター「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ー「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)。

10

【0479】

このように、表示同士が接着(衝突)したことに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、敵キャラクター「ナナ」SKY100とキャラクター「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、敵キャラクター「ナナ」SKY100の技名が表示されるときに表示の仕方について説明する。敵キャラクター「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)。

20

30

【0481】

次に、キャラクター「ムム」666SKY073の技名が表示されるときに表示の仕方について説明する。キャラクター「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)。

40

【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

50

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」SKY 100 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」6
66 SKY 073 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」666 SKY 073 の場合はネガポジ反転の回数
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」666
SKY 073 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。

10

【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。

20

【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「B
ONUS」の文字表示を表示する（25-4）。

30

【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」

40

50

」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、通常の態様に帰り飾り図柄(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、高ベース中のエピソード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ソード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味を持たせづらくなっているが、高ベースのエピソード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ソード演出にはネガポジ反転を実行しないため、興味を向上させることができる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

、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「B O N U S」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」、「B O N U S」）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 B O N U S」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 B O N U S」は 3 秒間表示する。またこのとき、「パワフル B O N U S」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。

10

【0494】

大当り B（大当り名称 超パワフル B O N U S）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 B O N U S」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 B O N U S」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、「B O N U S」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 B O N U S」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「B O N U S」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」、「B O N U S」）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 B O N U S」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 B O N U S」は 3 秒間表示する。またこのとき、「超パワフル B O N U S」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。

20

30

【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、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。

40

【0496】

50

図 1 0 4 も基本的には、図 1 0 1 に図示したように、ネガポジ反転の期間は 0 . 0 3 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。

【 0 4 9 7 】

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。

【 0 4 9 8 】

(1 変動におけるネガポジ反転)

図 1 0 5 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、S P 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。

【 0 4 9 9 】

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増え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。

【 0 5 0 0 】

(ボタンとネガポジ反転の表示期間)

図 1 0 6 は、図 9 3 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 . 0 9 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 . 0 9 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。

【 0 5 0 1 】

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

10

20

30

40

50

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回目の大当たりまたは、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、大当たりまたは、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

10

20

30

40

50

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）したことに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。

10

【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しており、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。

20

【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味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。

30

【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。

40

【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

50

4 B : 第 2 特別図柄表示装置

5 : 画像表示装置

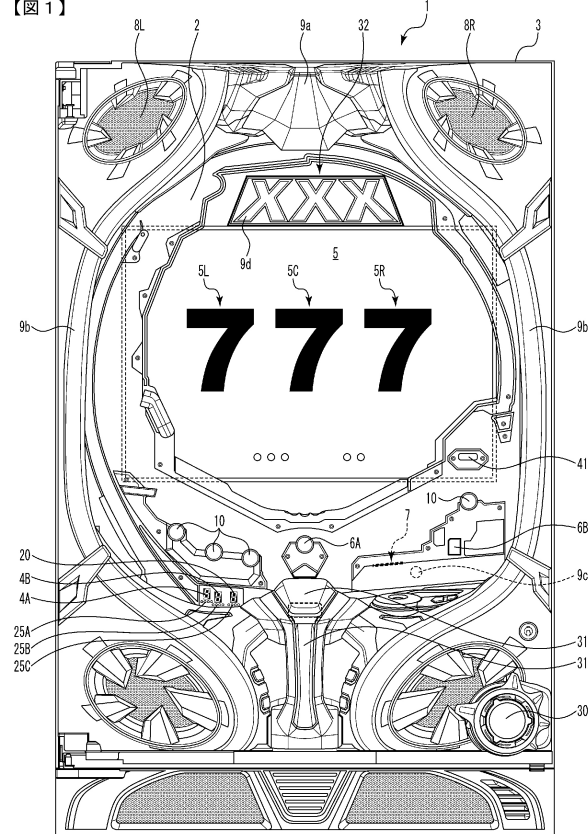
1 0 0 : 遊技制御用マイクロコンピュータ

1 2 0 : 演出制御用 C P U

【図面】

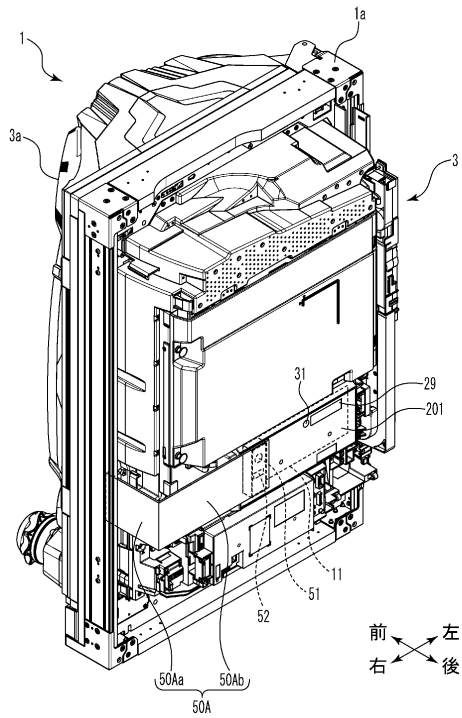
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



10

20

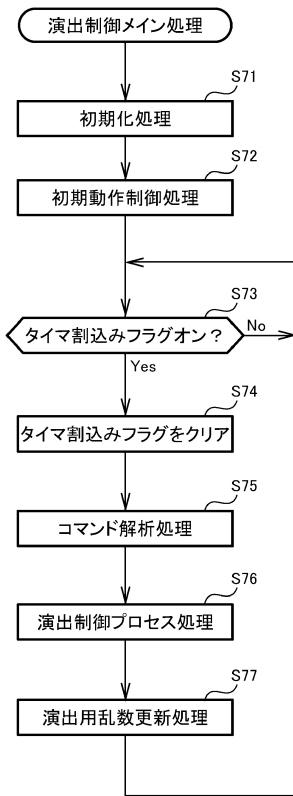
30

40

50

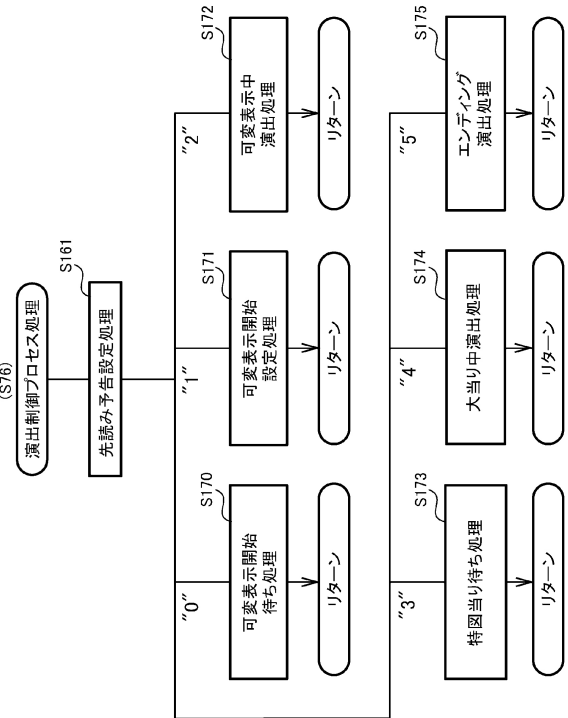
【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】

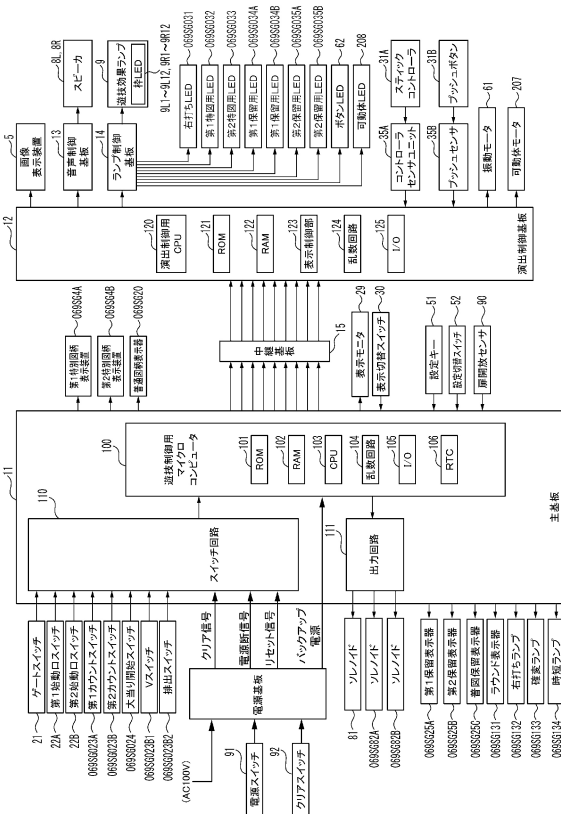


10

20

【図 9】

【図 9】



【図 10】

【図 10】

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

30

(B) 表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1~205	大当り
	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

40

(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

50

【図 1 1】

【図 1 1】

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 1 2】

【図 1 2】

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

10

20

【図 1 3】

【図 1 3】

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 1 4】

【図 1 4】

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	-

30

40

50

【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]

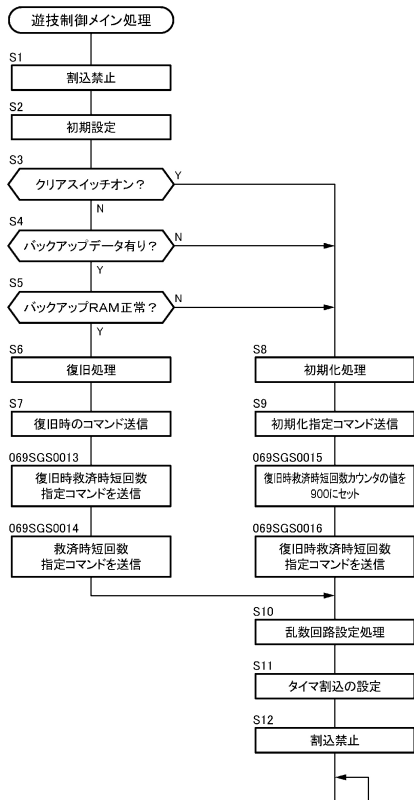
変動パターン	変動時間(ms)	MR3
超短縮非リーチ	1500	97
非リーチA	7000	—
SPリーチE(バトルSP)	50000	—
SPリーチF(ショートバトルSP)	25000	3

(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 17】

【図 17】



【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始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確率回数通知	残り確率回数を通知
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	待ち待ちデモ表示指定	待ち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)

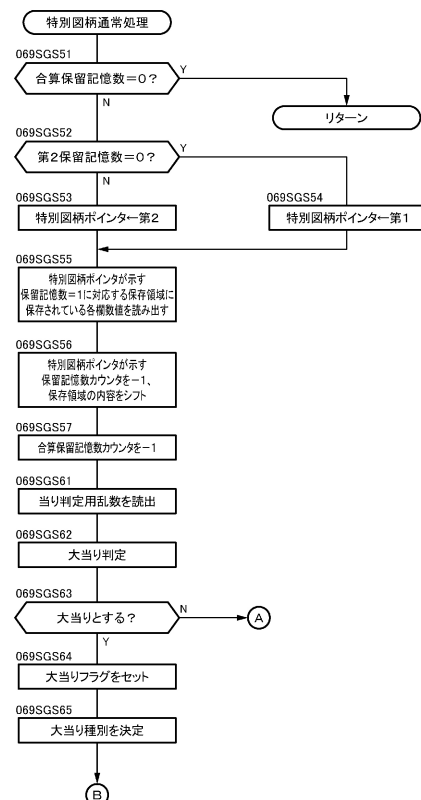
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(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 18】

