

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-116970
(P2023-116970A)

(43)公開日 令和5年8月23日(2023.8.23)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全416頁)
(21)出願番号	特願2022-19398(P2022-19398)		(71)出願人	000144153		
(22)出願日	令和4年2月10日(2022.2.10)			株式会社三共		
				東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号		
			(72)発明者	小倉 敏男		
				東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号		
				株式会社三共内		
			Fターム (参考)	2C088	BC29	
				2C333	AA11 CA13 CA22 CA26	
					CA49 CA77 DA01 GA01	
					GA04	

(54)【発明の名称】 遊技機

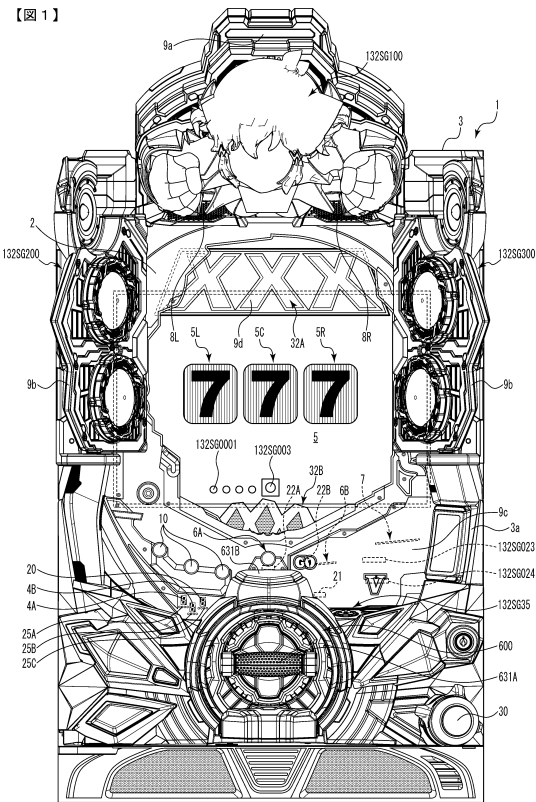
(57)【要約】

【課題】演出動作により可動体の動作確認が妨げられることを防ぎつつ、可動体演出の実行を遊技者に認識させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】電源投入後に実行される演出等が妨げられることを防止するために、電源投入時の状況に応じた可動体の動作確認を行う制御手段を備えた。演出制御用CPU120は、リーチ演出中のストーリーSP発展演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音Gの【第1演出音G】「パ、パ、パ、パ（、パワフル）」をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。このとき、演出制御用CPU120は、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が色相環において補色対比の関係である紫色のキャラクタAとを交互に2回ずつ画像表示装置5に表示させている。

【選択図】図1

【図1】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

可動体と、

可動体制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示とを前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色であり、

電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を備え、図柄の可変表示が行われているときに可動体を動作させる可動体演出を実行可能なものがある。

【0003】

この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。さらに、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動予告演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献 1 には、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動中予告演出として三大キーポイントとなる変動中予告演出（激アツの呼びかけ予告、群予告、フルーツ柄のアイキャッチ予告）が、リーチ状態が成立しているとき（リーチ演出中）に実行される遊技機が開示されている（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015-113217 号公報

【特許文献 2】特開 2018-139865 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

【0006】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

請求項 1 に記載の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に示す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリー S P 発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリー S P 発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音 G）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示（黄色のキャラクタ A）と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示（紫色のキャラクタ A）とを前記表示手段（画像表示装置 5）にそれぞれ複数回（交互に 2 回ずつ）表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色であり（キャラクタ A の表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）、

電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 6 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が画像表示装置 5 において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図 7 6～図 7 8 に示すように、電断後にパチンコ遊技機 1 が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。さらに、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第 1 表示と、第 1 表示の表示色を反転させた表示色である第 2 表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第 1 表示と第 2 表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上でき商品性を高めることができる。

【0008】

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

10

20

30

40

50

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図4】(A)は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、(B)は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。

【図5】各乱数を示す説明図である。

10

【図6】変動パターンの説明図である。

【図7】(A)は表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B)は表示結果判定テーブル2を示す説明図であり、(C)は大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)を示す説明図であり、(D)は大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図であり、(E)は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図8】大当り種別の説明図である。

【図9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図10】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図11】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12】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13】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14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図19】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図20】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図21】変動パターン判定テーブルの説明図である。

30

【図22】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図23】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図24】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図32】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図33】切替制御テーブルの説明図である。

【図34】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。

【図35】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図36】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図37】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図38】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図39】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図40】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

50

【図 4 1】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図 4 2】(A)は盤上可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 4 3】(A)は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 4 4】(A)は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。

【図 4 5】演出制御用CPUが実行可能な演出一覧を示す図である。

【図 4 6】(A)はSPリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、(B)は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【図 4 7】先読み可動体予告の動作例を示す図である。

【図 4 8】開始時予告の動作例を示す図である。

【図 4 9】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。

【図 5 0】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。

【図 5 1】SPリーチ予告の動作例を示す図である。

【図 5 2】大当り演出の動作例を示す図である。

【図 5 3】大当り演出(昇格演出)の動作例を示す図である。

【図 5 4】状態移行動作制御の動作例を示す図である。

【図 5 5】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 5 6】(A)は可動体の動作を説明する図、(B)は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【図 5 7】(A)～(J)は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 5 8】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 5 9】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 6 0】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 6 1】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

【図 6 2】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 3】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 6 4】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 6 5】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

【図 6 6】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 7】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 8】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 6 9】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 0】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 1】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 2】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期

10

20

30

40

50

間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 7 3】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。

【図 7 4】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで

【図 7 5】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。

【図 7 6】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 7】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 8】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 7 9】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。

【図 8 0】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 1】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 2】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 3】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるとき動作例を示す図である。

【図 8 4】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 8 5】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 6】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 7】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 8】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 8 9】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 0】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 1】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 2】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 9 3】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 4】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 5】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 6】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 7】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 9 8】(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 99】大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 100】(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 101】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 102】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。

【図 103】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 104】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

10

【図 105】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 106】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 107】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 108】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 109】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 110】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 111】(A) ~ (D) は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 112】(A) ~ (D) は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

20

【図 113】(A)、(B) は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。

【図 114】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 115】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 116】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 117】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 118】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 119】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 120】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 121-1】特徴部 152F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

30

【図 121-2】当り種別表を示す図である。

【図 121-3】各乱数を示す説明図である。

【図 121-4】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 121-5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 121-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 121-7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 121-8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 121-9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図 121-10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 121-11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

40

【図 122-1】特徴部 05TM における大当り種別表を示す説明図である。

【図 122-2】各乱数を示す説明図である。

【図 122-3】(A1) 及び (A2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B1)、(B2-1)、及び (B2-2) は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 122-4】通常モードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 122-5】ラッシュモードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 122-6】(A) は、演出音種別テーブルを示す説明図であり、(B) は、演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。

50

- 【図 1 2 2 - 7】音のインパクトに関連するグラフの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 8】演出音種別テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 9】演出音種別テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 0】補色対比の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 1】可動体に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 2】遊技フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 3】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 1 4】始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 5】始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 6】始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。 10
- 【図 1 2 2 - 1 7】通常変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 8】変化前兆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 9】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 0】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 1】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 2】特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 3】変化前兆演出の先読み予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 4】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 2 5】変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 2 2 - 2 6】変動開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 7】S P リーチ演出の発展フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 8】ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 9】ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 0】ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 1】C U 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 2】第 1 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 1 2 2 - 3 3】第 1 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 4】第 2 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 5】第 2 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 6】第 2 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 7】第 2 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 1 2 2 - 3 8】第 3 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 9】第 3 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 0】第 3 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 1】第 3 通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 2】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 50

- 【図 1 2 2 - 4 3】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 4】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 5】ラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 6】V ストック演出の実行タイミングの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 7】大当たり開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 8】大当たり開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 。 【図 1 2 2 - 4 9】大当たり種別報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 0】大当たりにおいて第 1 V ストック演出が実行されないときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 1】大当たりファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 2】大当たりファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 3】大当たりファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 4】大当たりラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 5】大当たりラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 6】大当たりラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 7】大当たりラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 8】大当たり終了時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 5 9】ラッシュモードの演出モードを選択するときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 0】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 6 1】変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 6 2】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されないときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 3】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 4】V ストック演出後のラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 5】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 6】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 7】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 8】殲滅 S P 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 9】殲滅 S P 演出における演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 7 0】第 1 右打ち時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 7 1】第 1 右打ち時特別大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 7 2】第 2 右打ち時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 7 3】第 2 右打ち時特別大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 2 - 7 4】第 3 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 2 - 7 5】第 3 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 2 - 7 6】大当り報知演出における演出音の再生出力期間テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 2 - 7 7】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 2 2 - 7 8】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 2 2 - 7 9】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 1 2 2 - 8 0】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 2 - 8 1】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 2 - 8 2】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 2 2 - 8 3】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

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 1】

（特徴部 1 3 2 S G 形態）

〔形態 1〕

形態 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 4 5 に示すように、盤上可動体 3 2 A が上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図 4 9 に示すように、盤上可動体 3 2 A の動作に応じて画像表示装置 5 にエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分）、

前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり（例えば、図 4 9 に示す可動体予告において、スピーカ 8 L、8 R から演出効果音が出力される部分）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシ

10

20

30

40

50

ャル動作を行う部分)、

前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり(例えば、図47に示すように、演出制御用CPU120が、盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分)、

初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ(例えば、図62に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のインシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のインシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作とスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置5にてエフェクト表示132SG407が表示され、図61に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のインシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作と画像表示装置5にてエフェクト表示132SG407が表示される部分)、

初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる(例えば、図66に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のインシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のインシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作は実行されない一方で画像表示装置5にてエフェクト表示132SG407が表示されるとともにスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音が出力され、図65に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のインシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作、画像表示装置5でのエフェクト表示132SG407の表示、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0012】

形態1-2の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときの方が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く(例えば、図45に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体

10

20

30

40

50

予告を実行しない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている部分)、

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず(例えば、図62に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作とスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体32Aの動作は実行されるがスピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない部分)、

10

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる(例えば、図66に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの動作は実行されない一方で、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行される部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制御が制限されたままとなることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

30

【0013】

形態1-3の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体(例えば、盤上可動体32A)と第2可動体(例えば、盤下可動体32B)とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図32に示す動作確認制御処理を実行する部分)、

40

前記確認可動制御は、前記第2可動体の可動が終了したことに基づいて終了し(例えば、図61に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作は、盤下可動体32Bのイニシャル動作の完了を最後に終了する部分)、

前記可動体演出は、前記第1可動体を用いた演出であり(例えば、図49に示すように、可動体予告は盤上可動体32Aを動作させる演出である部分)、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第2可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる(例えば、図6

50

2に示すように、パチンコ遊技機1が起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作は実行されず、盤下可動体32Bのイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体32Aの演出動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御による第1可動体の可動が終了したときに第1可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことのない遊技機を提供することができる。

10

【0014】

形態1-4の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり(例えば、図61及び図62に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したとき、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ8L、8Rから初期化報知音を出力させる部分)、

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し(例えば、図61及び図62に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間と、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ8L、8Rからの初期化報知音出力期間が重複している部分)、

20

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く(例えば、図61及び図62に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ8L、8Rからの初期化報知音出力期間は、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間よりも長い部分)、

30

前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない(例えば、図67に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体32Aの演出動作と画像表示装置5におけるエフェクト表示132SG407の表示は実行されるが、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの初期化報知に応じた態様での発光及びスピーカ8L、8Rからの初期化報知音の出力は実行されない部分)、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了していれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。

【0015】

形態1-5の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可

50

動体演出を実行可能であり（例えば、図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み可動体予告を実行可能な部分）、

前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａを先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分）、

前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く（例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が１２秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は３０秒である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に複数回の始動条件が成立し、該始動条件の成立に基づいて開始される可変表示で前記先読み可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行されるとき、前記特定可動制御が制限され、