【図 18】



10

20

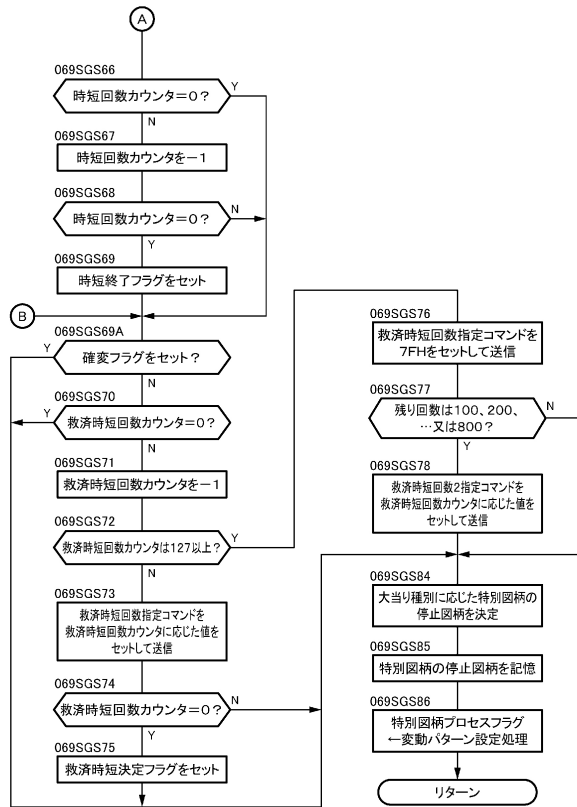
30

40

50

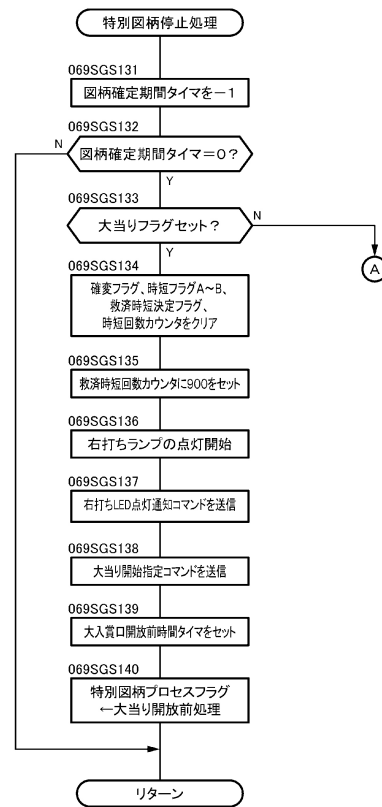
【図 19】

【図 19】



【図 20】

【図 20】

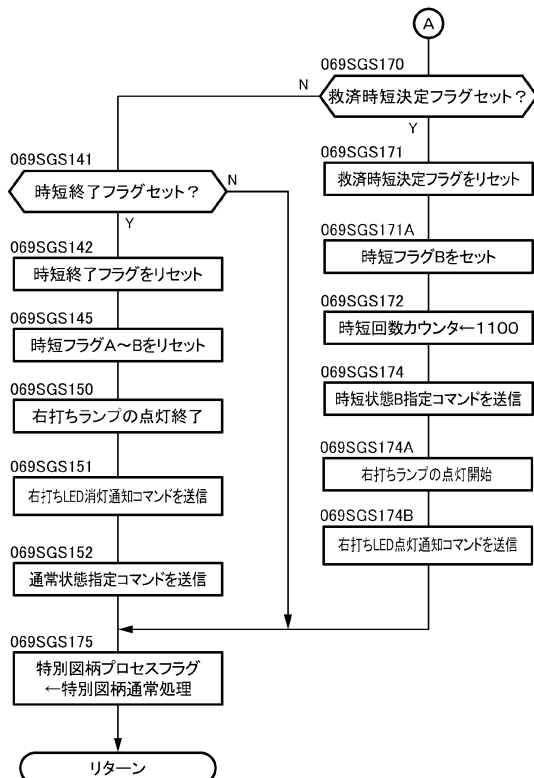


10

20

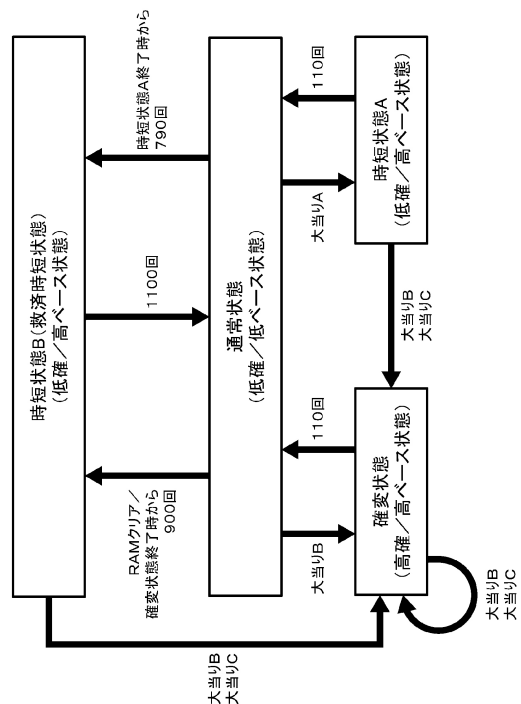
【図 21】

【図 21】



【図 22】

【図 22】



30

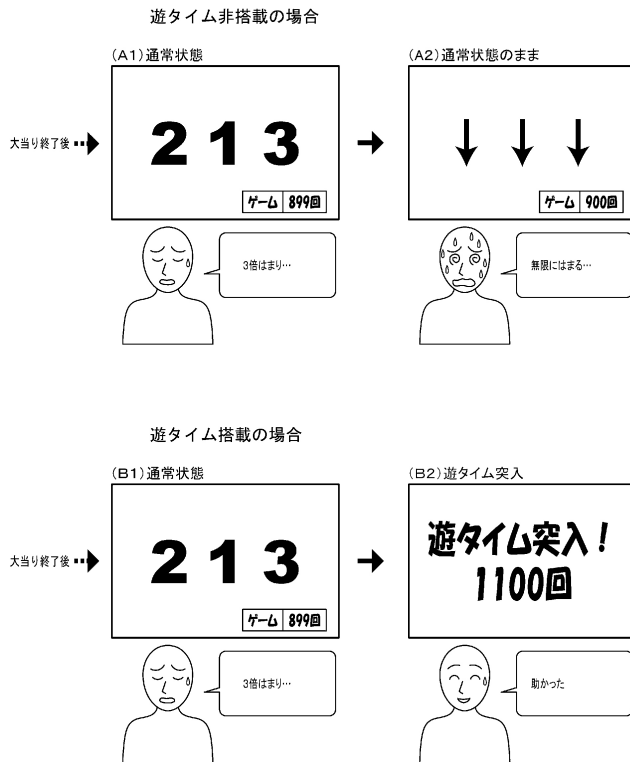
40

50

【図 2 3】

【図 2 3】

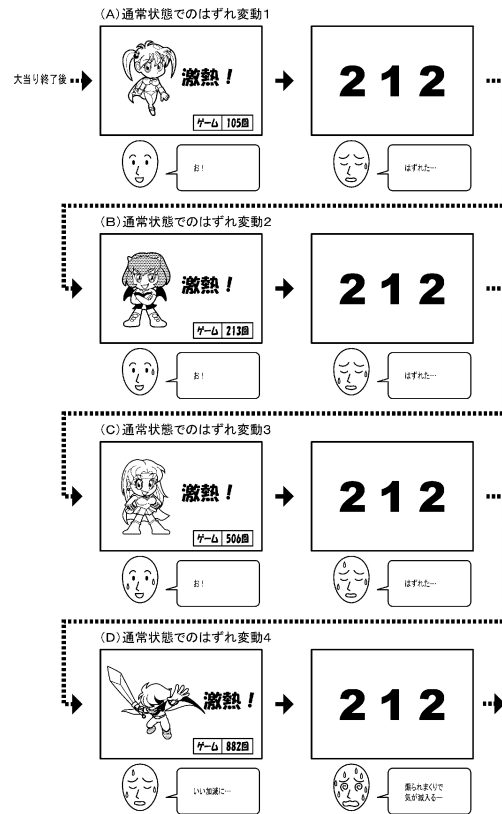
遊タイムの説明[1/3]



【図 2 4】

【図 2 4】

遊タイムの説明[2/3]



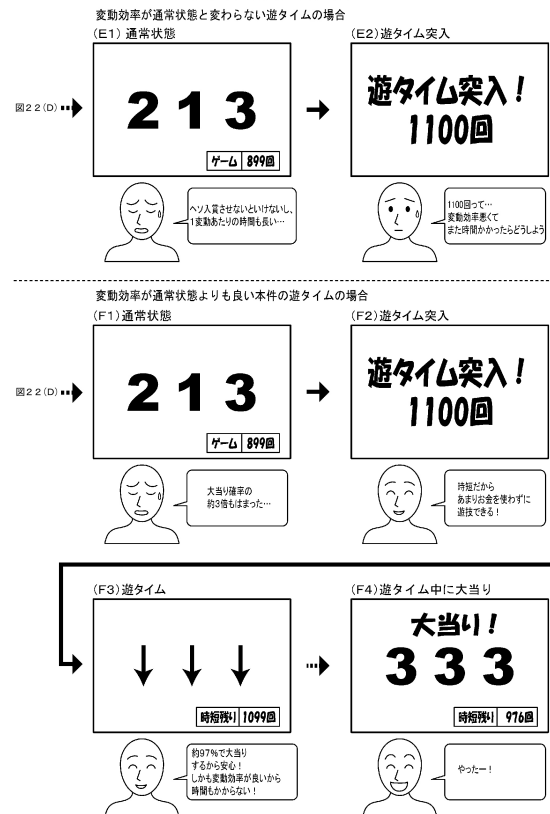
10

20

【図 2 5】

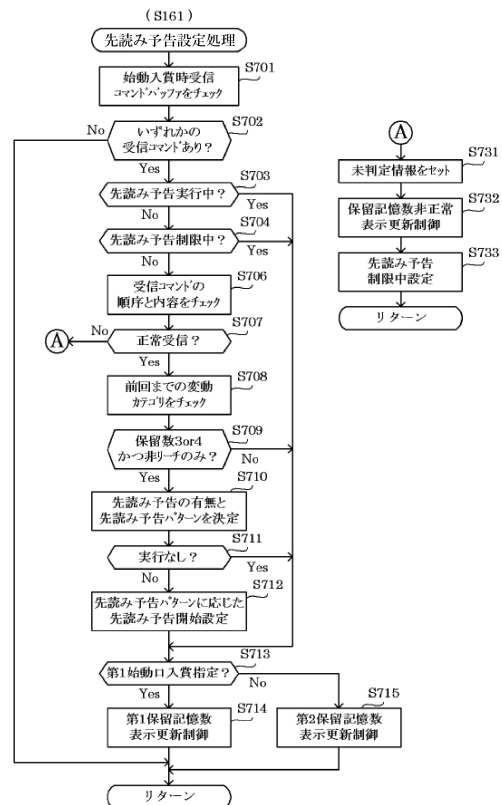
【図 2 5】

遊タイムの説明[3/3]