前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない（例えば、図６８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置５でエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を跨いだ場合、確認可動制御中に制限された特定可動制御が実行されないため、確認可動制御終了後に過度に可動体を可動させて遊技者を混乱させることのない遊技機を提供することができる。

【００１６】

形態１－６の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第１可動体演出（例えば、図６９に示す第１可動体予告）と該第１可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第２可動体演出（例えば、図６９に示す第２可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第１可動体演出が実行される場合、第１所定動作により前記可動体を可動させる第１演出可動制御（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

前記第２可動体演出が実行される場合、第２所定動作により前記可動体を可動させる第２演出可動制御（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された一の可変表示で前記第１可動体演出と前記第２可動体演出とが実行される場合、前記所定期間中に前記第１可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第１演出可動制御が行われ、

制限された前記第１演出可動制御が行われる前に、前記第２可動体演出が実行される場合、前記第１演出可動制御が行われずに、前記第２演出可動制御が行われる（例えば、図６９に示すように、第１可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されるが、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作前に既に第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されている場合は、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されずに第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａ

10

20

30

40

50

の動作が継続して実行される部分)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体演出における可動体の可動により第2可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【0017】

形態1-7の遊技機は、

発光手段(例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)と、

発光制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ(例えば、盤上可動体32Aには盤上可動体LED9d、盤下可動体32Bには盤下可動体LED9e、枠上可動体132SG101には枠上可動体LED9f、チャンスボタン631BにはチャンスボタンLED9gがそれぞれ設けられている部分)、

前記可動体は、第1可動体(例えば、盤上可動体32A)と第2可動体(例えば、盤下可動体32B)とを含み、

前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第2可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり(例えば、図45に示すように、演出制御用CPU120が盤下可動体32Bを上昇させる決め演出を実行可能な部分)、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記第2可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり(例えば、図61に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bのイニシャル動作時に盤下可動体9eをイニシャル強調態様(例えば、図56(B)に示す赤点減等)で発光させる部分)、

前記特別演出可動制御により可動している前記第2可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり(例えば、図51(E5)に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bの上昇時に盤下可動体9eお所定の発光色(例えば、図56(B9)に示すレインボーフラッシュで発光させる部分)、

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する(例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体LED9eの決め演出に応じた態様での発光(レインボーフラッシュ)を制限する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【0018】

形態1-8の遊技機は、

前記確認可動制御による前記第2可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第2可動体の動作態様とは共通であり(例えば、盤下可動体32Bのイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分)、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第2可動体の前記発光手段を、該第2可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり(例えば、図56(B)、図61に示すように、演出制御用CPU120が盤下可動体LED9eをイニシャル強調態様(赤点減)で発光させる部分)、

前記特別演出可動制御により可動する前記第2可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1特別発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制

10

20

30

40

50

御を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、図56（B）に示すように、盤下可動体32Bの進出動作時には盤下可動体LED9eをレインボーフラッシュさせ、盤下可動体32Bの対比動作時には盤下可動体LED9eをなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【0019】

形態1-9の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

10

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、盤上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体32Aに盤上可動体LED9dが設けられ、盤下可動体32Bに盤上可動体LED9eが設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第1可動体を可動させた後に前記第2可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、図61及び図62に示すように、イニシャル動作として盤上可動体32Aを動作させた後に盤下可動体32Bを動作させる部分）、

20

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図61に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bのイニシャル動作時に盤下可動体9eをイニシャル強調態様（例えば、図56（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第1可動体が可動している場合、前記第2可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第1可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図61に示すように、盤上可動体32Aの確認動作の実行中は、盤上可動体LED9dをイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体LED9eを初期化報知態様にて発光させる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0020】

形態1-10の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図30に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

40

可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図30に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用CPU120が132SGS410~132SGS427の処理を実行可能となる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する（例えば、パチンコ遊技機1を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

【0021】

形態1-11の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図30に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

10

可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図30に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用CPU120が132SGS410～132SGS427の処理を実行可能となる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を制限する（例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。

20

【0022】

形態1-12の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図70に示すように、1の可変表示中において第1可変表示予告と第2可変表示予告とが実行される部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図70に示すように、各可動体のインシヤル動作中に可変表示が実行される場合、インシヤル動作中に第1可動体予告が実行される場合は該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作が実行されない部分）、

30

一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図71に示すように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作が正常に終了しなくとも、第2可動体予告の実行期間となれば第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊技機を提供することができる。

40

【0023】

形態1-13の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第1可動体演出（例えば、第1可動体予告）と該第1可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第2可動体演出（例えば、第2可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第1可動体演出が実行される場合、第1所定動作により前記可動体を可動させる第1演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体予告として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）

50

、
前記第 2 可動体演出が実行される場合、第 2 所定動作により前記可動体を可動させる第 2 演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 2 可動体予告として盤上可動体 32A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）

、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第 1 可動体演出と前記第 2 可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第 1 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第 1 演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第 1 可動体予告の実行期間となる場合は、該第 1 可動体予告の実行期間中において第 1 可動体予告としての盤上可動体 32A の動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第 1 可動体予告としての盤上可動体 32A の動作が実行される部分）、

10

制限された前記第 1 演出可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御を中断して前記第 2 演出可動制御を行う（例えば、図 72 に示すように、各可動体のイニシャル動作に第 1 可動体予告としての盤上可動体 32A の動作中に第 2 可動体予告の実行期間となった場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 32A の動作を中断して第 2 可動体予告としての盤上可動体 32A の動作を開始する部分）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第 1 可動体演出における可動体の可動により第 2 可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【0024】

形態 1-14 の遊技機は、

前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、

前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第 1 検出手段（例えば、原点位置センサ 132SG123、132SG133、132SG103、635C）と、

前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第 2 検出手段（例えば、演出位置センサ 132SG124、132SG134、132SG104、635D）と、をさらに備え、

30

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第 1 検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第 1 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 1 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図 73 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

前記演出可動制御は、前記可動体を第 2 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 2 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図 74 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 2 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われなため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0025】

形態 1-15 の遊技機は、

50

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

10

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図 7 5 に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

20

【0 0 2 6】

〔形態 2〕

形態 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

30

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 6 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が画像表示装置 5 において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図 7 6 ~ 図 7 8 に示すように、電断後にパチンコ遊技機 1 が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0 0 2 7】

形態 2 - 2 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は各可動体のイニシャル動作に 3 0 秒を要する部分）、

50

前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了30秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまっ
てデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0028】

形態2-3の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入
がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例え
ば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチ
ンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合と
で異なる部分）、

前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、
共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終
了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機1がコールドスタート
にて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行
われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、

初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御
が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例え
ば、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動し
た場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が
異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実
行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入が
された場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレー
ション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0029】

形態2-4の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9
e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

操作手段（例えば、選択ボタン132SG35）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体32Aには盤上可動体L
ED9d、盤下可動体32Bには盤下可動体LED9e、枠上可動体132SG101に
は枠上可動体LED9f、チャンスボタン631BにはチャンスボタンLED9gがそれ
ぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演
出制御用CPU120が図28に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン
132SG35の操作により各種ランプ9a～9gの光量（輝度）の調整が可能である部
分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン
で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図61に示すように、演出
制御用CPU120が、盤下可動体32Bのイニシャル動作時に盤下可動体9eをイニシ
ヤル強調態様（例えば、図56（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

10

20

30

40

50

前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図５６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が不可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度の変更されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。

【００３０】

形態２－５の遊技機は、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１ＢにはチャンスボタンＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部分）、

前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、

前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図５５に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００３１】

形態２－６の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅが設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段

10

20

30

40

50

を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 5 6（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われない（例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作実行時は、盤下可動体 L E D 9 e をイニシャル強調態様にて発光させない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0032】

形態 2-7 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 5 5 に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図 5 5 に示すように、画像表示装置 5 においてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分）、

20

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり（例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体 3 2 A を演出位置から原点位置に動作させる部分）、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

30

前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、図 7 9 に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【0033】

〔形態 3〕

形態 3-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機

50

(例えば、パチンコ遊技機 1) であって、

可動体 (例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) と、

遊技制御手段 (例えば、C P U 1 0 3) と、

可動体制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段 (例えば、特別可変入賞球装置 7) を遊技媒体が進入可能な進入容易状態 (例えば、開放状態) とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御 (例えば、動作確認制御) を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート (例えば、導入パート。図 5 2 (F 2) ~ (F 6) 参照) と、

前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート (例えば、右打ち報知パート。図 5 2 (F 7) ~ (F 8) 参照) と、で構成され、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う (例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体 3 2 A の動作を伴うファンファーレ演出 (右打ち報知パート) が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 8 0 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0034】

形態 3-2 の遊技機は、

前記有利状態は、複数種類あり (例えば、大当り A ~ E)、

前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態であるかを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示 (例えば、大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1) の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示 (例えば、大当り種別表示前導入表示 1 3 2 S G 4 2 2) の表示と、を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である (例えば、動作確認制御では、図 5 2 (F 6) において大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。

【0035】

形態 3-3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ (例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g)、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0036】

形態3-4の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第2可動体の可動体LEDがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0037】

形態3-5の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第1輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第2輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠LED9a、9bが第1輝度によりファンファーレ演出に対応した

10

20

30

40

50

発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、が第 1 輝度（高輝度）より低い第 2 輝度（低輝度）にて発光する部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0038】

形態 3－6 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させ、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第 1 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第 1 可動体が動作している場合、第 2 可動体の可動体 LED がイニシャル強調態様で発光せず、第 1 可動体の可動体 LED がイニシャル強調態様で発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0039】

形態 3－7 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特殊発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特殊発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体 LED は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 LED は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが

10

20

30

40

50

可能である。図 5 6 (B) 参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより確認可動制御と特殊可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 0 】

形態 3 - 8 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

音出力手段 (例えば、スピーカ 8 L、8 R) と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ (例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g)、

前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン (例えば、イニシャル強調態様) で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する (例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様 (白点灯) とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音出力される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 1 】

形態 3 - 9 の遊技機は、

表示手段 (例えば、画像表示装置 5) をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出 (図 5 2 (F 7) 参照) を実行可能であり、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる (例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェク

ト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 2 】

〔形態 4〕

形態 4-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確

10

20

30

40

50

認制御が終了する部分。図 8 1 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 3 】

形態 4 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 4 】

形態 4 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 5 】

形態 4 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

10

20

30

40

50

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0046】

形態4-5の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【0047】

形態4-6の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御

10

20

30

40

50

とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 8 】

〔形態 5〕

形態 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 8 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【 0 0 4 9 】

10

20

30

40

50

形態 5 - 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第 2 経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 0 】

形態 5 - 3 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 1 】

形態 5 - 4 の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 2 】

形態 5 - 5 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第 2 可動体の前記発光手段を前記

10

20

30

40

50

ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第2可動体の可動体LEDが大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0053】

形態5-6の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0054】

形態5-7の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【0055】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該 1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 8 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【 0 0 5 6 】

形態 6 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【0057】

形態6-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

20

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0058】

形態6-4の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

40

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧

50

中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【0059】

形態6-5の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

10

前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

20

【0060】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

発光手段と、

30

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

40

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第1輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第2輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光

50

するときより低輝度で発光する部分。図 5 6 (B) 参照)、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段(例えば、特別可変入賞球装置 7)を遊技媒体が進入可能な進入容易状態(例えば、開放状態)とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態(例えば、閉鎖状態)とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、1 回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間(図 5 2 (F 1 0) 参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 6 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 1 】

形態 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域(例えば、右遊技領域、第 2 経路)に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示(例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0)と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(図 8 3、図 8 4 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 2 】

形態 7 - 3 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0)をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技が終了したに開始される次のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示(例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0)と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示(例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など)を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(図 8 3、図 8 4 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 3 】

形態 7 - 4 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図 8 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 4 】

形態 7 - 5 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 5 6 （ B ） 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 5 】

〔形態 8〕

形態 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度

10

20

30

40

50

が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

10

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図 5 3（F 2 1）～（F 2 9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 7 参照）、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第 1 輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【0066】

形態 8-2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 132SG510）を表示することが可能であり、

30

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【0067】

形態 8-3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）を備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制

50

御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 8 】

形態 8 - 4 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 LED の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 0 6 9 】

形態 8 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電

10

20

30

40

50

断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0070】

形態8-6の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図53（F21）～（F23）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図53（F24）～（F29）参照）と、

20

で構成され、

前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0071】

形態8-7の遊技機は、

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、

30

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図53（F21）～（F23）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図53（F24）～（F29）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

40

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出

50

の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【0072】

形態 8-8 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図 5 3（F 2 4）参照）を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（F 2 4）参照）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示

10

20

30

40

50

されるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0073】

形態8-9の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第1期間において第1特別発光パターンで発光させ、該第1期間終了後の第2期間において該第1発光パターンとは発光態様が異なる第2特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【0074】

〔形態9〕

形態9-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当たりA）と該第1有利状態よりも有利な第2有利状態（例えば、大当たりB）とを含み、

前記演出制御手段は、前記第1有利状態および前記第2有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、

導入パート（例えば、図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（例えば、図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

前記第 1 有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第 1 有利状態に対応する演出が実行され、

前記第 2 有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第 2 有利状態に対応する演出が実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0075】

形態 9-2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第 2 経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 132SG430）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示 132SG451、入賞球数表示 132SG452、出球数表示 132SG453、連荘回数／総出球数表示 132SG454 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0076】

形態 9-3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 132SG430）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 132SG452、出球数表示 132SG453 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 8 3、図 8 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0077】

形態 9-4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0078】

形態 9-5 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0079】

形態 9-6 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、

前記発光制御手段は、

前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、2回目のラウンドインターバル期間中または3回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0080】

形態9-7の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり（図53（F23）参照）、

前記動作促進演出は、前記導入パート（図53（F21）～（F23）参照）において実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0081】

形態9-8の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

30

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図53（F24）参照）、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

40

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体LED9eが復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（BGM）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体LED9eが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で

50

発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【0082】

形態9-9の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0083】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複

数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図５２（Ｆ１２）～（Ｆ１４）参照）、

前記エンディング演出は、

導入パート（図５２（Ｆ１２）、図５３（Ｆ３１）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図５２（Ｆ１３）、図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００８４】

形態１０－２の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００８５】

形態１０－３の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第2可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体LEDがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【0086】

形態10-4の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0087】

〔形態11〕

形態11-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体

10

20

30

40

50

L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g)、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 2 輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 5 6（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進出可能な進出容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進出不能な進出不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせず高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。

【0088】

形態 11-2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、そ

10

20

30

40

50

の後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【0089】

形態11-3の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0090】

形態11-4の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【0091】

形態11-5の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発

10

20

30

40

50

光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【0092】

〔形態 1 2〕

10

形態 1 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

20

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記特定識別情報は、第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）と第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）とを含み、

前記通常状態は前記第 1 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態は前記第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 1 表示領域に、前記有利状態に関する情報（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）を表示可能であり、

前記特別状態中に、前記表示手段の第 2 表示領域に、第 2 識別情報の可変表示に関する保留情報（例えば、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2）を表示可能であり

30

、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 2 表示領域に対して、前記第 1 表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当たりに関する大当たり情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図 9 2 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第 2 表示領域の視認性が第 1 表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0093】

形態 1 2 - 2 の遊技機は、

前記第 1 表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第 2 表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において

50

て変化しない一方、第2保留記憶数（表示領域5SL）や第2保留表示132SG002は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0094】

形態12-3の遊技機は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第2表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第1表示領域に重畳する範囲の方が大きい（例えば、イニシャル動作により盤上可動体32Aが第2保留記憶数の表示領域5SLや第2保留表示132SG002の第2保留表示領域132SG012に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体32Aが連荘回数／総出球数表示132SG454の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第2表示領域の視認性が第1表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0095】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第1パート（例えば、図50（D1）～（D5）の期間）と、

前記第1パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第2パート（例えば、図50（D6）、（D7）の結果報知パート）と、

を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第2パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図94参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第2パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0096】

形態13-2の遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【0097】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、

前記開始時演出は、

導入パート（図48（B2）～（B6）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図48（B3a）～（B6a）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図95参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0098】

形態14-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開

10

20

30

40

50

始時演出を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【0099】

〔形態15〕

形態15-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、

前記再可変表示報知演出は、

識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図49（C3）～（C5）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図49（C6）、（C10）、（C9）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図96参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0100】

形態15-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電

10

20

30

40

50

源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。

【0101】

〔形態16〕

形態16-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記通常状態は、第1遊技領域（例えば、左遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記特別状態は、第2遊技領域（例えば、右遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、

前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域（表示画面右側上部）に前記第1遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第1遊技領域側発射促進表示（例えば、左打ち促進表示132SG530）を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが左打ち促進表示132SG530に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている部分。図97、図98参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第1遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0102】

形態16-2の遊技機は、

前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示が表示されている場合に前記第1遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示132SG530）を行うことが可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【0103】

形態16-3の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記第 1 遊技領域促進報知として、第 1 遊技領域促進報知表示（例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0）の表示と、第 1 遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能であり、

初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が制限され、

初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第 1 遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第 1 遊技領域促進報知音の出力が行われる（例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である。

【0104】

形態 1 6 - 4 の遊技機は、

前記通常状態において前記第 2 遊技領域側に設けられた所定領域（例えば、通過ゲート 4 1 など）に遊技媒体が進入した場合に前記第 1 遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0）を行うことが可能であり、

前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第 1 遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である（例えば、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球（例えば、5 個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、20 秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第 1 遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0105】

〔形態 1 7〕

形態 1 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領

10

20

30

40

50

域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）を表示することが可能であり、

前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 8 3（A）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 9 9、図 1 0 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0106】

形態 1 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定可動制御を行うことが可能であり、

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0107】

〔形態 1 8〕

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、
前記表示手段は、

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、

前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）を表示することが可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

10

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作する部分。図 9 9、図 1 0 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

20

【0 1 0 8】

形態 1 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0 1 0 9】

40

形態 1 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動

50

制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

【0110】

〔形態 19〕

形態 19-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、

前記表示手段は、

前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、

前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0）を表示し、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 101（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される特定領域（図 101（A）参照）の前面側に重複することがないように動作する部分。図 101 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0111】

形態 19-2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

10

20

30

40

50

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

10

【0112】

〔形態20〕

形態20-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

20

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

30

【0113】

形態20-2の遊技機は、

演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0114】

〔形態21〕

形態21-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

50

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

10

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、C P U 1 0 3 は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図 1 0 2（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

電源投入がされた場合、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 3（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 3（A）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

20

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 3（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0 1 1 5】

形態 2 1 - 2 の遊技機は、

30

電源投入された場合、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

40

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 3（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【0 1 1 6】

形態 2 1 - 3 の遊技機は、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動した場合）、

50

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

形態２１－４の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図９に示す特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１１７】

〔形態２２〕

形態２２－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図 1 0 2（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 6 1 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図 6 1 に示すように、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下顔伝い 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0 1 1 8】

形態 2 2 - 2 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 0 5（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 0 5（A）に示すように、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 0 5（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【0 1 1 9】

形態 2 2 - 3 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）をさらに備え、

可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合）、

前記起動準備表示が行われ（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 0 5（B）に示すように、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ（例えば、図105（B）に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを背景画像に応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図105（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

10

【0120】

形態22-4の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機1がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図106（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

20

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図106（A）に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図106（A）に示すように、起動準備表示132SG500の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

30

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図105（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【0121】

形態22-5の遊技機は、

発光手段（例えば、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）をさらに備え、

40

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機1がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図106（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図106（A）に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

50

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図106（B）に示すように、起動準備表示132SG500の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図106（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【0122】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG01、チャンスボタン631B）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図31及び図32に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄の可変表示結果が当り（普通図当り）となった場合は、可変入賞球装置6Bを所定期間開放状態とする開放制御が実行される部分）、

前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置6Bが開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したことにともついで、可変入賞球装置6Bを再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、起動準備表示132SG500）を表示することが可能であり、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置6Bが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機1が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図107（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図107（A）に示すように、可変入賞球装置6Bを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図107（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0123】

形態23-2の遊技機は、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置6Bが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機1が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図107（A）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図107（A）に示すように、可変入賞球装置6Bを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入了たとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図107（A）に示すように、開放状態である可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞した後に復旧中表示132SG510が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図107（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0124】

形態23-3の遊技機は、

可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動した場合s）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図107（B）に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図107（B）に示すように、可変入賞球装置6Bを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図107（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0125】

〔形態24〕

形態24-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可動体（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG01、チャンスボタン631B）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図31及び図32に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置7を開放状態に制御する部分）、

前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置7を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置7を再度開放状態に制御する部分）、

10

前記表示手段は、

電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、図102（D）に示す起動準備表示132SG500）を表示することが可能であり、

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図108に示すように、復旧中表示132SG510が表示される部分）、

前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置7が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したとき）、

20

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図108に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図108に示すように、特別可変入賞球装置7を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図108に示すように、復旧中表示132SG510が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図108に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0126】

形態24-2の遊技機は、

前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図8に示すように、大当り遊技として3～10のラウンド遊技を実行可能な部分）、

40

ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置7を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、

前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置7が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図108に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図108に示すように、特別可変入賞球装

50

置 7 を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 108 に示すように、起動準備表示の 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置 7 が塀 s 状態に制御されたときに復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 108 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0127】

〔形態 25〕

形態 25-1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当たり)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

可動体(例えば、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用 CPU 120)と、

20

表示手段(例えば、画像表示装置 5)と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御(例えば、動作確認制御)を行うことが可能であり、

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入(例えば、コールドスタート処理)がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示(例えば、初期化報知表示 132SG600)を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

30

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される(図 109、図 110 参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0128】

形態 25-2 の遊技機は、

40

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い(例えば、初期化を伴わない電源投入(ホットスタート処理での起動)後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入(コールドスタート処理での起動)後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

【0129】

50

形態 2 5 - 3 の遊技機は、

前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は所定の実行期間（例えば、3 0 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

10

【0 1 3 0】

形態 2 5 - 4 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

20

【0 1 3 1】

形態 2 5 - 5 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

30

【0 1 3 2】

〔形態 2 6〕

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記第 1 可動体が初期位置に位置するとともに前記第 2 可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第 1 可動体が進出位置に位置するとともに該第 2 可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第 1 可動体と該第 2 可動体との距離が近くなり（図 1 1 1 参照）、

40

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複しない

50

ように、該第1可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第2可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体32Aとチャンスボタン631Bとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン631Bと盤上可動体32Aとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図111（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン631Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図111（C）参照）、盤上可動体32Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図111（D）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第2可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第1可動体の進出位置から原点位置への動作と、第2可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

10

【0133】

形態26-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第1可動体と前記第2可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第1可動体と前記第2可動体との可動期間が重複しないように、該第1可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第2可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第1可動体と該第2可動体との可動期間が重複するように、該第1可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第2可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

20

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第1可動体と前記第2可動体の動作を含まない態様で該第1可動体と該第2可動体とを可動させる制御である（例えば、第1可動体と第2可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体32Aと盤下可動体32Bについては、動作確認制御において、図112（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0134】

形態26-3の遊技機は、

前記第2可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ132SG134）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第1可動体の初期位置に向けての可動は、前記第2可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤上可動体32A）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG134により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0135】

形態26-4の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とを

50

含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第1可動体と第2可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0136】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

第1可動体（例えば、盤下可動体32B）と、

第2可動体（例えば、枠上可動体132SG101）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第1可動体は遊技盤（例えば、遊技盤2）に設けられ、

前記第2可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠3a）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第1可動体および前記第2可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御として、前記第1可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第1可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第2可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図57（F）参照）、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図57（G）～（I）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第1可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第1可動体が進出位置に配置されているときに第2可動体の動作を開始することにより該第2可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【0137】