【図 2 6】

【図 2 6】



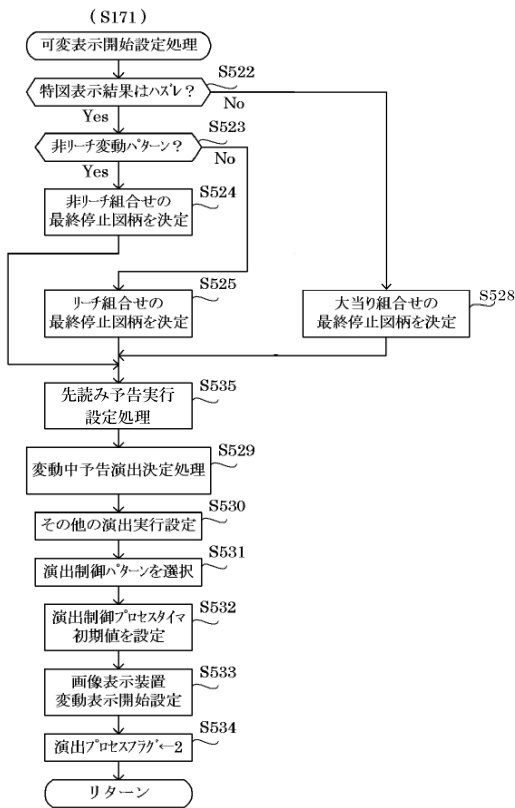
30

40

50

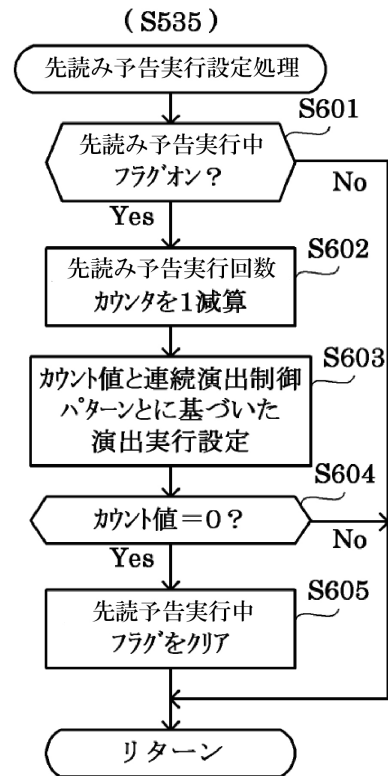
【図 27】

【図 27】



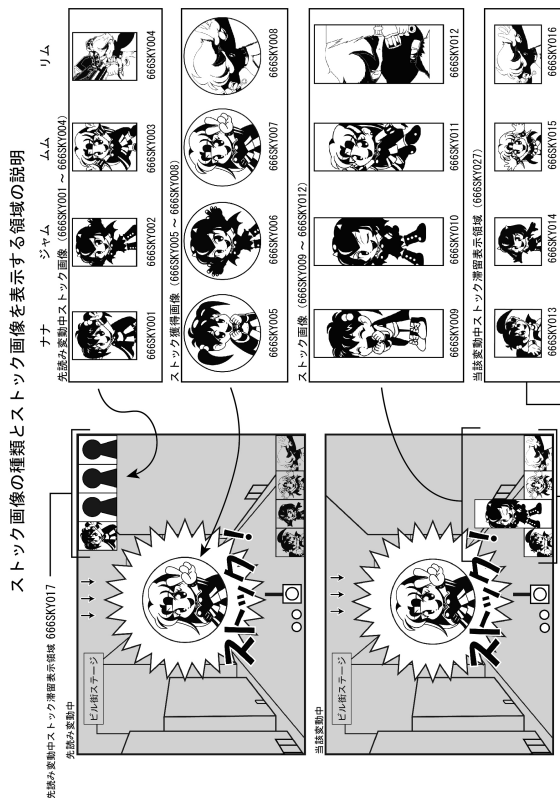
【図 28】

【図 28】



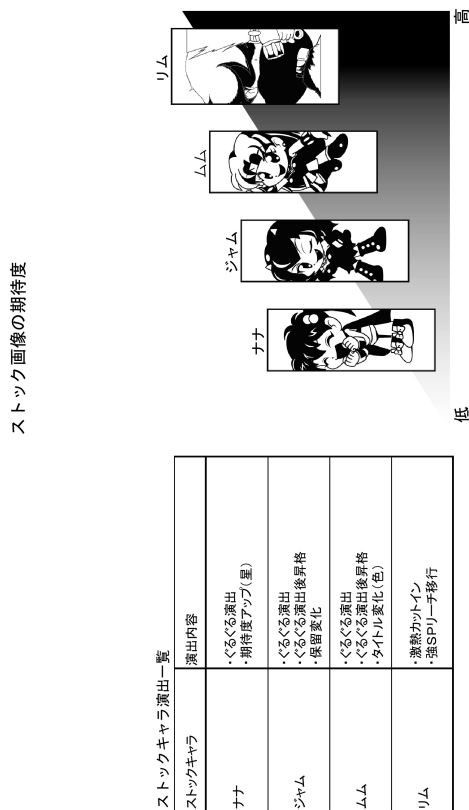
【図 29】

【図 29】



【図 30】

【図 30】



10

20

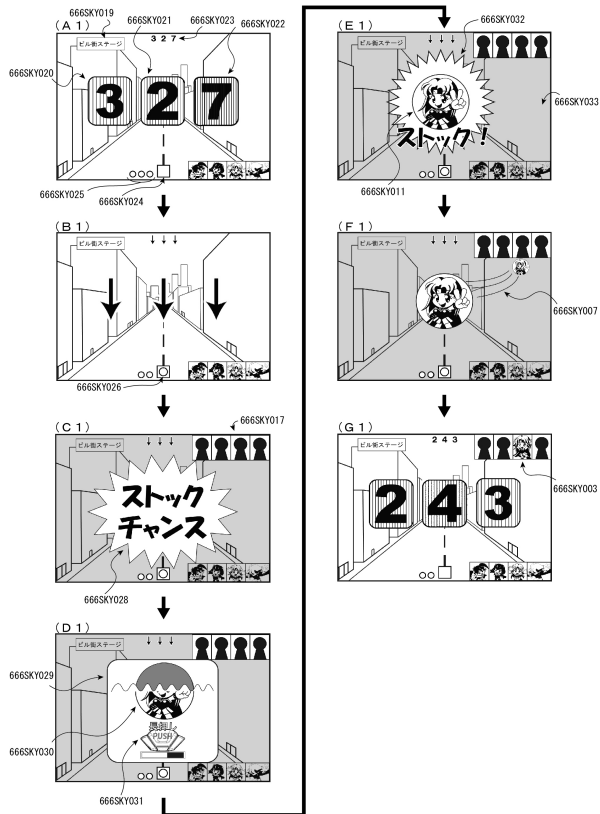
30

40

50

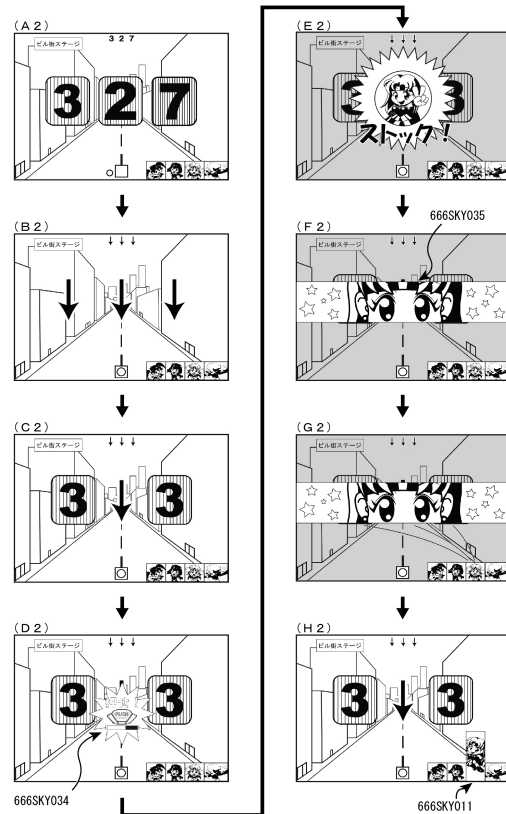
【図 3 1】

【図 3 1】 先読み変動でストック画像を獲得したときの流れ



【図 3 2】

【図 3 2】 当該変動でストック画像を獲得したときの流れ

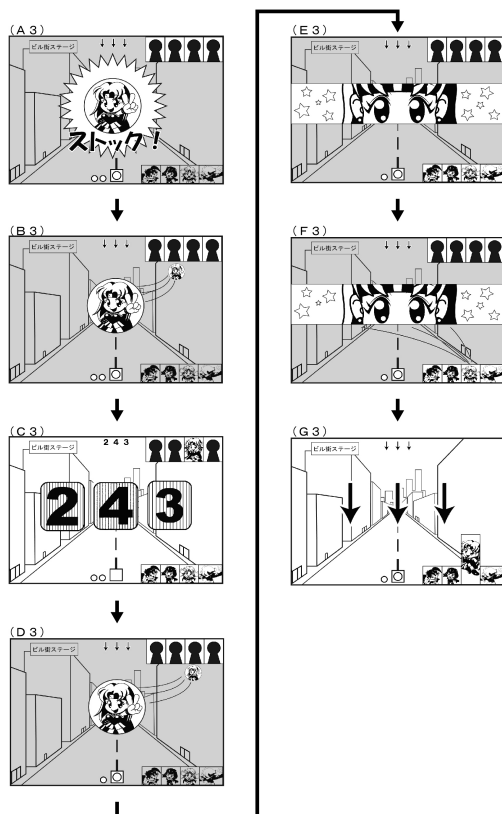


10

20

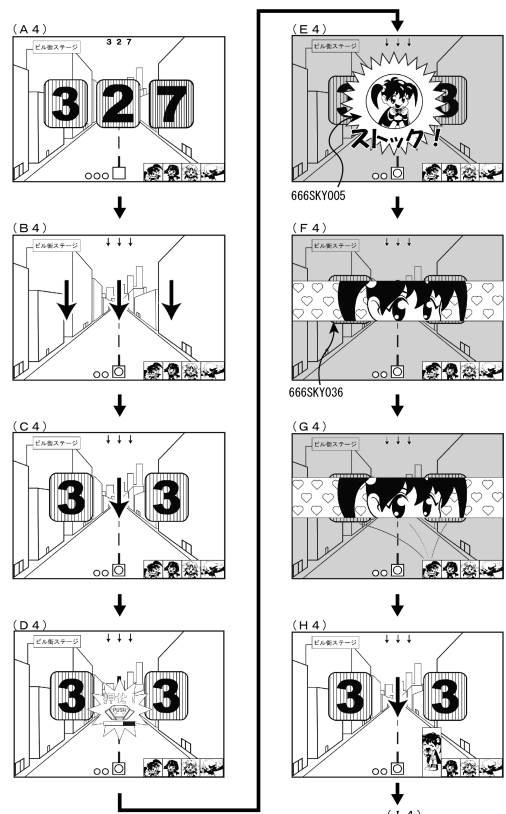
【図 3 3】

【図 3 3】 先読み変動でストック画像を獲得→当該変動の流れ



【図 3 4】

【図 3 4】 変動の流れ



30

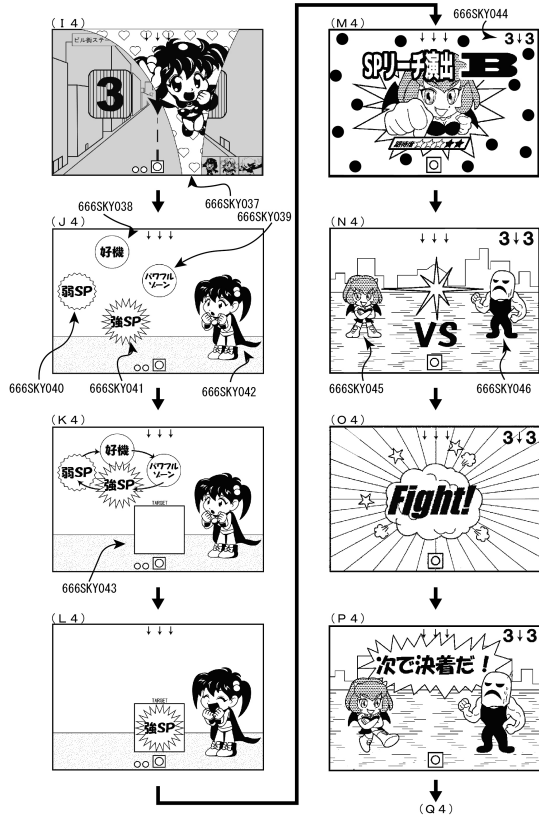
40

50

【図 35】

【図 35】

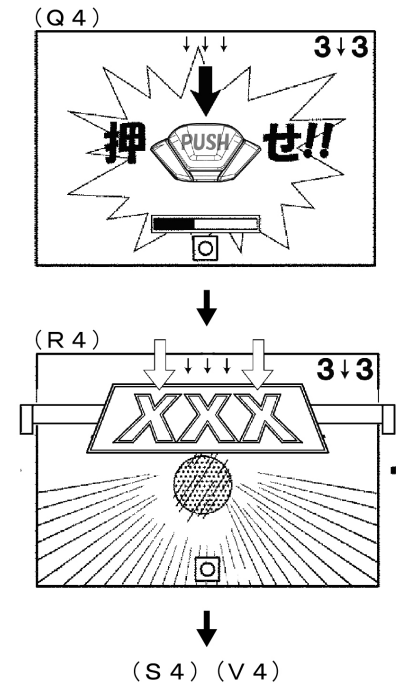
変動の流れ



【図 36】

【図 36】

変動の流れ



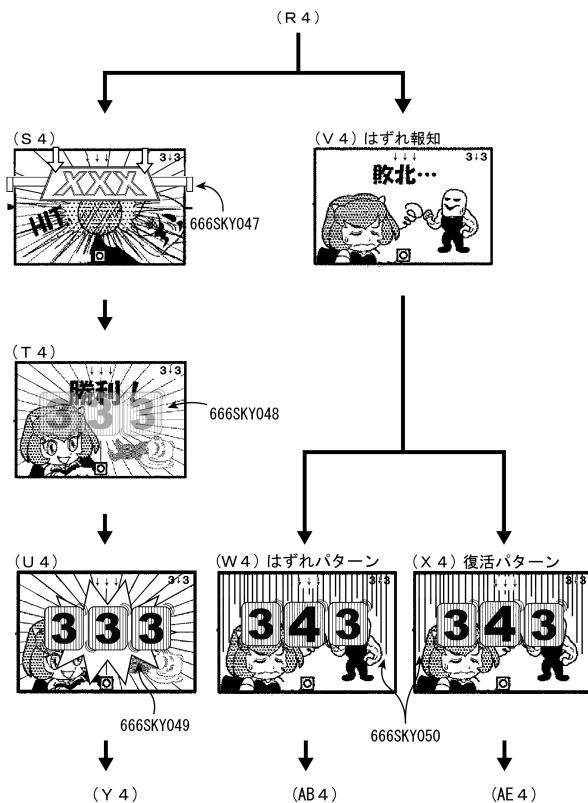
10

20

【図 37】

【図 37】

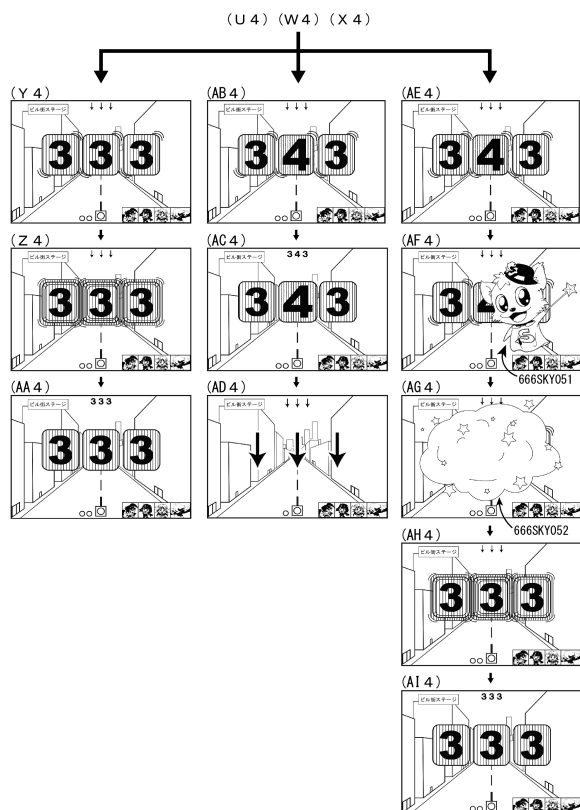
変動の流れ



【図 38】

【図 38】

変動の流れ



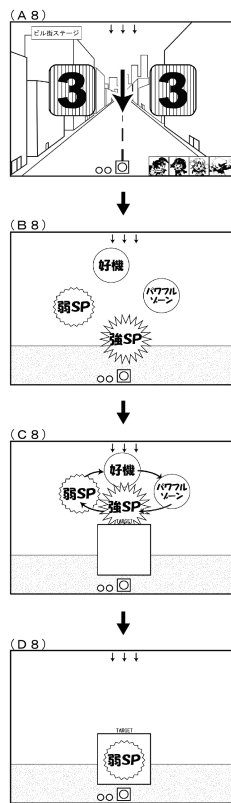
30

40

50

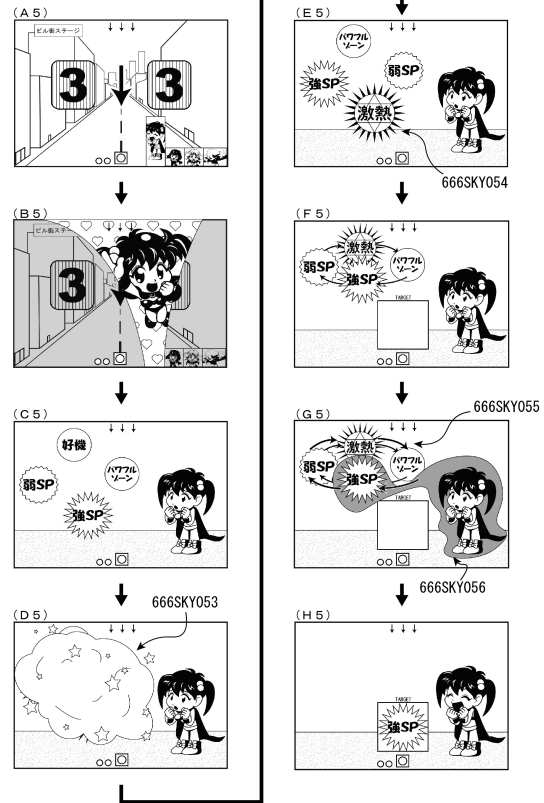
【図 39】

【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

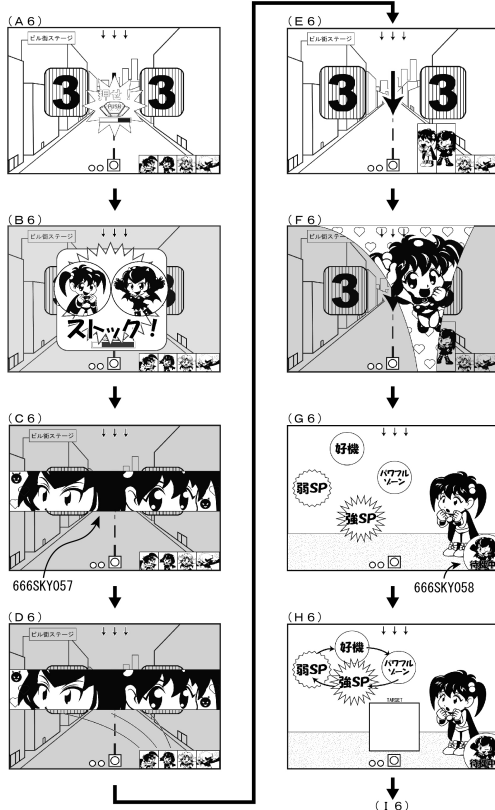


10

20

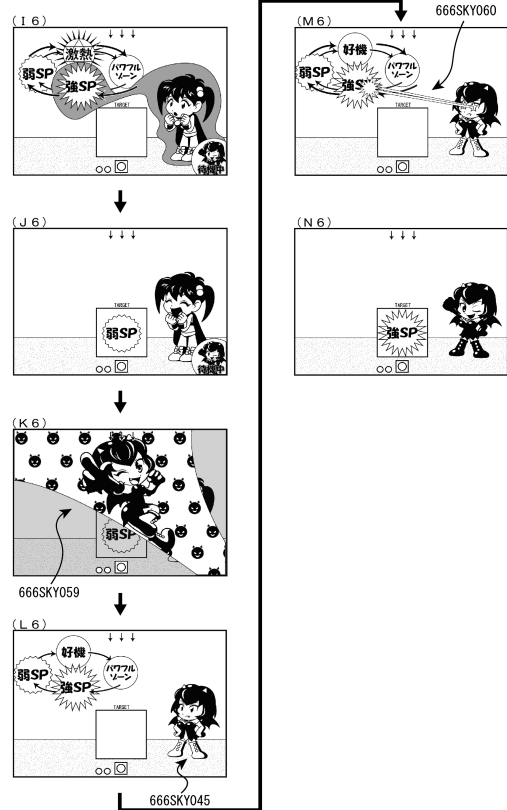
【図 41】

【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



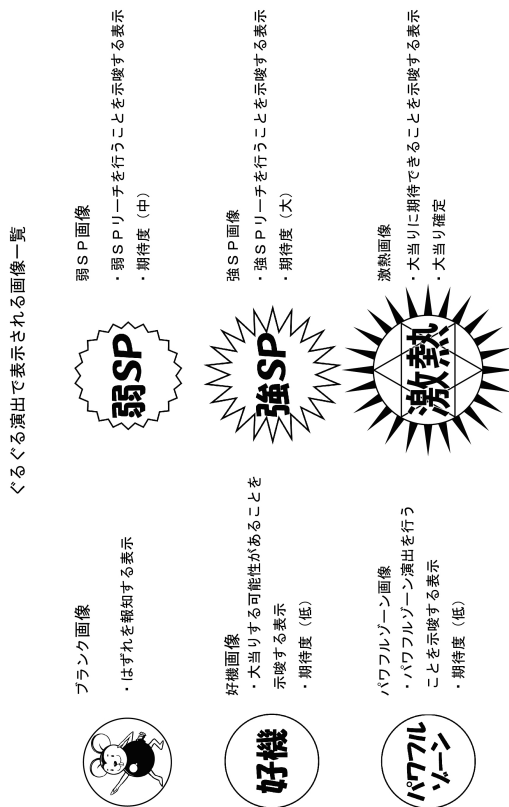
30

40

50

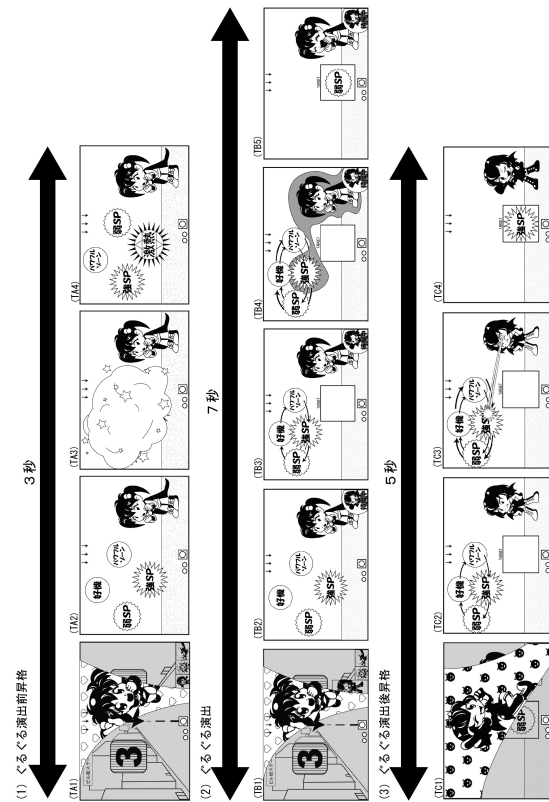
【図 4 3】

【図 4 3】



【図 4 4】