形態27-2の遊技機は、

前記第2可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ132SG104）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第1可動体の初期位置に向けての可動は、前記第2可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤下可動体32B）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG104により検出されたことを条件に行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【0138】

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。以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背

10

20

30

40

50

面) 側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 2 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

【0139】

(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。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有する開閉扉枠 3 a が左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠 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。

10

【0140】

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

【0141】

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」ともいう。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。第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄は、複数のランプ (LED) によって構成されている。CPU 103 は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

30

【0142】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば 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。

【0143】

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 特図ゲームと同期して、「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

【0144】

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

50

示ともいう。

【0145】

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

【0146】

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

10

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

20

30

【0150】

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

【0151】

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

40

【0152】

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

【0153】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始

50

動入賞口および一般入賞口 10 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0154】

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

【0155】

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

【0156】

可変入賞球装置 6 B の下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0157】

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

【0158】

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。

【0159】

開閉扉枠 3 a 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。開閉扉枠 3 a の上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠 LED 9 a、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 LED 9 c が設けられている。

【0160】

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盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B が設けられている。また、盤上可動体 32 A 及び盤下可動体 32 B には可動体 LED 9 d、9 e が設けられ、枠上可動体 132 SG121 には枠上可動体 LED 9 f が設けられ、チャンスボタン 631 B にはチャンスボタン LED 9 g が設けられている。可動体 LED 9 d、9 e、ボタン LED 9 g、枠 LED 9 a、9 b、アタッカ LED 9 c は纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。

【0161】

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

【0162】

遊技領域の下方における開閉扉枠 3 a 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。

【0163】

また、開閉扉枠 3 a の下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン 631 B と、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回動可能に設けられたレバー体 631 A と、を備える操作ユニット 600 が設けられている。尚、チャンスボタン 631 B は、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉

10

20

30

40

50

扉枠 3 a の上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 を構成する十字キーが設けられている。

【0164】

操作ユニット 6 0 0 には、チャンスボタン 6 3 1 B に対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ 6 3 5 B（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 6 3 5 C（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 3 5 D（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を振動させるための振動モータ 6 3 5 E（図 2 参照）と、チャンスボタン 6 3 1 B を原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ 6 3 5 F（図 2 参照）と、レバー体 6 3 1 A の前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ 6 2 5 Y（図 2 参照）と、レバー体 6 3 1 A が突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ 6 2 5 C とが設けられている。また、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 には、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ 1 3 2 S G 3 6（図 2 参照）が設けられている。

10

【0165】

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、レバー体 6 3 1 A やチャンスボタン 6 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。

【0166】

開閉扉枠 3 a は、上部中央位置に取付けられている第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 と、上部左側に取付けられている第 2 演出ユニット 1 3 2 S G 2 0 0 と、上部右側に取付けられている第 3 演出ユニット 1 3 2 S G 3 0 0 と、の 3 つの演出ユニットを有している。第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1 が設けられている。

20

【0167】

パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース（図示略）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（図 2 参照）。後述するように、本特徴部 1 3 2 S G では大当たり確率が $1/200$ に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ 5 2 を操作することでパチンコ遊技機 1 を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー 5 1 を操作することによって大当たり確率を変更可能としてもよい。

30

【0168】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9（図 2 参照）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 0（図 2 参照）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、構成されていけばよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 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。

【0169】

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。

40

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、開閉扉枠 3 a により遊技機用枠 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。

【0170】

（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

50

20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0171】

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

10

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

20

限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0175】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機1における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【0176】

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。

30

【0177】

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（10回や3回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

40

【0178】

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。

【0179】

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

50

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。

【0180】

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。

【0181】

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。

10

【0182】

時短状態は、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）ともいう。

【0183】

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。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。

20

【0184】

（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。

30

【0185】

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。

【0186】

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

40

【0187】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば

50

、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。

【0188】

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5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0189】

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。

【0190】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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予告演出がある。先読予告演出として、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。

【0191】

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。

【0192】

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。

【0193】

尚、大当たり中演出は、通常状態での大当たり（初当たり）の第1ラウンドでは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、図52（F8）に示す演出が行われ、時短状態での大当たりの第1ラウンドでは、大入賞口が小当たり開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図40（C2）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当たり第2ラウンドは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、第1ラウンドと第2ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

【0194】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0195】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図3に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種

10

20

30

40

50

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。

【0196】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

10

【0197】

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

【0198】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、リアルタイムクロック106と、を備える。

20

【0199】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

30

【0200】

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

【0201】

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

40

【0202】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ132SG023、第2カウントスイッチ132SG024）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。

【0203】

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、

50

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

【０２０４】

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

10

【０２０５】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、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、開閉扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０２０６】

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

20

【０２０７】

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。

【０２０８】

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。

30

【０２０９】

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。

【０２１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、押引センサ６２５Ｙ、突出位置センサ６２５Ｃ、ボタンセンサ６３５Ｂ、原点位置センサ６３５Ｃ、突出位置センサ６３５Ｄ、上下左右センサ１３２ＳＧ３６、原点位置センサ１３２ＳＧ１０３、１３２ＳＧ１１３、１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４、１３２ＳＧ１１４、１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４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。

40

【０２１１】

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

50

【0212】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG121、チャンスボタン631Bを動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ635E、進退モータ635F、駆動モータ132SG102、132SG112、132SG122、132SG132を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0213】

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

【0214】

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

20

【0215】

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）、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG121、チャンスボタン631Bの制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0216】

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

30

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

40

【0220】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読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

50

ンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、ステップ S 2 7 のコマンド制御処理（図 1 2 参照）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。

【0221】

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。

【0222】

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）。

【0223】

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。

【0224】

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 30 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。

【0225】

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。

【0226】

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。

【0227】

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 50

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

【0228】

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

10

【0229】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

【0230】

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

30

【0231】

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

40

【0232】

図3は、本特徴部132SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、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3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。

【0233】

図3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

50

1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第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（可変表示時間）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。

【0234】

10

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(A)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0235】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(A)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りB」となる旨の事前決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

20

【0236】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。

30

【0237】

コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと（図12の遊技制御メイン処理のステップS3において復旧条件が成立していないことによりステップS6が実行されたこと））を指定する電源投入指定コマンドである。

【0238】

コマンド9200Hは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（図12の遊技制御メイン処理のステップS3において復旧条件が成立したことによりステップS4が実行されたこと））を指定する停電復旧指定コマンドである。

40

【0239】

コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置5に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0240】

図4(B)に示すように、具体的な一例として、コマンド9500Hは、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遊技状態背景指定コマンド

50

である。コマンド 9 5 0 1 H は、大当り A の大当り遊技終了後の 1 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 A）に対応した第 2 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 H は、大当り B の大当り遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 1）に対応した第 3 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 3 H は、大当り C の大当り遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B）に対応した第 4 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 4 H は、大当り D の大当り遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B）に対応した第 5 遊技状態背景指定コマンドである。大当り E の大当り遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 2）に対応した第 6 遊技状態背景指定コマンドである。

10

【0241】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

20

【0242】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

30

【0243】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

40

【0244】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1

50

1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0245】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0246】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【0247】

コマンド D 1 0 0 H は、V 入賞したこと、つまり、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことで該第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。コマンド D 2 X X H は、時短状態における第 2 特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第 2 特図時短回数通知コマンドである。コマンド D 3 X X は、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【0248】

図 5 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 5 に示すように、本特徴部 1 3 2 S G 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、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 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、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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。

【0249】

図 6 は、本特徴部 1 3 2 S G における変動パターンを示している。本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【0250】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実

10

20

30

40

50

行するための一律 15 秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【0251】

ここで、本特徴部 132SG における大当り変動パターンとはずれ変動パターンについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【0252】

尚、本特徴部 132SG における大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための 15 秒間の特図可変表示時間が追加で設けられて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、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、15 秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。

【0253】

尚、図 6 (A) 及び図 6 (B) に示すように、本特徴部 132SG では、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【0254】

図 6 (A) に示すように、第 1 特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 132SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【0255】

尚、第 1 特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ α 変動パターン、スーパーリーチ β 変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を 1 ~ 3 回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部 132SG では、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β のいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似連演出が 1 回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が 2 回実行される場合はその後にスーパーリーチ α のリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が 3 回実行される場合はその後にスーパーリーチ β のリーチ演出が実行されるようになっている。

【0256】

尚、第 2 特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチ β のリーチ演出が最も大当り期待度が高く設定されており、スーパーリーチ α のリーチ演出はスーパーリーチ β のリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチ α のリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当り期待度：スーパーリーチ β > スーパーリーチ α > ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部 132SG では、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当り期待度が高まるようになっている。

【0257】

一方で、図 6 (B) に示すように本特徴部 132SG における第 2 特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターンとして、第 1 特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチ γ のリーチ演出が実行されるスーパーリーチ γ 変動パターン）が設けられている。これら第 2 特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチ γ の

変動パターンが最も大当たり期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当たり期待度が低く設定されている（第2特別図柄における大当たり期待度：スーパーリーチ γ >ノーマルリーチ>非リーチ）。

【0258】

尚、本特徴部132SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【0259】

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。

【0260】

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、図7などに示す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変動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（図14～図19参照）などが記憶されている。

【0261】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図7（A）に示す表示結果判定テーブル1、図7（B）に示す表示結果判定テーブル2、図7（C）に示す大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図7（D）に示す大当たり種別判定テーブル（第2特別図柄用）、図7（E）に示す小当たり種別判定テーブルの他、各種第1特図用変動パターン判定テーブル（図14、図19参照）、各種第2特図用変動パターン判定テーブル（図20～図19参照）、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。

【0262】

図7（A）及び図7（B）は、表示結果判定テーブル1と表示結果判定テーブル2を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル1は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が1（第1）である、つまり、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル2は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が2（第2）である、つまり、第2特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当たりとする判定値と、小当たりとする判定値とが設定されている。

【0263】

図7（A）に示すように、可変表示特図指定バッファが第1である場合には、大当たりに対応する判定値が設定されているが、小当たりに対応する判定値は設定されておらず、よっ

て、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当たりが当選可能とされ、小当たりの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第1である場合の大当たりの当選確率は約1/200である。

【0264】

また、図7(B)に示すように、可変表示特図指定バッファが第2である場合には、大当たりに対応する判定値、小当たりに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第2である場合の大当たりの当選確率は約1/200であり、小当たりの当選確率は約1/7である。

【0265】

つまり、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第1である場合（可変表示を行う特別図柄が第1特別図柄である場合）、MR1の値が図7(A)に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当たり（大当たりAまたは大当たりB）とすることを決定する。また、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第2である場合（可変表示を行う特別図柄が第2特別図柄である場合）、MR1の値が図7(B)に示す大当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当たり（大当たりB）とすることを決定し、MR1の値が図7(B)に示す小当たりに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当たりとすることを決定する。

【0266】

尚、図7(A)及び図7(B)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）、小当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【0267】

尚、本特徴部132SGでは、CPU103は、図7(A)及び図7(B)に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当たり、小当たりのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当たり判定テーブル、小当たり判定テーブルを別個に設け、大当たりの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第1特別図柄の可変表示である場合と第2特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当たりの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0268】

また、本特徴部132SGでは、可変表示特図指定バッファが第1である場合、大当たりに対応する判定値以外の判定値が小当たりに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当たりが当選しないようになっていたが、大当たりに対応する判定値以外の判定値の一部を小当たりに対応する判定値として設定し、小当たりが当選するようにしてもよい。

【0269】

図7(C)及び図7(D)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7(C)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7(D)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。

【0270】

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、当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または大当たりBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、図7(C)

10

20

30

40

50

）、（D）に示すように、大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）には、大当りAと大当りBの2種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）には、大当りBの1種類の大当りのみが設けられている。つまり、第1特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りAと大当りBの2種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第2特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りBのみとなる。

【0271】

図7（E）は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（MR2）に基づいて、小当りの種別を小当りAまたは小当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りCの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りDまたは大当りEの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りEの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りC～大当りEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当り種別ではなく、小当りAと小当りBのいずれの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことによって決定される大当り種別である。