【図 4 4】

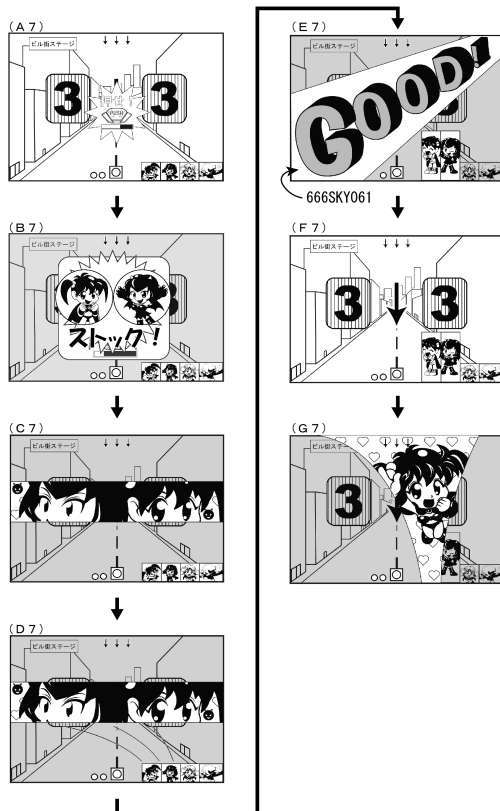


10

20

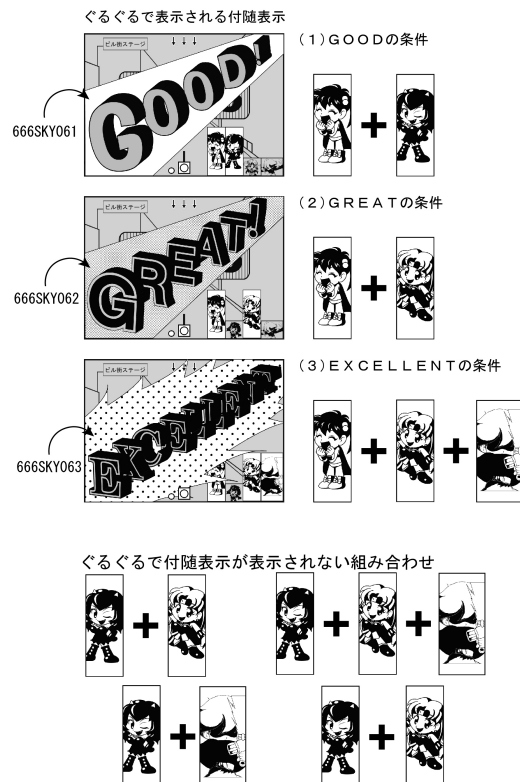
【図 4 5】

【図 4 5】 ストック画像を複数獲得したときの流れ



【図 4 6】

【図 4 6】 ストック画像を複数獲得したときに表示される可能性のある付随表示について



30

40

50

【図 4 7】

ストック演出の実行割合

	大当たり時	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 4 9】

ストック画像の組み合わせに応じた大当たり期待度

大当たり		大当たり		はずれ	
名称	先読み	先読み	大当たり期待度	名称	当該
SKY1-1	120	160	0.47%	SKY1-1	110
SKY1-2	125	160	0.49%	SKY1-2	110
SKY1-3	125	110	0.71%	SKY1-3	110
SKY2-1	130	100	0.81%	SKY2-1	130
SKY2-2	140	80	1.09%	SKY2-2	130
SKY2-3	140	75	1.16%	SKY2-3	130
SKY3-1	160	75	1.32%	SKY3-1	150
SKY2-4	220	75	1.81%	SKY2-4	200
SKY2-5	240	70	2.11%	SKY2-5	220
SKY3-2	260	30	5.17%	SKY3-2	250
SKY3-3	260	10	14.05%	SKY3-3	250
SKY1-4	400	10	20.10%	SKY1-4	385
SKY2-6	400	9	21.85%	SKY2-6	390
SKY2-7	450	9	23.92%	SKY2-7	440
SKY2-8	460	9	24.35%	SKY2-8	450
SKY3-4	460	8	26.56%	SKY3-4	450
SKY3-5	500	8	28.22%	SKY3-5	490
SKY3-6	530	8	29.41%	SKY3-6	520
SKY3-7	610	5	43.42%	SKY3-7	600
SKY3-8	680	5	46.10%	SKY3-8	670
SKY3-9	700	5	46.82%	SKY3-9	690
SKY4-1	750	3	61.12%	SKY4-1	740
SKY4-2	1000	1	86.29%	SKY4-2	950
SKY4-3	115	0	100.00%	SKY4-3	115

※判定値は 10000 で計算

【図 4 8】

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	ジャム		○			
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	ジャム	リム				○
SKY4-1	ナナ	ジャム	リム				
SKY4-2	ナナ	ジャム	リム				
SKY4-3	ナナ	ジャム	リム				○

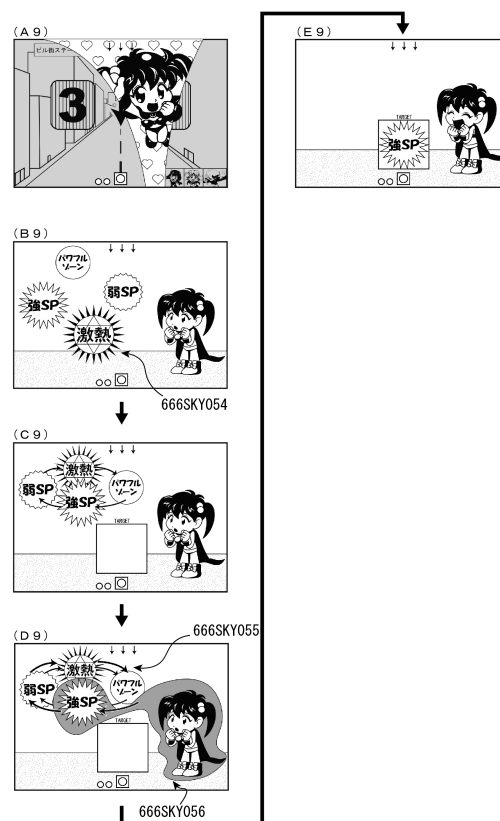
※全員のストックした場合は、必ず何かの付随表示がされる。

10

20

【図 5 0】

ぐるぐる演出【ナナ・ジャム・ムム】



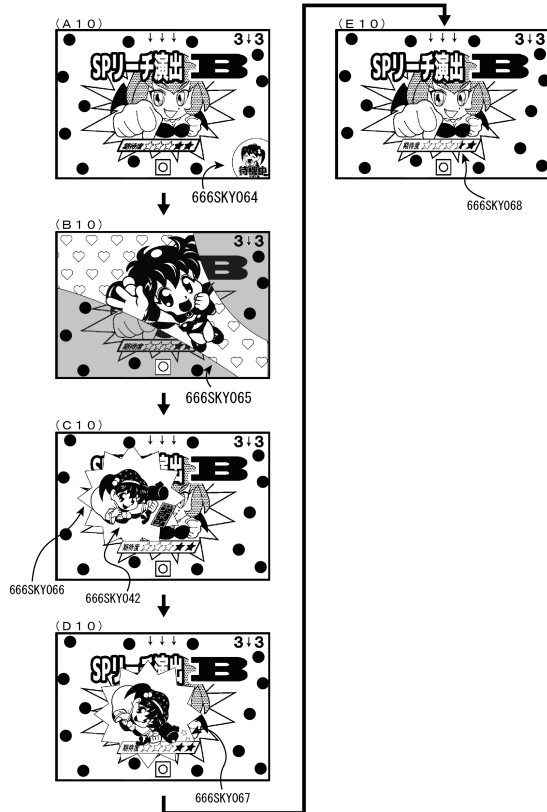
30

40

50

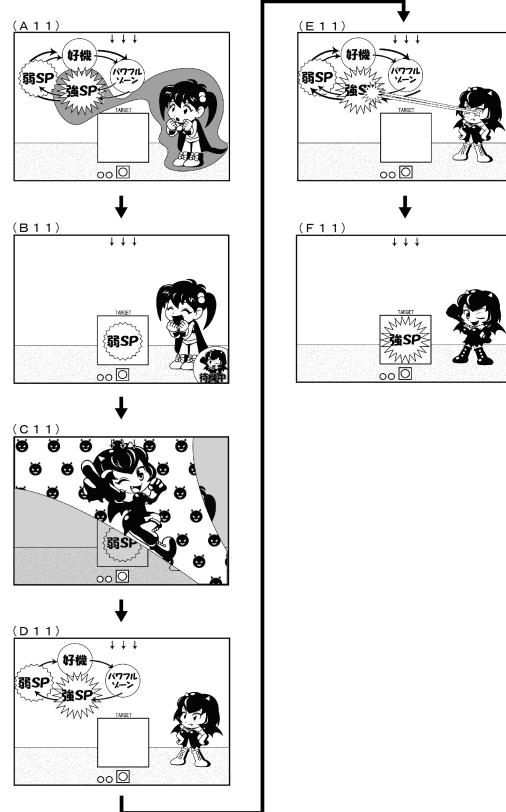
【図 5 1】

【図 5 1】 期待度アップ演出【ナナ】



【図 5 2】

【図 5 2】 ぐるぐる演出後昇格【ジャム・ムム】

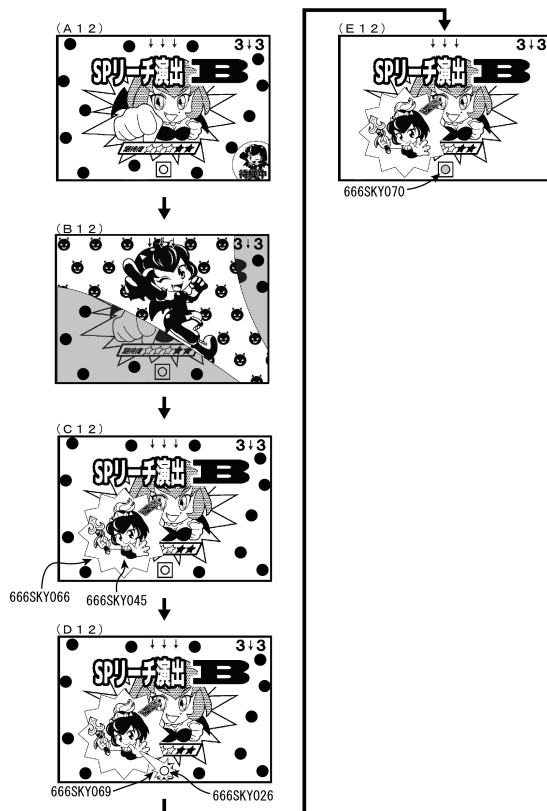


10

20

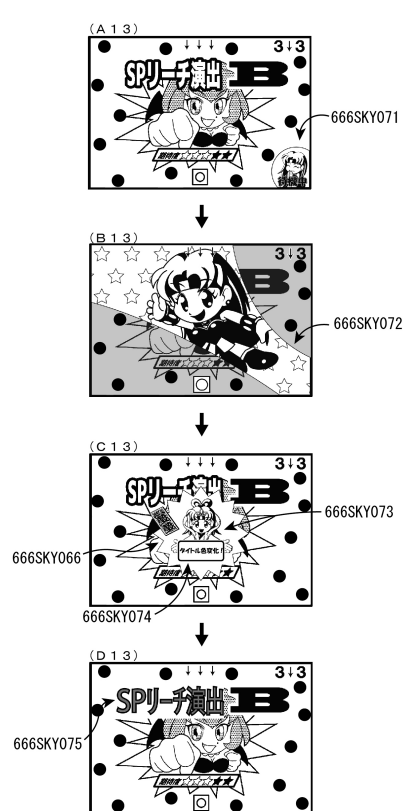
【図 5 3】

【図 5 3】 保留変化演出【ジャム】



【図 5 4】

【図 5 4】 タイトル変化演出【ムム】



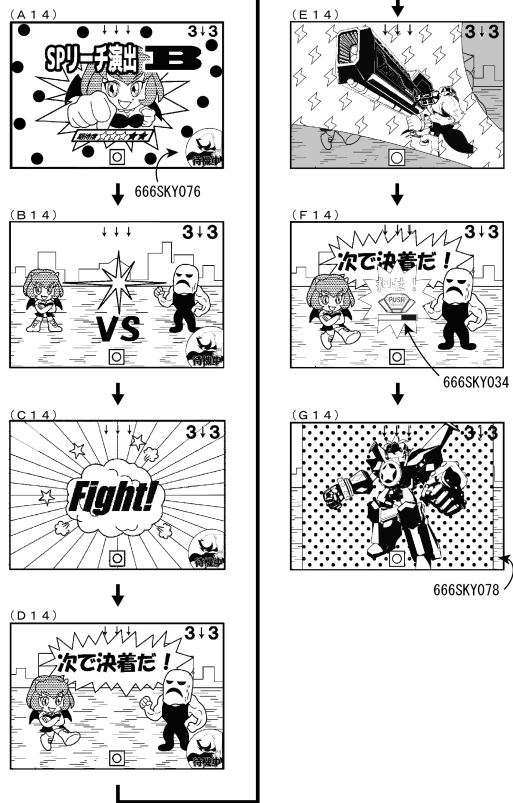
30

40

50

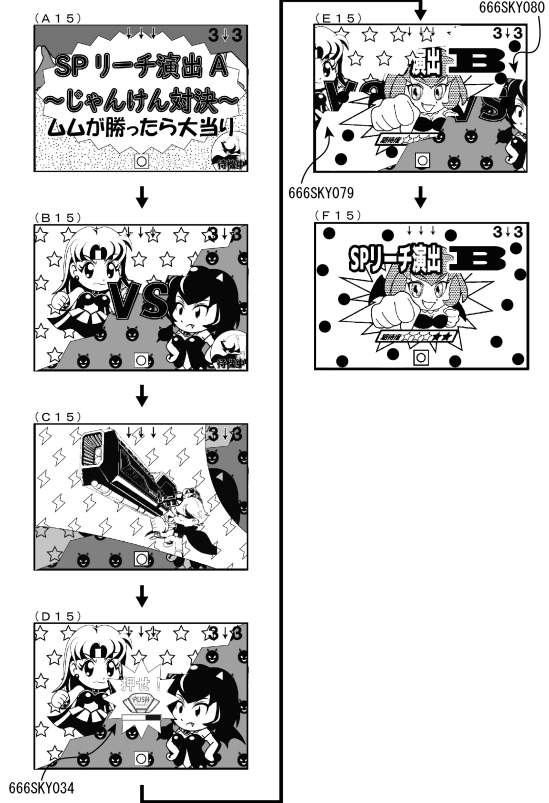
【図 55】

【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】

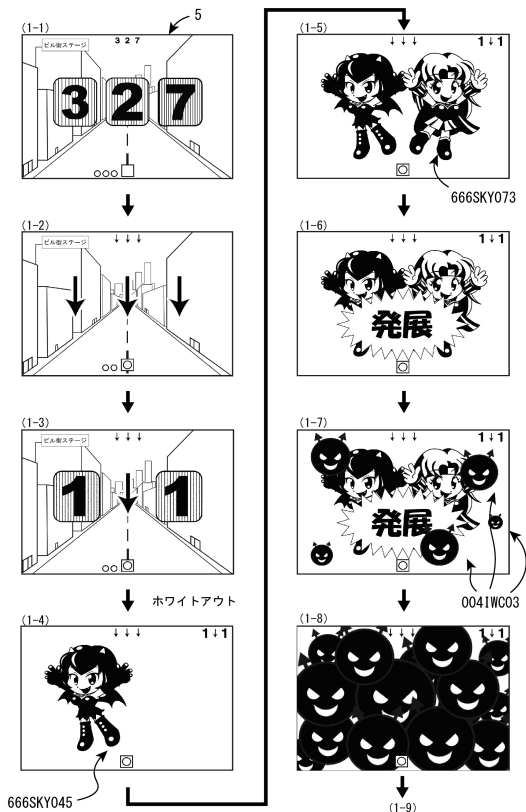


10

20

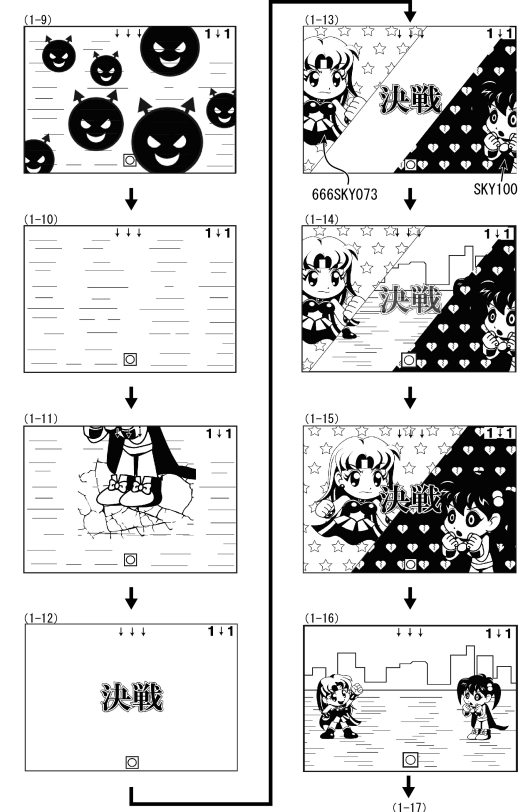
【図 57】

【図 57】



【図 58】

【図 58】



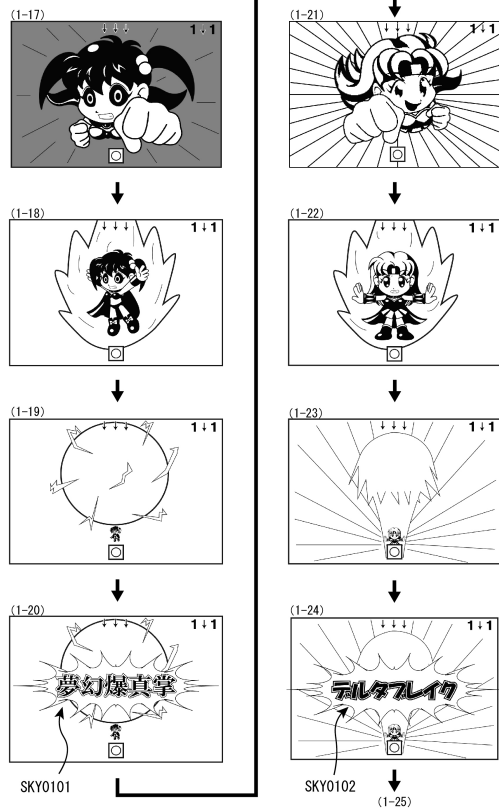
30

40

50

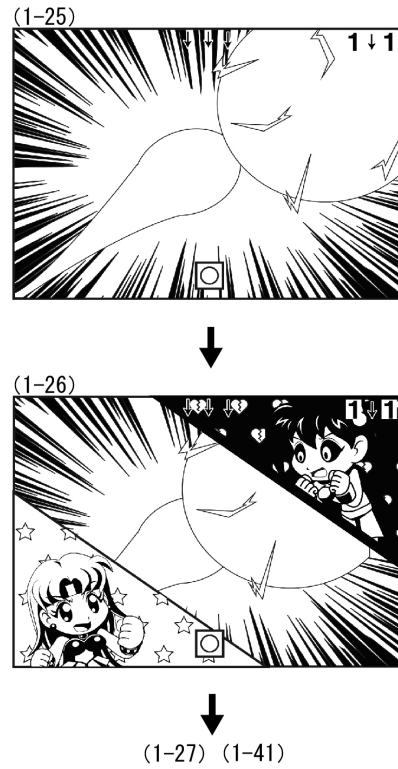
【図 59】

【図 59】



【図 60】

【図 60】

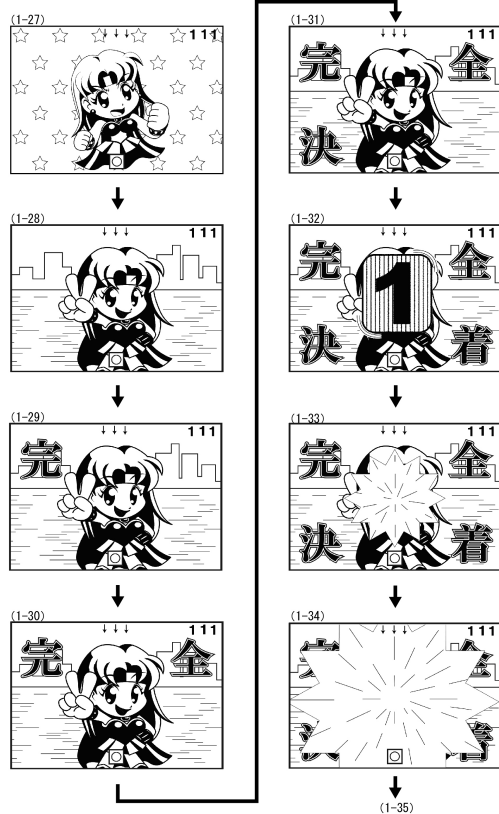