【0272】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り種別について、図8を用いて説明すると、本特徴部132SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りA～大当りEが設定されている。

【0273】

これら大当りA～大当りEのうち、大当りAは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りAにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として1回、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で5回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Aとして時短制御が実行される。

【0274】

大当りBは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りBにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C1として時短制御が実行される。

【0275】

大当りCは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りCにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目及び2ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

【0276】

大当たりDは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりDにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりDの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の変表示と第2特別図柄の変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

【0277】

大当たりEは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりEにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりEの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の変表示と第2特別図柄の変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C2として時短制御が実行される。

【0278】

このように、大当たりC～大当たりEの3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されており、本特徴部132SGでは、該30秒間に亘って大当たり遊技が9ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【0279】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第2始動入賞が発生することにより第2特別図柄の変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当たりが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大4回の第2特別図柄の変表示では、第2特別図柄の変表示結果として大当たりが発生する場合と、遊技球が小当たり遊技中にV入賞することにより大当たりが発生する場合があるので、大当たり遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【0280】

尚、大当たりAの大当たり遊技終了後の時短状態Aでは、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が1回に設定されているため、当該1回の第2特別図柄の変表示と、当該1回の第2特別図柄の変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計5回の第2特別図柄の変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）は約54%に設定されている。

【0281】

また、大当たりDの大当たり遊技終了後の時短状態では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が7回に設定されているため、当該7回の第2特別図柄の変表示と、当該7回の第2特別図柄の変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計11回の第2特別図柄の変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）は、約83%に設定されている。

【0282】

また、大当たりBまたは大当たりEの大当たり遊技終了後の時短状態C2では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が685回に設定されているため、当該685回の第2特別図柄の変表示と、当該685回の第2特別図柄の変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計685回の第2特別図柄の変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）

はほぼ 100% に設定されている。

【0283】

尚、本特徴部 132SG では大当り種別として大当り A ～大当り E の 4 種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は 5 種類以上設けられていても良く、また、3 種類以下が設けられていても良い。

【0284】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ RAM であればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ RAM に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0285】

このような RAM 102 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 9 に示すような遊技制御用データ保持エリア 132SG150 が設けられている。図 9 に示す遊技制御用データ保持エリア 132SG150 は、特図保留記憶部 132SG151 と、普図保留記憶部 132SG151C と、遊技制御フラグ設定部 132SG152 と、遊技制御タイマ設定部 132SG153 と、遊技制御カウンタ設定部 132SG154 と、遊技制御バッファ設定部 132SG155 とを備えている。

【0286】

特図保留記憶部 132SG151 は、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（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）の保留データと、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（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）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【0287】

一例として、特図保留記憶部 132SG151 は、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、始動口バッファ値、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 MR1 や当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「8」）に達するまで記憶する。尚、第 1 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第 2 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で 4 個である。

【0288】

こうして特図保留記憶部 132SG151 に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームまたは第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0289】

尚、第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる

10

20

30

40

50

第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。更に、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第1保留情報に基づく可変表示と第2保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

【0290】

普図保留記憶部132SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部132SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0291】

遊技制御フラグ設定部132SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部132SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【0292】

遊技制御タイマ設定部132SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部132SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0293】

遊技制御カウンタ設定部132SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部132SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部132SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

30

【0294】

遊技制御カウンタ設定部132SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

40

【0295】

遊技制御バッファ設定部132SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部132SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0296】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を

50

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、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【0297】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

10

【0298】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

20

【0299】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【0300】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア132SG190が設けられている。図10(A)に示す演出制御用データ保持エリア132SG190は、演出制御フラグ設定部132SG191と、演出制御タイマ設定部132SG192と、演出制御カウンタ設定部132SG193と、演出制御バッファ設定部132SG194とを備えている。

30

【0301】

演出制御フラグ設定部132SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部132SG191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0302】

演出制御タイマ設定部132SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部132SG192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【0303】

演出制御カウンタ設定部132SG193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部132SG193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0304】

演出制御バッファ設定部132SG194には、各種演出動作の進行を制御するために

50

用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部132SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0305】

本特徴部132SGでは、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部132SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aには、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「8」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「8」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、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）、図柄指定コマンド及び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）という3つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【0306】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

20

【0307】

更に、本特徴部132SGの始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aには、後述する先読予告設定処理（図35）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Aにて画像表示装置5に表示する可変表示中対応パネルや第2特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

30

【0308】

演出制御用CPU120は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0309】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「0」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10(B)に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」、「5」・・・のそれ

40

50

それに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」、「4」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0310】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120がコマンド解析処理（S75）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空き領域の先頭に格納すればよい。

10

【0311】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0312】

（主基板11の主要な動作）

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

【0313】

図11に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

20

【0314】

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

30

【0315】

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

40

【0316】

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

【0317】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出

50

力したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0318】

復旧処理または初期化処理を実行した後に、CPU 103 は、乱数回路 104 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ S 8）。そして、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【0319】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 12 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 12 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。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 22）。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 23）。

20

【0320】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 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。

【0321】

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 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 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 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【0322】

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 103 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 27）。CPU 103 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 27 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【0323】

図 13 は、本特徴部 132 SG における特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部 132 SG における特別図柄プロセス処理において、ステップ S 110 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決

50

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」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、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、小当り図柄、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、本特徴部 1 3 2 S G では、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いる（入賞順消化ともいう）。

【 0 3 2 4 】

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。

10

【 0 3 2 5 】

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」、「小当り」、「はずれ」のいずれかとする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 3 2 6 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（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 3 2 7 】

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可変表示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可変表示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 3 2 8 】

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。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短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 3 2 9 】

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

50

レノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当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 3 3 0 】

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第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 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 3 3 1 】

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、大当り解放後処理は終了する。

20

【 0 3 3 2 】

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 3 3 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【 0 3 3 4 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、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第 1 カウントスイッチ 1 3 2 S G S 0 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、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【 0 3 3 5 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されて小当り処理

50

は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第2カウントスイッチ132SG024によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。
【0336】

図14は、図13に示す始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(132SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(132SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(132SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。132SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(132SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部132SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(132SGS103)。

【0337】

132SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(132SGS101; N)、132SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(132SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(132SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(132SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(132SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。132SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(132SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部132SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(132SGS106)。

【0338】

132SGS103、132SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(132SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(132SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【0339】

132SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部132SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(132SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部に

おける空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３２ＳＧＳ１１０）。

【０３４０】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

10

【０３４１】

１３２ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１３２ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

20

【０３４２】

ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３２ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３２ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

30

【０３４３】

１３２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３２ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３２ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１３２ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３２ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

40

【０３４４】

図１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４の１３２ＳＧＳ１１２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。本特徴部１３２ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図１３のＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図１３のＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、

50

CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【0345】

図15に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、先ず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する(ステップ132SGS121)。そして、セットされている始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS122a)。始動口バッファ値が1である場合は、図7(A)に示す表示結果判定テーブル1を選択してステップ132SGS123aに進み(ステップ132SGS122b)、始動口バッファ値が2である場合は、図7(B)に示す表示結果判定テーブル2を選択してステップ132SGS123aに進む(ステップ132SGS122c)。

10

【0346】

ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、ステップ132SGS109において抽出した乱数値MR1と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値MR1が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値MR1が小当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS123b)。

20

【0347】

ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS126a)。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS126b)。始動口バッファ値が1である場合は、遊技状態が通常状態であれば図18(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図19(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS126c)。

30

【0348】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が時短状態Aである場合は図20(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルA、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1~7回目の可変表示である場合は図21(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルD、遊技状態が時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図18(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS126d)。

【0349】

また、ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS127)。そして、遊技状態が時短状態Aである場合は図20(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1~7回目の可変表示である場合は図21(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルF、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図18(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS128)。

40

【0350】

また、ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS129)。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステ

50

ップ132SGS130a)。始動口バッファ値が1である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図18(C)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図19(B)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択し、ステップ132SGS131に進む(132SGS130b)。

【0351】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態Aである場合は図20(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルB、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1~7回目の可変表示である場合は図21(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルE、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図22(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS130c)。

10

【0352】

ステップ132SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ132SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリをフリーチ、スーパーリーチ、その他(ノーマルリーチ)から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド(図15(B)に示すいずれか)の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する(ステップ132SGS132)。

【0353】

尚、ステップ132SGS124、ステップ132SGS126a、ステップ132SGS127、ステップ132SGS129、ステップ132SGS132において送信設定されたコマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

20

【0354】

図16は、図13に示す特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理においてCPU103は、先ず、特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が有るか否かを判定する(ステップ132SGS541)。特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する(ステップ132SGS572)。尚、客待ちデモ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理(図12参照)を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

30

【0355】

また、特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部132SGS151の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値MR1~MR3を読み出して特定する(ステップ132SGS542)。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を-1するとともに、特図保留記憶部132SGS151の記憶内容をシフトする(ステップ132SGS543)。

【0356】

また、ステップ132SGS542において特定した始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS554a)。始動口バッファ値が1である場合は、可変表示特図指定バッファ値を1にセットし(ステップ132SGS544b)、始動口バッファ値が2である場合は、始動口バッファ値が2である場合は、可変表示特図指定バッファ値を2にセットする(ステップ132SGS544c)。

40

【0357】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする(ステップ132SGS555)。そして、ステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR1とステップ132SGS555にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値MR1の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS556)。乱数値MR1の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値MR1の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS557)。乱数値MR1の値

50

が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ132SGS558）。そして、小当り種別判定テーブル（図7（E）参照）を選択し（ステップ132SGS558a）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR2とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ132SGS558b）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS558c）。尚、乱数値MR1の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ132SGS570に進む。

【0358】

また、ステップ132SGS556において乱数値MR1の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ132SGS566）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図7（C）または図7（D）参照）を選択し（ステップ132SGS567）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR1とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ132SGS568）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS569）。

【0359】

ステップ132SGS570においてCPU103は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ132SGS571）。

【0360】

図17は、図13に示す変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてCPU103は、先ず、実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS131）。実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否かにより判定すればよい。第1特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図18及び図19に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ132SGS135に進む（ステップ132SGS132）。

【0361】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が2個以下である場合は図18（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が3個以上である場合は図18（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態である場合は図18（C）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルCを選択する。

【0362】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図19（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図19（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択する。

【0363】

また、ステップ132SGS131において実行する可変表示が第2特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図20～図23から選択してステップ132SGS135に進む（ステップ132SGS134）。

【0364】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Aであれば図20（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短

10

20

30

40

50

状態 A であれば図 20 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B を選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 A であれば図 20 (C) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

【0365】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1～7 回目の可変表示及び 12～685 回目の可変表示であれば図 21 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1～7 回目の可変表示及び 12～685 回目の可変表示であれば図 21 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1～7 回目の可変表示及び 12～685 回目の可変表示であれば図 21 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F を選択する。

【0366】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 22 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 22 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル H、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8～10 回目の可変表示であれば図 22 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル I を選択する。

【0367】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 C 2 における 11 回目の可変表示であれば図 23 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態 C 2 における 11 回目の可変表示であれば図 23 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル K、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 C 2 における 11 回目の可変表示であれば図 23 (C) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル L を選択する。

【0368】

ステップ 132SGS132 またはステップ 132SGS134a の実行後、CPU 103 は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 132SGS542 にて読み出した乱数値 MR3 とを比較して変動パターンを決定する (ステップ 132SGS135)。尚、ステップ 132SGS135 の処理において CPU 103 は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ 132SGS542 にて読み出した乱数値 MR3 を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

【0369】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに (ステップ 132SGS136)、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い (ステップ 132SGS137)、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う (ステップ 132SGS138)。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する (ステップ 132SGS139)。尚、ステップ 132SGS137 において送信設定された各種コマンドは、図 12 に示すコマンド制御処理において演出制御基板 12 に対して送信される。

【0370】

尚、第 1 特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値 MR3 の割り振りが図 18 及び図 19 に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β の変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第 1 特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値 MR3 の割り振りが図 22 及