10

20

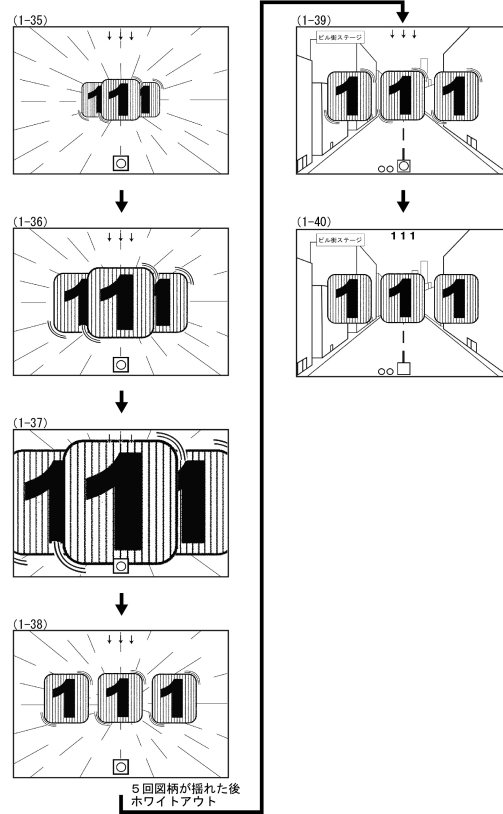
【図 61】

【図 61】



【図 62】

【図 62】



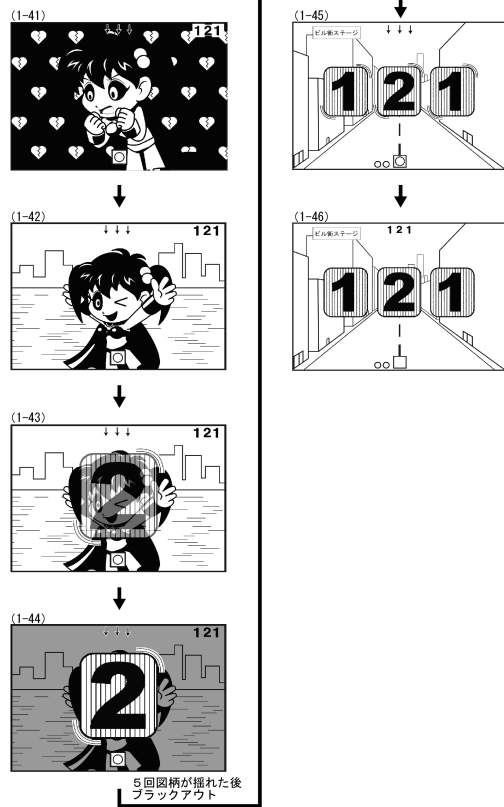
30

40

50

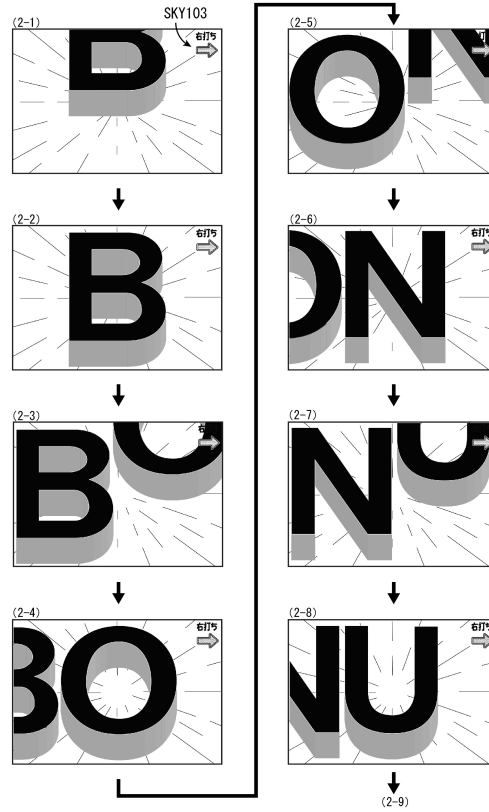
【図 6 3】

【図 6 3】



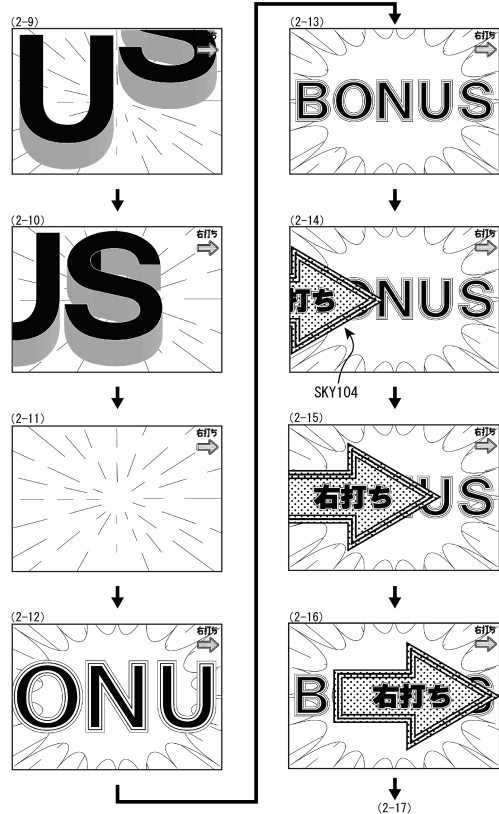
【図 6 4】

【図 6 4】



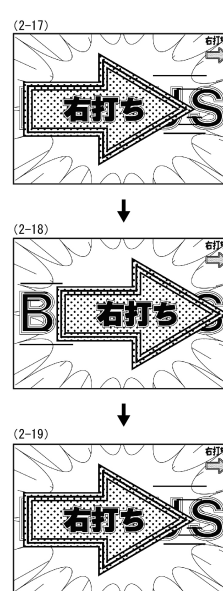
【図 6 5】

【図 6 5】



【図 6 6】

【図 6 6】



10

20

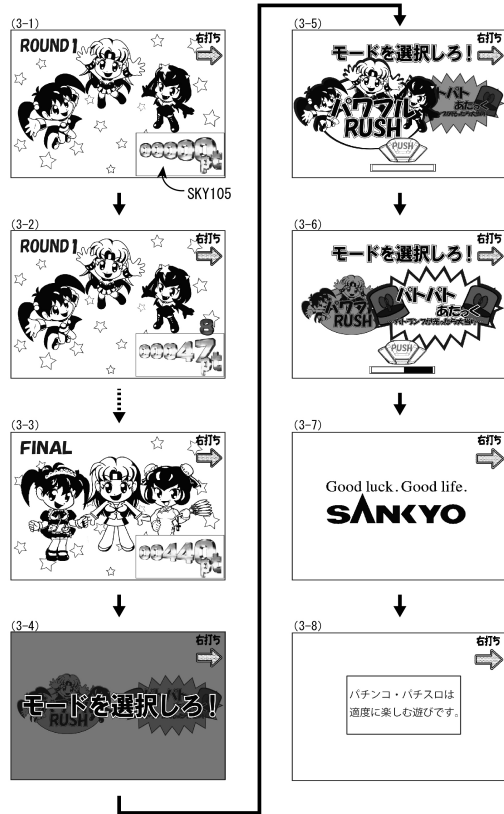
30

40

50

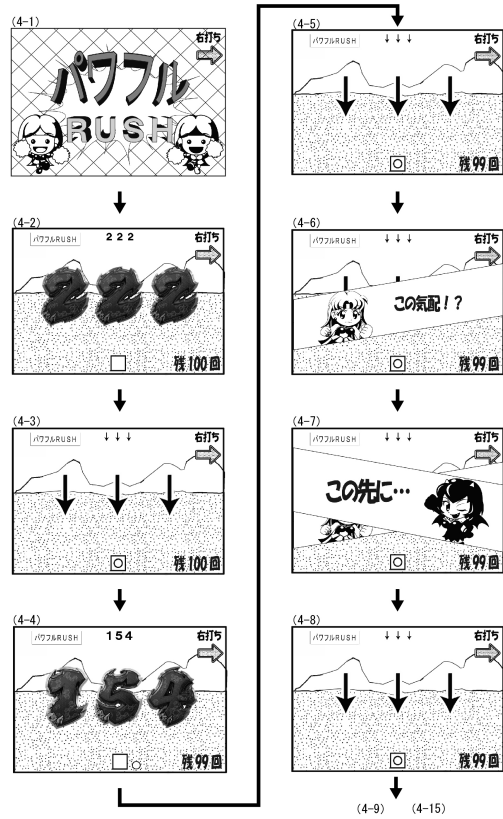
【図 67】

【図 67】



【図 68】

【図 68】

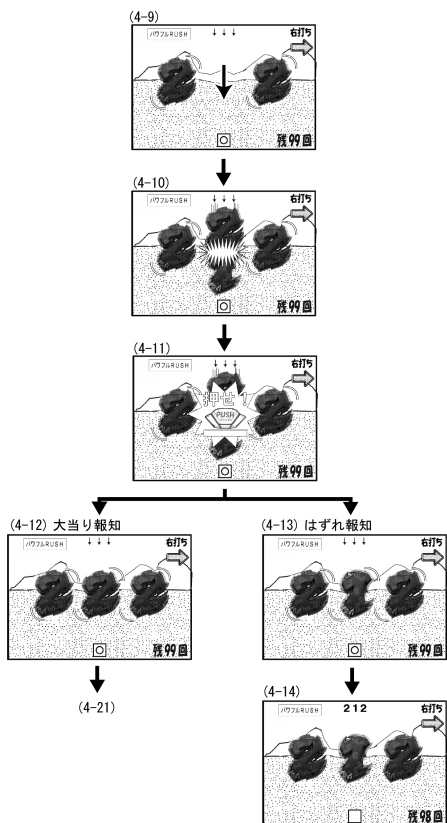


10

20

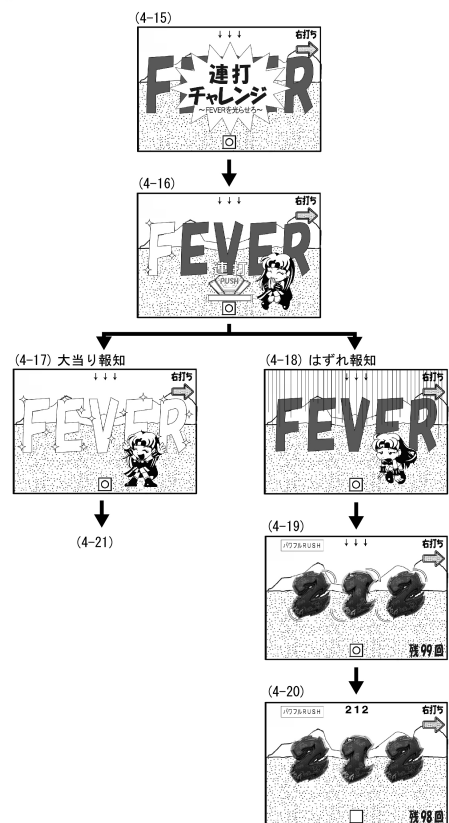
【図 69】

【図 69】



【図 70】

【図 70】



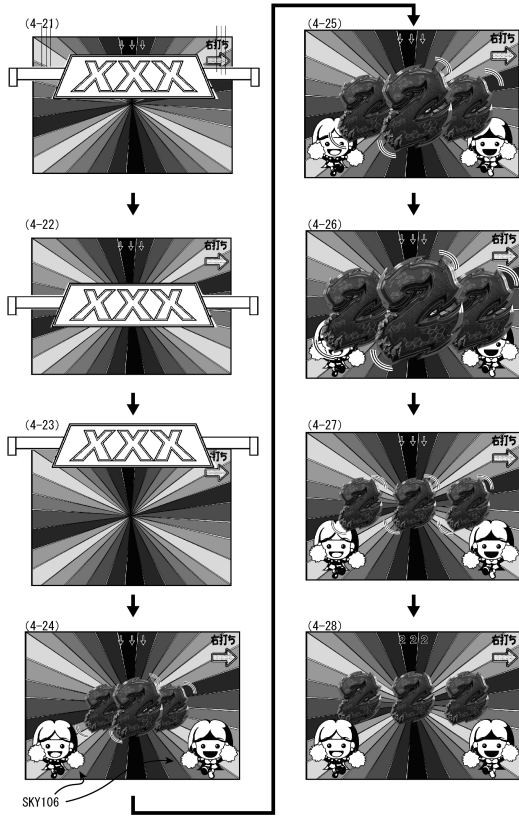
30

40

50

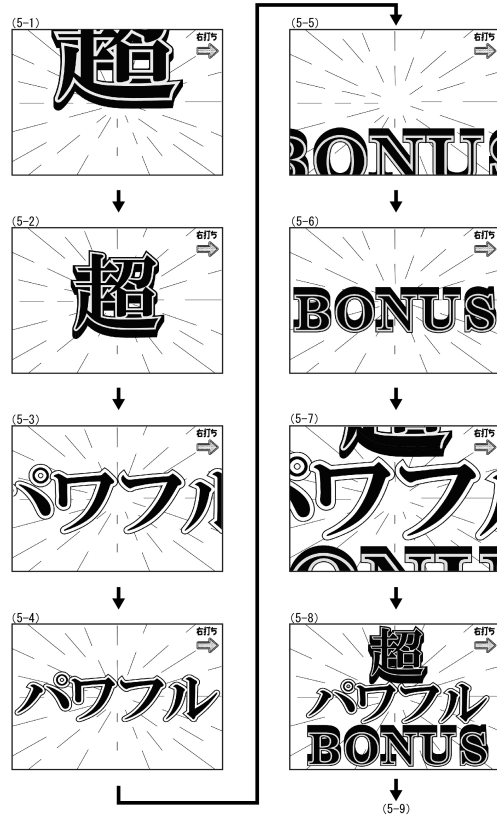
【図 7 1】

【図 7 1】



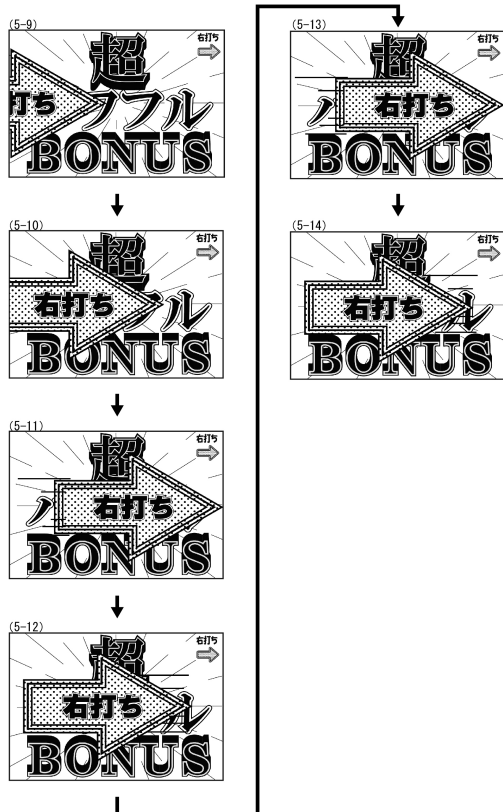
【図 7 2】

【図 7 2】



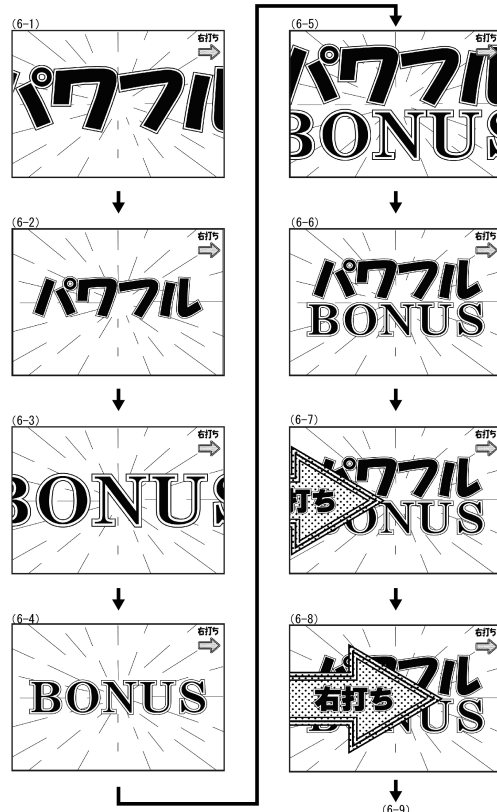
【図 7 3】

【図 7 3】



【図 7 4】

【図 7 4】



10

20

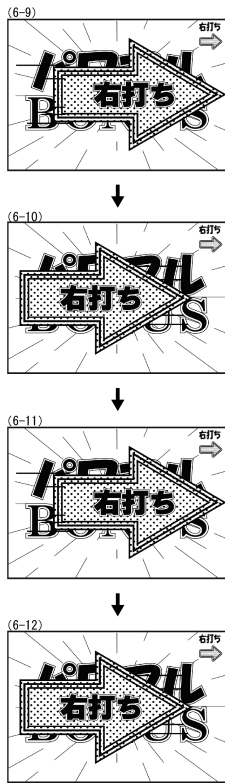
30

40

50

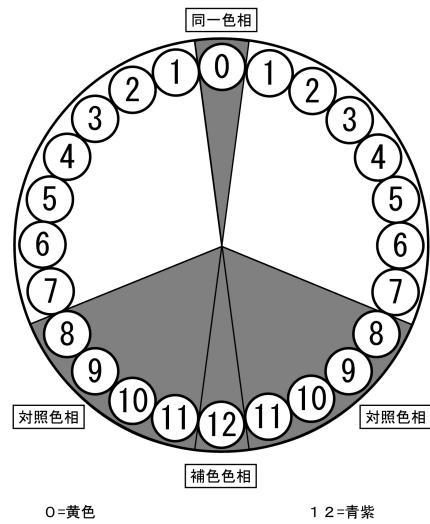
【図 7 5】

【図 7 5】



【図 7 6】

【図 7 6】



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相の範囲内を指す

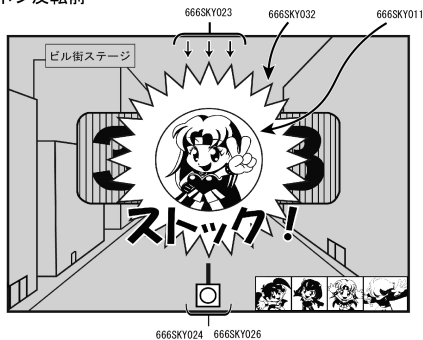
10

20

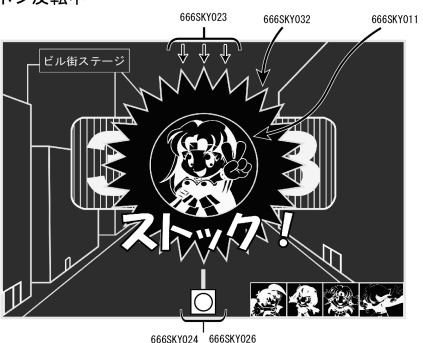
【図 7 7】

【図 7 7】

ネガポジ反転前



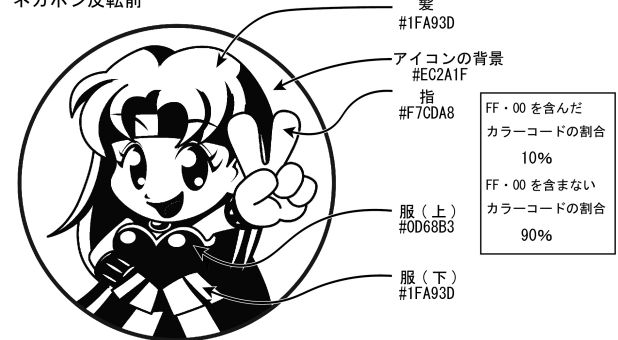
ネガポジ反転中



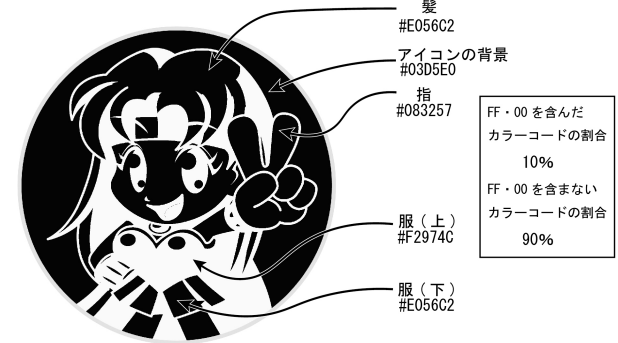
【図 7 8】

【図 7 8】

ネガポジ反転前



ネガポジ反転中



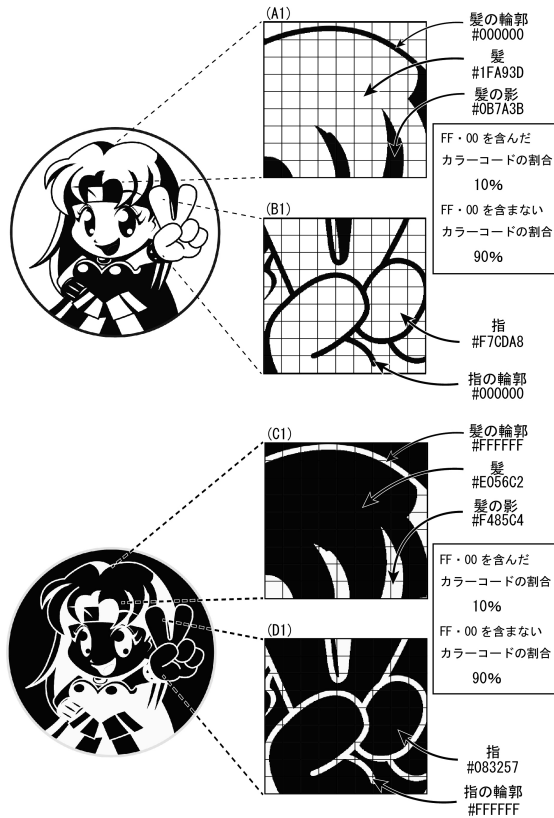
30

40

50

【図 79】

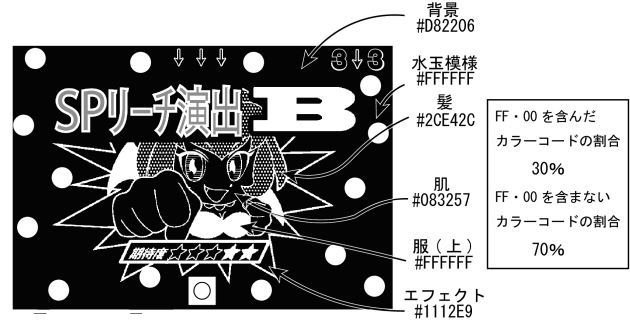
【図 79】



【図 80】

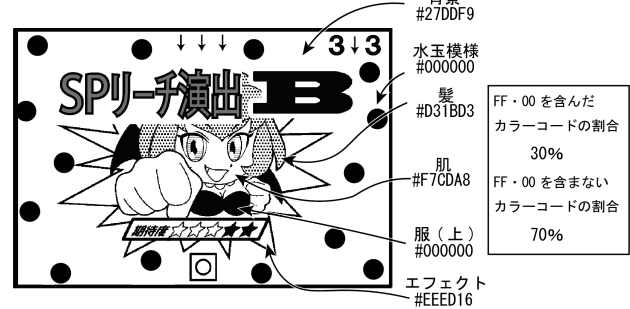
【図 80】

ネガポジ反転中



10

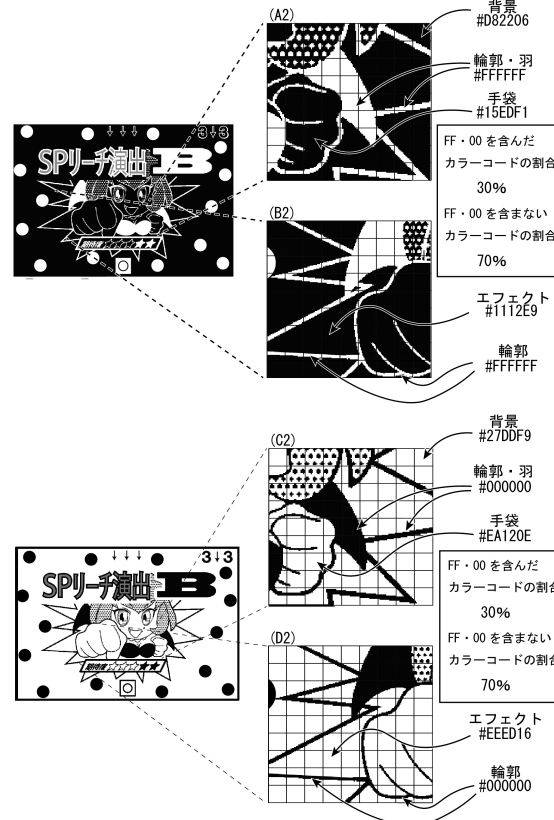
ネガポジ反転後



20

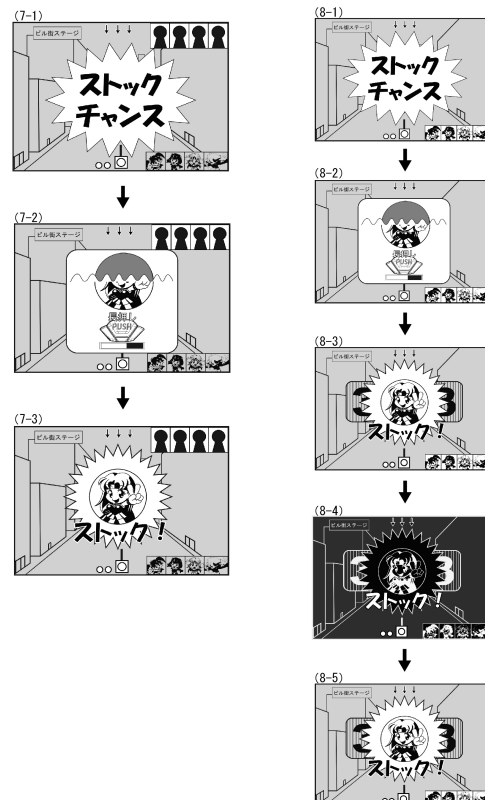
【図 81】

【図 81】



【図 82】

【図 82】



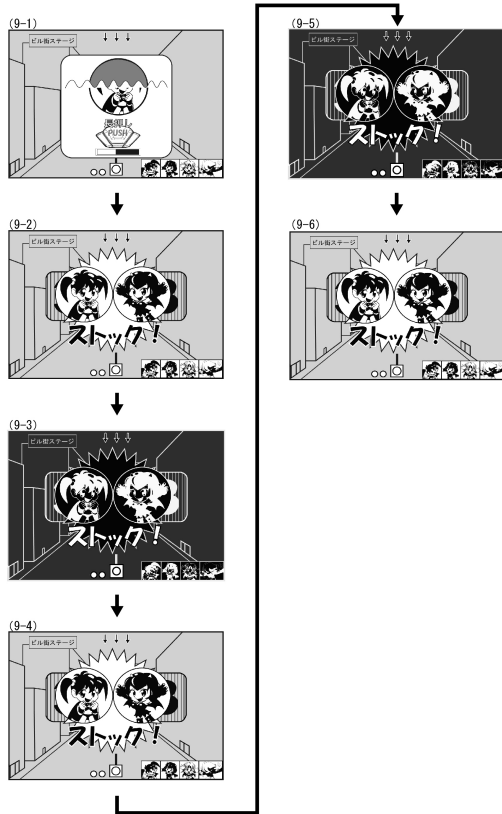
30

40

50

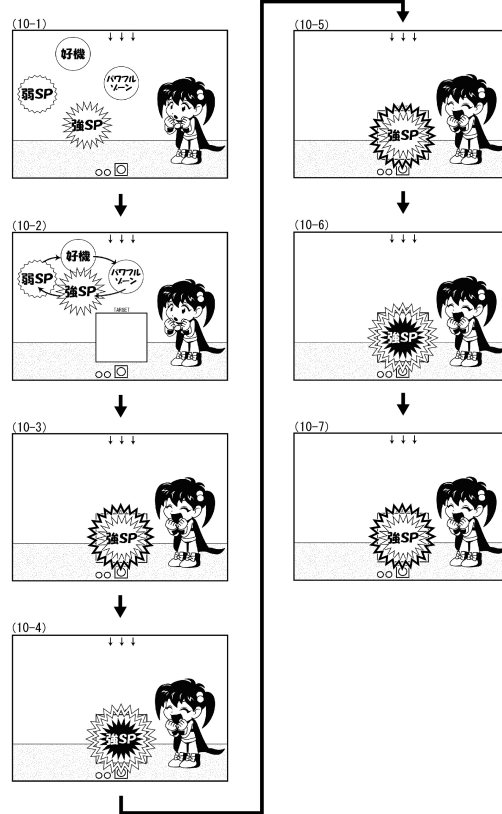
【図 83】