び図 2 3 に示すように設定されているため、スーパーリーチ β の変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第 1 特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β の変動パターンの順に可変表示結果が大当たりとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当たりとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている。

【0371】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当たり期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチ β のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチ β の変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチ β の変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチ α のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチ α の変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチ α の変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。

【0372】

図 2 4 は、図 1 3 に示す特別図柄停止処理（ステップ S 1 1 3）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 1 0 3 は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 1）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 2）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 3）。尚、図柄確定コマンドは、CPU 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【0373】

そして、CPU 1 0 3 は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 4）。大当たりフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 5）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 6）。更に、大当たり種別に応じて当り開始 1 指定コマンドまたは当り開始 2 指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ 1 3 2 S G S 2 4 2 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 7、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 8）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、CPU 1 0 3 が図 1 2 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【0374】

また、ステップ 1 3 2 S G S 2 0 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 9）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 0）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 2 1 1）。導出表示されている停止

図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ132SGS212）、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ132SGS213）。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ132SGS214）、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS215）。

【0375】

10

また、ステップ132SGS204において大当りフラグがセットされていない場合、CPU103は、合計時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップ132SGS216）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態において、第1特別図柄の最大時短制御回数と第2特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「5」、「11」、「689」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【0376】

20

合計時短回数カウンタの値が1以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を-1する（ステップ132SGS217）。更に、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否か、つまり、終了した可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS218）。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ132SGS224に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合（終了した可変表示が第2特図の可変表示である場合）は、第2特図時短回数カウンタの値を-1してステップ132SGS224に進む（ステップ132SGS219）。尚、第2特図時短回数カウンタは、時短状態において、第2特別図柄の最大時短制御回数（「1」、「7」、「685」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【0377】

30

ステップ132SGS224においてCPU103は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ132SGS240に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が0となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ132SGS225）。合計時短回数カウンタの値が0でない場合はステップ132SGS240に進み、合計時短回数カウンタの値が0である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS226）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ132SGS240に進む（ステップ132SGS227）。

【0378】

40

ステップ132SGS240においてCPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始3指定コマンドまたは当り4開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ132SGS242に進む。尚、当り開始3指定コマンド及び当り4開始指定コマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ132SGS242に進む。

【0379】

そして、ステップ132SGS242においてCPU103は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部132SGであれば0.5秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS243）。

50

【0380】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に送信される。

【0381】

図25は、小当り開放中処理として、図13のS119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。小当り開放中処理において、CPU103は、先ず開放時間タイマの値を-1する(132SGS281)。そして、CPU103は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(132SGS282)。

【0382】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、132SGS293に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する(132SGS283)。大入賞口の開放タイミングである場合は、CPU103はソレノイド132SG083を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する(132SGS284)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い(132SGS285)、132SGS286に移行する。尚、132SGS285において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板12に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、132SGS284及び132SGS285を経由せずに132SGS286に移行する。

【0383】

132SGS286において、CPU103は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する(132SGS286)。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、CPU103はソレノイド132SG083を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する(132SGS287)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い(132SGS288)、132SGS289に移行する。尚、132SGS288において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板12に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、132SGS287及び132SGS288を経由せずに132SGS289に移行する。

【0384】

132SGS289において、CPU103は、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったか否かを判定する(132SGS289)。第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっている場合は、既に第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS290)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS291)。

【0385】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行う(132SGS292)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

【0386】

そして、132SGS293において、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理(S120)に対応した値である“10”に更新し(132SGS293)、当該小当り開放中処理を終了する。

【0387】

図26は、小当り終了処理として、図13の132SGS120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、小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(132SGS301)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は(132SGS301;N)、小当りフラグをクリアし(1

10

20

30

40

50

3 2 S G S 3 0 2)、演出制御基板 1 2 に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う(1 3 2 S G S 3 0 3)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし(1 3 2 S G S 3 0 4)、小当り終了処理を終了する。

【0 3 8 8】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を-1する(1 3 2 S G S 3 0 5)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(1 3 2 S G S 3 0 6)。小当り終了表示時間が経過していない場合は、CPU 1 0 3 は第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったか否かを判定する(1 3 2 S G S 3 0 7)。第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなっていれば、既に第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する(1 3 2 S G S 3 0 8)。V 入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、V 入賞フラグがセットされていない場合は、V 入賞フラグをセットする(1 3 2 S G S 3 0 9)。

【0 3 8 9】

そして、CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対する V 入賞通知コマンドの送信設定を行い(1 3 2 S G S 3 1 0)、小当り終了処理を終了する。尚、V 入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。

【0 3 9 0】

また、1 3 2 S G S 3 0 6 において小当り終了表示時間が経過した場合は、CPU 1 0 3 は、V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する(1 3 2 S G S 3 1 1)。V 入賞フラグがセットされている場合は、CPU 1 0 3 は V 入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(1 3 2 S G S 3 1 2、1 3 2 S G S 3 1 3)。そして、CPU 1 0 3 は、当該 V 入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当り C」～「大当り E」から決定する(1 3 2 S G S 3 1 4)。尚、大当り種別は、図 7 (E) に示すように、当該 V 入賞が発生した小当り種別が「小当り A」である場合は、大当り種別を「大当り C」に決定し、当該 V 入賞が発生した小当り種別が「小当り B」である場合は、大当り種別を「大当り D」に決定し、当該 V 入賞が発生した小当り種別が「小当り C」である場合は、大当り種別を「大当り E」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(1 3 2 S G S 3 1 5)、決定された大当り種別を記憶する。

【0 3 9 1】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし(ステップ 1 3 2 S G S 3 1 6、ステップ 1 3 2 S G S 3 1 7)し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S 1 1 4)に対応した値である“4”に更新し(1 3 2 S G S 3 1 8)、小当り終了処理を終了する。

【0 3 9 2】

つまり、本特徴部 1 3 2 S G では、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過するようになっていたため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【0 3 9 3】

尚、1 3 2 S G S 3 1 1 において V 入賞フラグがセットされていない場合は、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S 1 1 0)に対応した値であ

10

20

30

40

50

る“0”に更新し(132SGS319)、小当り終了処理を終了する。

【0394】

図27は、図13に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてCPU103は、先ず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(ステップ103SGS321)。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし(ステップ132SGS322a)、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS322b)。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置5において大当り終了表示が行われている時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する(ステップ132SGS322c)。

10

【0395】

また、ステップ132SGS321において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を-1し(ステップ132SGS323)、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(ステップ132SGS324)。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りAであるか否かを判定する(ステップ132SGS325)。当該大当りの大当り種別が大当りAである場合は、第2特図時短回数カウンタに「1」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「5」をセットする(ステップ132SGS326、ステップ132SGS327)。

20

そして、時短状態Aに制御されていることを示す時短Aフラグをセットしてステップ132SGS339に進む(ステップ132SGS327a)。

【0396】

また、当該大当りの大当り種別が大当りAではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEであるか否かを判定する(ステップ132SGS328)。当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEである場合は、第2特図時短回数カウンタに「685」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「689」をセットする(ステップ132SGS329、ステップ132SGS330)。そして、大当り種別が大当りBか否かを判定する(ステップ132SGS328)。大当り種別が大当りBである場合は、時短状態C1に制御されていることを示す時短C1フラグをセットしてステップ132SGS339bに進み(ステップ132SGS330a)、大当り種別が大当りEである場合は、時短状態C2に制御されていることを示す時短C2フラグをセットしてステップ132SGS339bに進む(ステップ132SGS330b)。

30

【0397】

また、当該大当りの大当り種別が大当りBまたは大当りEではない場合は、大当り種別が大当りDであるとして、第2特図時短回数カウンタに「7」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「11」をセットする(ステップ132SGS335、ステップ132SGS336)。そして、時短状態Bに制御されていることを示す時短Bフラグをセットしてステップ132SGS339bに進む(ステップ132SGS336a)。

【0398】

ステップ132SGS339bにおいてCPU103は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS339b)。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し(ステップ132SGS340)、大当り終了処理を終了する。

40

【0399】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図28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28に示す演出制御メイン

50

処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、画像表示装置5において起動準備表示を表示するための起動準備表示処理（ステップ132SGS70）、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【0400】

尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

10

【0401】

また、ステップS71の初期化処理によって、ステップ132SGS70の起動準備表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機1に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置5は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【0402】

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

20

【0403】

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

30

【0404】

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

40

【0405】

50

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置 5 において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 5 b）と、パチンコ遊技機 1 の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 5 c）とが実行される。

【 0 4 0 6 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部 1 3 2 S G における停電復旧表示表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセットする処理を含んでいる。

【 0 4 0 7 】

また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 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。

【 0 4 0 8 】

ステップ S 7 6 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 S 7 7）、演出制御基板 1 2 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。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後は、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の音量及び各 L E D の光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 9）と、C P U 1 0 3 から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ 1 3 2 S G S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 4 0 9 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 0 4 1 0 】

初期動作制御処理は、図 2 9 に示すように、大別して、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 1 0 0）と、これら可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 0）との 2 つの処理を含んでいる。

【 0 4 1 1 】

図 3 0 は、図 2 9 における原点配置制御処理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 3 0 に示す原点配置制御処理にて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 1）。原

10

20

30

40

50

点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS402）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ132SGS403）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。

【0412】

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（132SGS404）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

10

【0413】

そして、ステップ132SGS402において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ132SGS403においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ132SGS404において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用CPU120は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出状況を特定し（ステップ132SGS410）、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する（ステップ132SGS411）。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ132SG412）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ132SGS413）、ステップ132SGS414に進む。尚、ステップ132SGS411において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ132SGS412及びステップ132SGS413を実行せずにステップ132SGS414に進む。

20

【0414】

ステップ132SGS414において演出制御用CPU120は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスタイマをセットするとともに（ステップ132SGS415）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置5の表示制御及びスピーカ8L、8Rからの音出力制御と各LEDの発光制御とを開始する（ステップ132SGS416）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS417）。

30

【0415】

また、ステップ132SGS401において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用CPU120は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を-1（減算）する（ステップ132SGS420）。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ（タイマアウト）したか否かを判定する（ステップ132SGS421）。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスタイマに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS422）。

40

【0416】

また、ステップ132SGS421において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに（ステップ132SGS423）制御対象の各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出状況を特定する（ステップ132SGS424）。そして、原点位置センサが非検出の可動体が有るか否かを判定する（ステップ132SGS425）。

50

【0417】

原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定し（ステップ132SG426）、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなければ該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS427）。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ132SGS427の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

【0418】

図31及び図32は、図29における動作確認制御処理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。尚、前述したように、本特徴部132SGにおけるコールドスタートとは、クリアスイッチ92が押下操作されている状態でパチンコ遊技機1に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機1の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理（ステップS6）が実行されたことを指し、本特徴部132SGにおけるホットスタートとは、クリアスイッチ92が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機1に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機1の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理（ステップS4）が実行されたことを指す。

【0419】

動作確認制御処理にて演出制御用CPU120は、先ず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS501）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS502）。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済みフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS503）。

【0420】

動作確認済みフラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済みフラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済みフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS504）。起動時原点配置制御済みフラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済みフラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ132SGS505）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ132SGS506）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ132SGS508に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ132SGS508に進む（ステップ132SGS507）。

【0421】

ステップ132SGS508において演出制御用CPU120は、起動種別（パチンコ遊技機1がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ132SGS508では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。

【0422】

そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置5の表示制御とスピーカ8L、8Rからの音出力制御と各LEDの発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ132SGS509）。

【0423】

ステップ132SGS502において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用CPU120は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を-1（減算）し（

10

20

30

40

50

ステップ 1 3 2 S G S 5 1 0)、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1)。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2)。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 3)。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ 1 3 2 S G S 5 1 5に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ 1 3 2 S G S 5 1 5に進む(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 4)。

【0 4 2 4】

10

ステップ 1 3 2 S G S 5 1 5において演出制御用 CPU 1 2 0は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 6)。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置 5における表示画像、スピーカ 8 L、8 Rからの音出力、各 LEDの発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 7)。