【図 83】



【図 84】

【図 84】

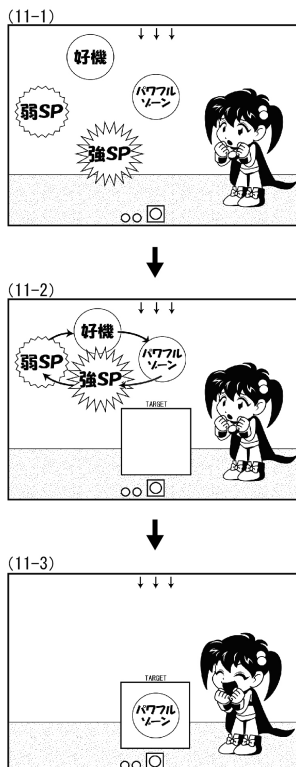


10

20

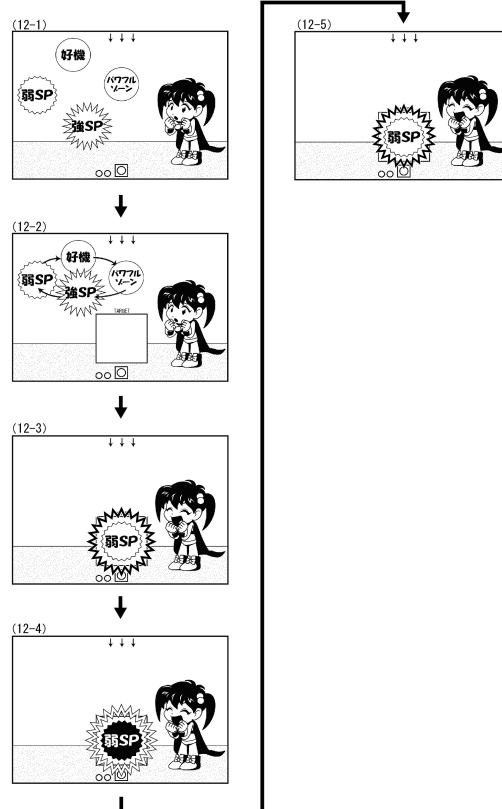
【図 85】

【図 85】



【図 86】

【図 86】



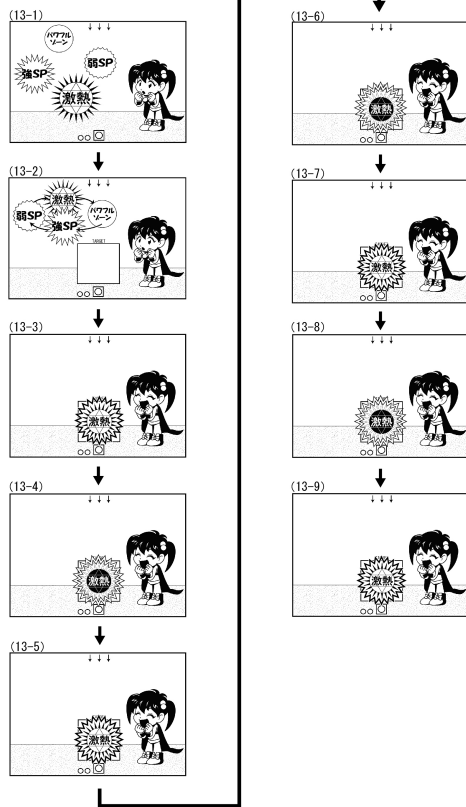
30

40

50

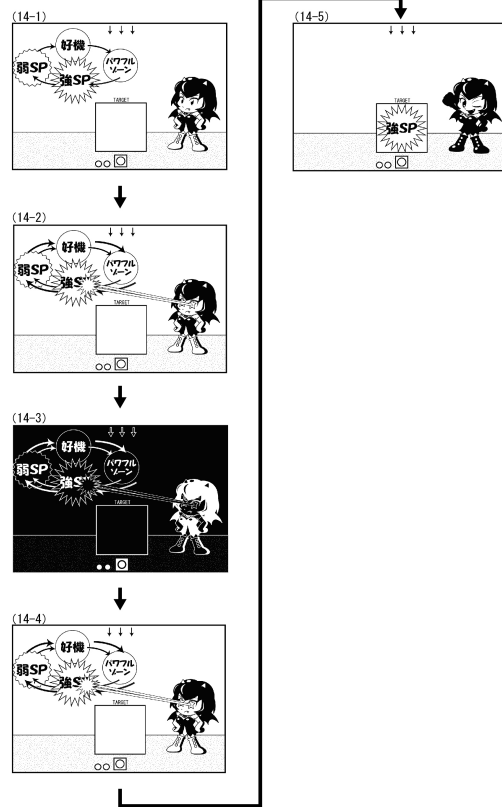
【図 87】

【図 87】



【図 88】

【図 88】

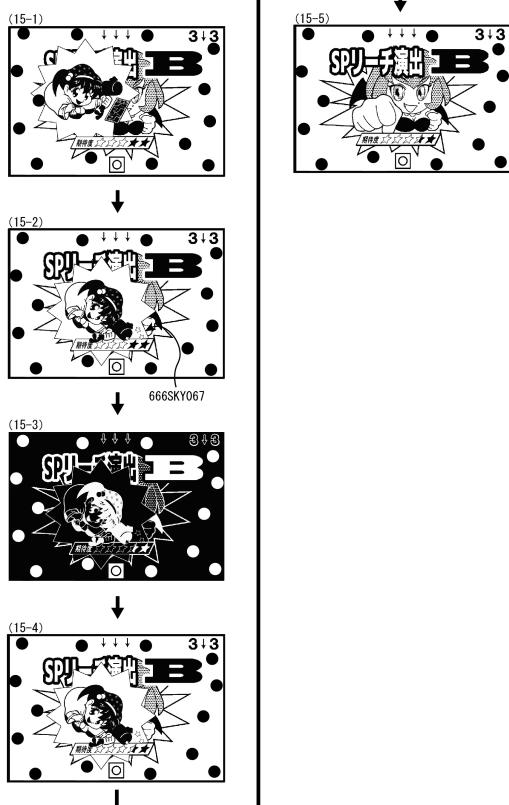


10

20

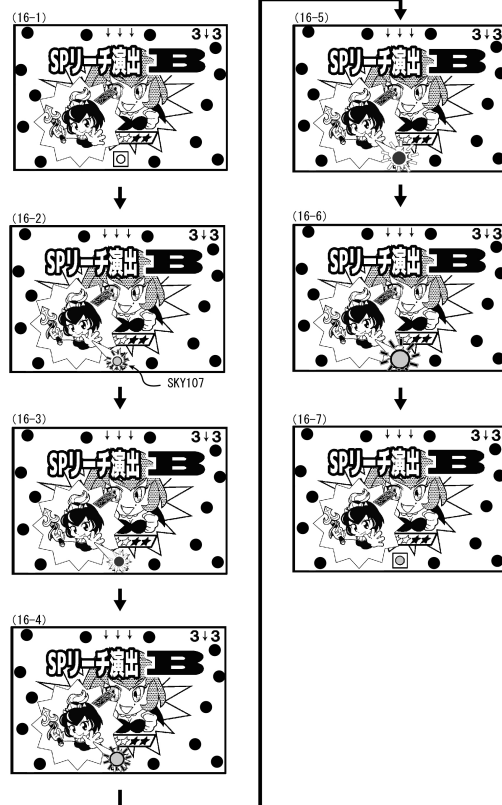
【図 89】

【図 89】



【図 90】

【図 90】



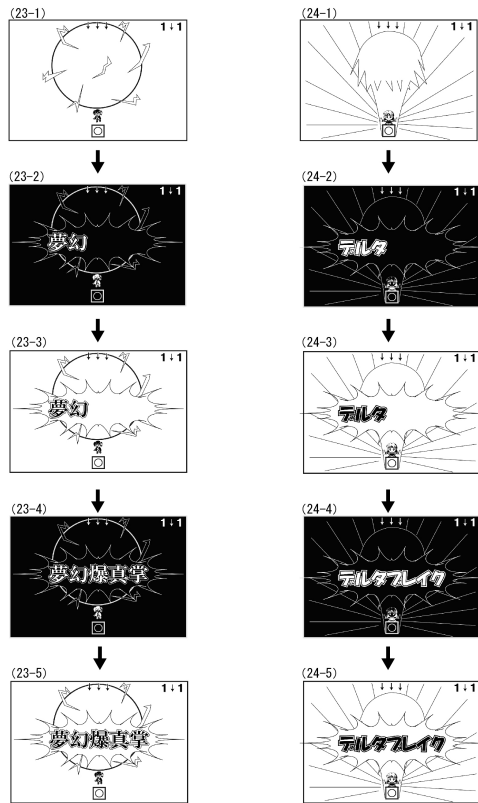
30

40

50

【図 95】

【図 95】

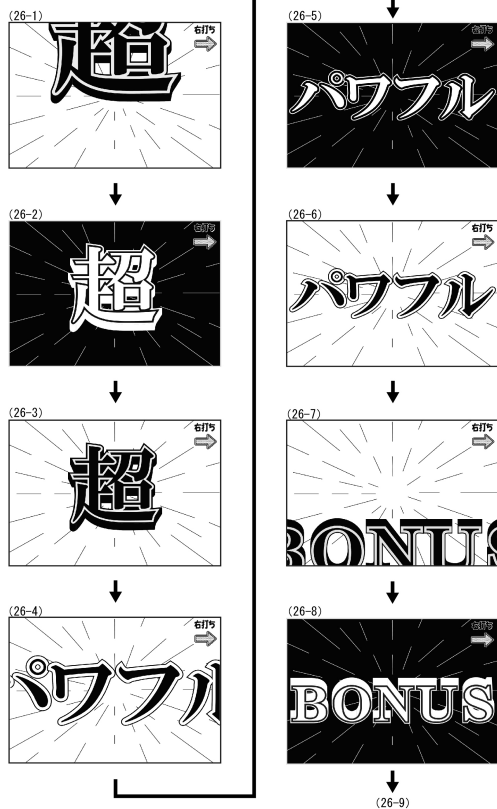


10

20

【図 97】

【図 97】



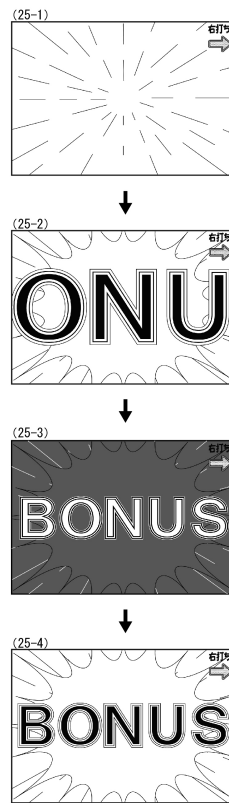
30

40

50

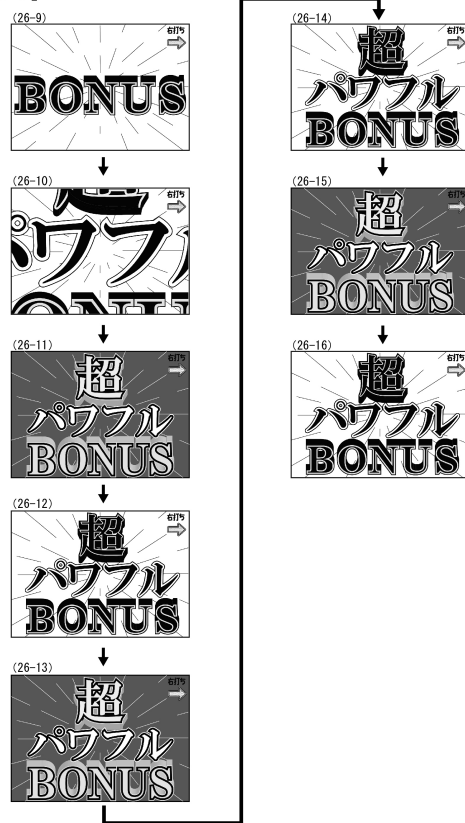
【図 96】

【図 96】



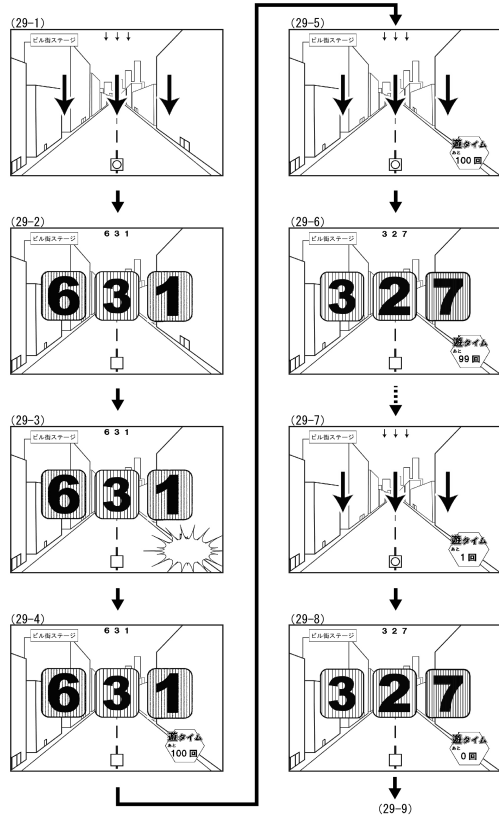
【図 98】

【図 98】



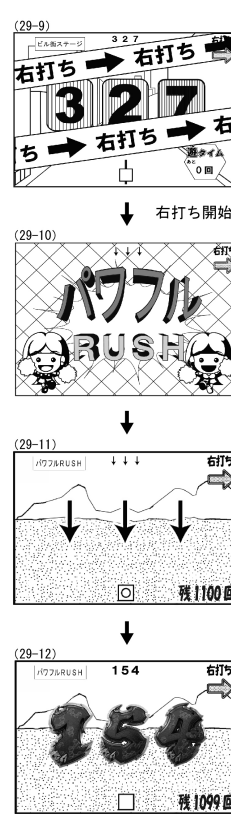
【図 107】

【図 107】



【図 108】

【図 108】

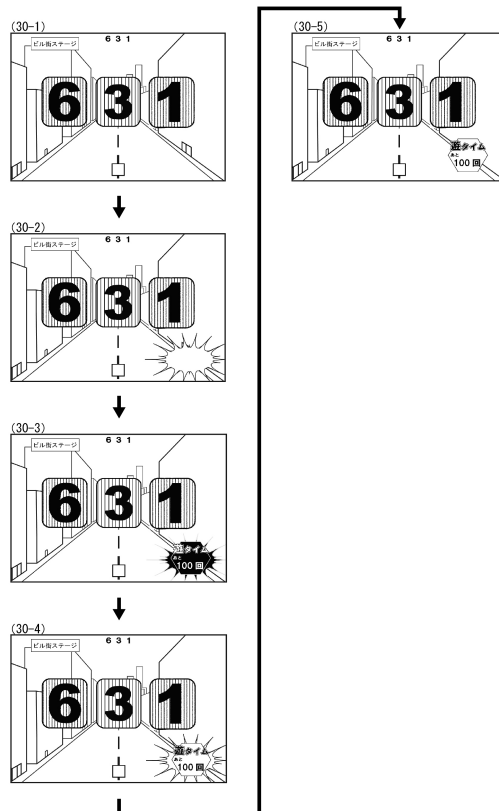


10

20

【図 109】

【図 109】



30

40

50