【0 4 2 5】

20

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別(パチンコ遊技機 1がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか)を特定し、該特定した起動種別に応じて図 3 3に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 1 8)。

【0 4 2 6】

例えば、図 3 3に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置 5における画像の表示制御と LEDの発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置 5における画像の表示制御とスピーカ 8 L、8 Rからの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

【0 4 2 7】

30

そして、演出制御用 CPU 1 2 0は、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 8において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し(ステップ 1 3 2 S G S 2 1 9)、プロセス切替フラグをセットする(ステップ 1 3 2 S G S 5 2 0)。また、ステップ 1 3 2 S G S 2 1 8にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する(ステップ 1 3 2 S G S 5 2 1)。

【0 4 2 8】

40

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2において、ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用 CPU 1 2 0は、各可動体の原点位置センサ(原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C)の検出位置を記憶するとともに(ステップ 1 3 2 S G S 5 3 0)、演出位置センサ(演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4、1 3 2 S G 1 0 4、6 3 5 D)と原点位置センサ(原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C)との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する(ステップ 1 3 2 S G S 5 3 1)。更に、動作確認実行中フラグをクリアし(ステップ 1 3 2 S G S 5 3 2)、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する(ステップ 1 3 2 S G S 5 3 3)。

【0 4 2 9】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに(ステップ 1 3 2 S G S 5 3 4)、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ(下位)に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し(ステップ 1 3 2

50

S G S 5 3 5)、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラグをクリアするとともに(ステップ1 3 2 S G S 5 3 6)、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ(下位)に切り替える制御を実行する(ステップ1 3 2 S G S 5 3 6 a)。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作プロセスデータ(上位)をセットするとともに(ステップ1 3 2 S G S 5 3 7)、確認後動作プロセスタイマ(上位)のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及びL E D発光制御を開始する(ステップ1 3 2 S G S 5 3 8)。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する(ステップ1 3 2 S G S 5 3 9)。

【0 4 3 0】

また、ステップ1 3 2 S G S 5 0 1において確認後動作実行中フラグがセットされている場合、演出制御用C P U 1 2 0は、確認後動作プロセスタイマ(上位)の値を-1(減算)し(ステップ1 3 2 S G S 5 4 0)、該減算後の確認後動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する(ステップ1 3 2 S G S 5 4 1)。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する(ステップ1 3 2 S G S 5 4 2)。

【0 4 3 1】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する(ステップ1 3 2 S G S 5 4 3)。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン6 3 1 B及び盤上可動体3 2 Aの演出位置センサ(突出位置センサ6 3 5 Dと演出位置センサ1 3 2 S G 1 2 4)の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する(ステップ1 3 2 S G S 5 4 4)。

【0 4 3 2】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用C P U 1 2 0は、チャンスボタン6 3 1 B及び盤上可動体3 2 Aの原点位置センサ(原点位置センサ6 3 5 Cと原点位置センサ1 3 2 S G 1 2 3)の検出結果を記憶し(ステップ1 3 2 S G S 5 4 5)、チャンスボタン6 3 1 Bが原点位置に配置されているか否かを判定する(ステップ1 3 2 S G S 5 4 6)。チャンスボタン6 3 1 Bが原点位置に配置されている場合はステップ1 3 2 S G S 5 4 8に進み、チャンスボタン6 3 1 Bが原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン6 3 1 Bを動作制限可動体として記憶してステップ1 3 2 S G S 5 4 8に進む(ステップ1 3 2 S G S 5 4 7)。

【0 4 3 3】

ステップ1 3 2 S G S 5 4 8において演出制御用C P U 1 2 0は、盤上可動体3 2 Aが原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体3 2 Aが原点位置に配置されている場合はステップ1 3 2 S G S 5 5 0に進み、盤上可動体3 2 Aが原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体3 2 Aを動作制限可動体として記憶してステップ1 3 2 S G S 5 5 0に進む(ステップ1 3 2 S G S 5 4 9)。

【0 4 3 4】

ステップ1 3 2 S G S 5 5 0において演出制御用C P U 1 2 0は、可動体制御及びL E D発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ(下位)に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する(ステップ1 3 2 S G S 5 5 1)。

【0 4 3 5】

以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図3 4 (A)に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、L E D発光制御が動作確認用プロセスデータ(上位)に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ(下位)に基づいて実行される。

10

20

30

40

50

【0436】

また、図34(B)に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御とLED発光制御とが動作確認用プロセスデータ(上位)に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ(下位)に基づいて実行される。

【0437】

また、図34(C)に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン631B及び盤上可動体の動作制御(可動体制御)とLED発光制御とが確認後動作プロセスデータ(上位)に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ(下位)に基づいて実行される。

10

【0438】

図35は、演出制御プロセス処理として、図28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35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、本特徴部132SGにおける先読予告設定処理では、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、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Aにおける第2特別図柄の1回の可変表示とその直後の第2特別図柄の4回の可変表示とを対象として画像表示装置5にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SGS194Aにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SGS194Aにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい(図10(B)参照)。

20

【0439】

また、演出制御用CPU120は、リザルト演出実行処理を実行する(ステップ132SGS162)。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当たり遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示(時短状態Aは時短状態終了直後の4回の可変表示)が終了して通常状態に制御されるときに(図柄確定期間中に)、これら発生した大当たり遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置5に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部132SGでは、時短状態C2に制御されている場合は、例外的に第2特図の7回目の可変表示の図柄確定期間から11回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

30

【0440】

また、演出制御用CPU120は、突入演出実行処理を実行する(ステップ132SGS163)。突入演出実行処理では、例えば、大当たり遊技のエンディング演出中から大当たり遊技後の1回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

40

【0441】

ステップ132SGS163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、ステップ132SGS176、ステップ132SGS177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0442】

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

50

り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 4 4 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 10 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 4 4 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 CPU 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 20 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 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 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 4 4 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 30 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 CPU 1 2 0 は、可変表示中演出処理において受信した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（第 1 図柄確定コマンド、第 2 図柄確定コマンド、第 3 図柄確定コマンド、第 4 図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

【 0 4 4 6 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄確定期間の終了時に、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定する 40 ものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 6 ”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「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 4 4 7 】

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 CPU 1 2 0 は、例えば 50

大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である “5” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0448】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “7” のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “0” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0449】

ステップ 132SGS176 の小当り中演出処理は、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。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 11 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “7” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【0450】

ステップ 132SGS177 の小当り終了演出処理は、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。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “0” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0451】

図 36 は、図 35 に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 132SGS601）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 132SG194A における特図保留記憶のバッファ番号「1」～「8」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 132SGS602）。尚、バッファ番号「0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ 132SGS602 の実行後、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ 132SGS605）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ 132SGS606）。

30

40

【0452】

そして、演出制御用 CPU 120 は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置 5 に表示するための時短残回数表示処理（ステップ 132SGS608）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置 5 において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ 132SGS609）、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ 132SGS610）を実行する。

50

【0453】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ132SGS611）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ132SGS612）。

【0454】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体631A及びチャンスボタン631Bの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

10

【0455】

尚、本特徴部132SGでは、後述するように、時短状態において画像表示装置5に時短残回数の表示を行う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、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

20

【0456】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（チャンスボタン631B等））の制御を実行する（132SGS613）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【0457】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0458】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（132SGS614）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（132SGS615）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（132SGS616）。

40

【0459】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可

50

変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（S173）に応じた値にセットすればよい。

【0460】

（演出の流れ）

次に、本特徴部132SGにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図37に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第1特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置5においてチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が画像表示装置5にて表示される（X1～X5）。このとき、可変表示結果が大当りであれば、遊技者がチャンスボタン631Bを操作するまたはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体32Bが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせにて停止表示される（X6～X10）。その後は、画像表示装置5において可変表示結果が大当りとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当り遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（X11～X13）。

10

【0461】

大当り遊技が大当りAの大当り遊技である場合は、図38及び図39に示すように、大当り遊技が終了すると、大当りのエンディング演出を経て時短状態Aに制御されたこと示す突入演出Aが実行される。該突入演出Aの実行中は、第1特図の保留記憶が存在していればこれら第1特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（0.5秒）にて実行される。尚、突入演出Aとしては、時短状態Aに制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態Aが遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第2始動入賞口へ遊技球を入賞させて第2特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される（A1～A4）。

20

【0462】

遊技者が突入演出Aに従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第2始動入賞口に入賞することによって第2特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5には、パネル演出として該第2特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第2始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置5において第2特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第2特図の可変表示と第2特図の最大保留記憶数（「4」）にもとづいて、最大で5枚表示される（A5～A7）。

30

【0463】

時短状態Aにおける第2特図の1回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態Aから通常状態に制御されるとともに、第2特図の1個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置5において遊技者に対してチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が表示される（A8～A10）。

40

【0464】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン631Bを操作する、或いはチャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、盤下可動体32Bが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置5において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第2カウントスイッチ130SG024に検出させるよう指示する画像（「Vを狙え！」と表示する画像）が表示される（B1～B3）。

【0465】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第2カウントスイッチ130SG024にて検出されると、画像表

50

示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される（B 4 ～ B 5）。

【0 4 6 6】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第 2 特図の 2 個目～4 個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置 5 において残りの第 2 特図の可変表示回数が通知された後、第 2 特図の 1 個目の保留記憶と同様の画像が表示される（B 6 ～ B 8）。

10

【0 4 6 7】

そして、第 2 特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第 2 特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置 5 において第 2 特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「FINAL BATTLE END…」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置 5 において専用ステージ画像が表示されている状態において第 1 特図の可変表示が 1 0 回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間（例えば、5 秒間）に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる（B 9 ～ B 1 2）。

【0 4 6 8】

20

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第 2 特図の可変表示が実行される。これら第 2 特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態 B または時短状態 C 2 に制御されることとなる。

尚、後述するが、図 3 8（A 1）～（A 4）の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 により図 3 8（A 5）まで復旧中表示が表示され、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作が行われる。また、図 3 8（A 4）の終了直前（終了まで 5 秒以内）に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図 3 8（A 5）の期間とが重複する場合、画像表示装置 5 により図 3 8（A 6）以降は復旧中表示が表示され（復旧中表示が非表示となるタイミングは、図 3 9（B 3）、（B 7））、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作が行われる。また、図 3 8（A 5）で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 によりパネル 2 枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作（時短 1 回目の変動時間は 2 6 秒よりも長い）が行われる。また、図 3 8（A 1 0）（変動終了まで 5 秒以上）で電断、且つ復旧された場合（はずれパターン）、画像表示装置 5 により図 3 8（B 7）まで復旧中表示が表示され、可動体により、図 3 9（B 6）まで通常態様のイニシャル動作、図 3 9（B 7）から短縮態様のイニシャル動作（ボタン演出を考慮）が行われる。また、図 3 8（A 1 0）で電断、且つ復旧された場合（当りパターン）、画像表示装置 5 により図 3 9（B 3）まで復旧中画像が表示され、可動体により、図 3 9（B 2）まで通常態様のイニシャル動作、図 3 9（B 3）から短縮態様のイニシャル動作（「V を狙え」を考慮）が行われる。尚、盤下可動体 3 2 B の動作時の盤下可動体 L E D 9 e の発光態様は、イニシャル動作と図 3 9（B 1）とで異なる。

30

【0 4 6 9】

また、図 3 9（B 2）（可変表示終了まで 5 秒以内）で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図 3 9（B 5）の期間とが重複する場合、画像表示装置 5 により起動準備表示の表示期間経過後に「V を狙え」を視認でき、可動体により、図 3 9（B 3）で受信するメインコマンド（小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド）にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図 3 9（B 3）（開始時（次ラウンドまで残り 2 秒））で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 により V 入賞（ラ

40

50

ウンド 1) 後の開放中指定コマンド (第 2 ラウンド) 受信まで、特殊態様 (小当たりしている旨を報知) の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作 (次ラウンド開始までに終了) が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

【0470】

大当たり遊技終了後に時短状態 B に制御される場合、つまり、可変表示結果が小当たり且つ小当たり種別が小当たり A または小当たり B である場合は、図 40 に示すように、先ず、第 2 特図の可変表示として飾り図柄が小当たりを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 カウントスイッチ 130SG024 に検出させるよう指示する画像 (「V を狙え!」と表示する画像) が表示される。遊技者が該画像に従って小当たり遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 130SG024 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 130SG024 が小当たり遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V 入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当たり遊技に制御されることを示す画像 (「F E V E R」の画像) が表示される (C1 ~ C4)。

10

【0471】

次に、小当たり経由の大当たり遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置 5 において該大当たり遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B が実行された後、時短状態 B における第 2 特図 1 回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態 B においては画像表示装置 5 に夜の都市の背景画像 (第 2 背景表示) が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される (C5 ~ C8)。

20

【0472】

尚、該時短状態 B において可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもなることなく 7 回の可変表示 (第 2 特図の 7 回の可変表示) が終了した場合は、該 7 回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当たり遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第 2 特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第 2 特図の保留記憶 (残保留記憶) に応じて最大 4 回の第 2 特図の可変表示が極めて短い特図変動時間 (0.5 秒) にて実行される (C9 ~ C11)。

30

【0473】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当たり、小当たりとならなかった場合は、画像表示装置 5 においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間 (例えば、5 秒) に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、10 回の可変表示が終了するまで画像表示装置 5 においてステージ背景画像が表示される (C12 ~ C14)。

【0474】

また、小当たり経由の大当たり遊技終了後に時短状態 C2 に制御される場合、つまり、大当たり E の大当たり遊技終了後に時短状態 C2 に制御される場合は、先ず、時短状態 B に制御される場合と同様に、飾り図柄の小当たりを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置 5 における「V を狙え!」と表示する画像の表示、小当たり遊技中における V 入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当たり遊技に制御されることを示す画像 (「F E V E R」の画像) の表示、大当たり遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置 5 に表示される画像の一部が異なる突入演出 B、第 2 背景表示が表示されている状態での 7 回に亘る飾り図柄可変表示を実行する (図 40 の C1 ~ C9)。

40

【0475】

ここで、図 41 に示すように、可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれともならず 7

50

回目の飾り図柄の可変表示（第2特図の7回の可変表示）が終了すると、該7回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、3回の飾り図柄の可変表示（第2特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（0.5秒）にて実行される。該3回の飾り図柄の可変表示（8～10回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（11回目の可変表示）が実行される（D1～D3）。

【0476】

そして、該11回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならない場合は、盤上可動体32Aの動作とともに画像表示装置5において該盤上可動体32Aの動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体32Aの落下後は、該盤上可動体32Aが落下前の待機位置（画像表示装置5の上方位置）に戻ると、画像表示装置5に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置5において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（D4～D6）。

【0477】

更に、画像表示装置5において、画像表示装置5において遊技者に対してチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン631Bを操作する、または、チャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、画像表示装置5において該時短状態における時短制御回数が685回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するVストック演出が実行される。以降は、11回目の可変表示の終了によりVストック演出も終了すると、画像表示装置5において第2背景表示が表示されている状態において12回目以降の可変表示が開始される（D7～D9）。特に、図41（D2）～図41（D8）に示すように、時短状態C2中のリザルト演出からVストック演出においては、時短状態Bに応じたりザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は、12回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【0478】

〔画像表示装置5の表示画面〕

図37～図41に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置5の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域132SG013が設けられ、その左側には、第1保留記憶に対応する第1保留表示領域132SG011が設けられる。例えば、第1特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第1保留記憶数の値が4であることに対応して、第1保留表示領域132SG011に第1保留表示132SG001が4つ横並びに表示される。

【0479】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置5の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域132SG013が設けられ、その上方には、第2保留記憶に対応する第2保留表示領域132SG012が設けられる（図92参照）。例えば、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域132SG012に第2保留表示132SG002が4つ縦並びに表示される。

【0480】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第2保留記憶が記憶された場合には第1保留表示領域132SG011に第2保留表示132SG002は表

示されず、また、時短状態において第2保留記憶が記憶された場合には第2保留表示領域132SG012に第1保留表示132SG001は表示されないようになっているが、例えば、第1保留表示領域132SG011に第1保留表示132SG001と第2保留表示132SG002とを表示可能としてもよい。

【0481】

また、画像表示装置5の表示画面左上に、第1保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第2保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域5SLが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【0482】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示132SG201、右打ち促進表示132SG430などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【0483】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bが画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

【0484】

また、第1特図用LEDや第2特図用LEDなど、画像表示装置5以外の個所（例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など）に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0485】

〔各種可動体〕

次に、各可動体について、図42～図44に基づいて説明する。図42は、（A）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。図43は、（A）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。図44は、（A）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。

【0486】

図42及び図43に示すように、遊技盤2の前面側には、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとが設けられている。これら盤上可動体32Aと盤下可動体32Bは、遊技盤2に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図44に示すように、開閉扉枠3aには、枠上可動体132SG101とチャンスボタン631Bとが設けられている。これら枠上可動体132SG101とチャンスボタン631Bは、開閉扉枠3aに設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠3aが閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠3aが閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

【0487】

図42に示すように、盤上可動体32Aは、正面視略台形状に形成され、前面に「XX X」なる文字が表示された演出部32aと、演出部32aを左右側方から支持する支持部32bと、を有し、駆動モータ132SG122及び駆動モータ132SG122の動力を盤上可動体32Aに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体32Aは、図42（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面の前方上部の原点位置と、図42（B）に示すように、画像表示装置5の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【0488】

また、盤上可動体32Aは、原点位置において原点位置センサ132SG123により検出され、演出位置において演出位置センサ132SG124により検出される。また、内部には盤上可動体LED9dが複数設けられており、これら盤上可動体LED9dにより前面が発光可能とされている。

【0489】

図43に示すように、盤下可動体32Bは、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部32cと、演出部32cを下方から支持する支持部32dと、を有し、駆動モータ132SG132及び駆動モータ132SG132の動力を盤下可動体32Bに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体32Bは、図43（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面の前方下部の原点位置と、図43（B）に示すように、画像表示装置5の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（上部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【0490】

また、盤下可動体32Bは、原点位置において原点位置センサ132SG133により検出され、演出位置において演出位置センサ132SG134により検出される。また、内部には盤下可動体LED9eが複数設けられており、これら盤下可動体LED9eにより前面が発光可能とされている。

【0491】

図44に示すように、第1演出ユニット132SG100は、開閉扉枠3aの上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材132SG105と、ベース部材132SG105の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体132SG101と、を有する。枠上可動体132SG101は、当該パチンコ遊技機1の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部132SG111L、132SG111Rが動作可能に設けられている。

【0492】

第1演出ユニット132SG100は、駆動モータ132SG102及び駆動モータ132SG102の動力を枠上可動体132SG101に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上可動体132SG101が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ132SG103と、枠上可動体132SG101が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ132SG104と、駆動モータ132SG112及び駆動モータ132SG112の動力を枠上装飾部132SG111L、132SG111Rに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上装飾部132SG111L、132SG111Rが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ132SG113と、枠上装飾部132SG111L、132SG111Rが演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ132SG134と、枠上可動体132SG101及び枠上装飾部132SG111L、132SG111Rの前面を発光させるための枠上可動体LED9fと、を有している。

【0493】

このように枠上可動体 132SG101 は、開閉扉枠 3a の前面上部（ガラス窓の上方）において、図 44（A）に示す原点位置と、図 44（B）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部 132SG111L、132SG111R は、枠上可動体 132SG101 の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体 132SG101 の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体 132SG101 の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化している。

【0494】

また、図 44 に示すように、チャンスボタン 631B は、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット 600 の上部に形成されたベース部 600A に対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン 631B は、操作面がベース部 600A からやや上方に突出する原点位置（図 44（A）参照）と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ 635B により検出されるようになっている。

【0495】

また、チャンスボタン 631B は、進退モータ 635F 及び進退モータ 635F の動力をチャンスボタン 631B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図 44（A）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン 631B は、進退モータ 635F により、原点位置に位置する第 1 操作可能状態と演出位置に位置する第 2 操作可能状態とに変化可能とされ、第 1 操作可能状態と第 2 操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。

【0496】

また、チャンスボタン 631B は、原点位置において原点位置センサ 635C により検出され、操作検出位置においてボタンセンサ 635B により検出され、演出位置において突出位置センサ 635D により検出される。また、内部にはチャンスボタン LED9g が複数設けられており、これらチャンスボタン LED9g により操作面が発光可能とされている。

【0497】

尚、本実施の形態では、遊技盤 2 に設けられる盤側可動体として、盤上可動体 32A、盤下可動体 32B を例示し、開閉扉枠 3a に設けられる枠側可動体として、チャンスボタン 631B、枠上可動体 132SG101 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

【0498】

〔各種演出〕

次に、演出制御用 CPU120 が実行可能な各種演出について、図 45～図 46 に基づいて説明する。図 45 は、演出制御用 CPU が実行可能な演出一覧を示す図である。図 46 は、（A）は SP リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（B）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【0499】

図 45 に示すように、演出制御用 CPU120 は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用 CPU120 は、先読み予告の対象となった可変表示（ターゲット変動とも言う）が開始される前に当該可変表示における大当り信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【0500】

また、演出制御用 CPU120 は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リ

10

20

30

40

50

ーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

【0501】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（例えば、SPリーチA～Eなど）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

【0502】

また、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において実行可能な大当り演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

【0503】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての時短状態A、時短状態B、時短状態Cにおいて実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【0504】

また、演出制御用CPU120は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

【0505】

図46（A）に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様がNリーチ態様となってNリーチ演出が実行される前、またはSPリーチ態様となってSPリーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、SPリーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。

【0506】

一方、図46（B）に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、CPU103が管理する期間とされている。尚、大当りC、D、Eの第1ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰り返し行われる）で開放される。

【0507】

また、「昇格演出」は、大当りC、D、Eにおける大入賞口の3ラウンド目の開放期間が終了してから4ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

【0508】

（先読可動体予告）

図45に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体32Aが動作する演出である。

【0509】

具体的には、例えば、図47（A1）に示すように、第1特別図柄の保留記憶数が「2」の状態でも可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が12秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図47（A2）参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体32A

10

20

30

40

50

を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 1 の表示と効果音の出力とが行われ（図 4 7（A 3）参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図 4 7（A 4）参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図 4 7（A 5）～（A 7）参照）。

【0510】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 1 の表示色により大当たり期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

【0511】

（開始時予告）

図 4 5 に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色が変わるかが示唆される演出である。アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当たり期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高い演出パターンとされている。

【0512】

具体的には、例えば、図 4 8（B 1）に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「！！」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 2 が表示される（図 4 8（B 2）参照）。次いで、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる（図 4 8（B 3）参照）。

【0513】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が変わったり拡大表示されたりすることなく、図 4 8（B 3）にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「？」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 3 が表示され、最終表示色が白色であることが報知される（図 4 8（B 3 a）参照）。

【0514】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され（図 4 8（B 4）参照）、図 4 8（B 3）にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「！？」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 4 が表示され、最終表示色が青色であることが報知される（図 4 8（B 4 a）参照）。

【0515】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図 4 8（B 4）（B 5）参照）、図 4 8（B 3）にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「熱」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 5 が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される（図 4 8（B 5 a）参照）。

【0516】

赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の

表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図 48（B4）～（B6）参照）、図 48（B3）にてアクティブ表示 132SG003 が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 132SG003 の上方に「激熱」の文字表示 132SG406 が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される（図 48（B6a）参照）。

【0517】

このように「開始時予告」は、保留表示が変化するか否かを煽る期間としての導入パートと（図 48（B2）～（B6）参照）、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート（図 48（B3a）、（B4a）、（B5a）、（B6a）参照）と、を含む。

【0518】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示 132SG003 の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆され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、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示 132SG003 だけでなく、第 1 保留表示 132SG001 や第 2 保留表示 132SG002 の表示態様を変化させることで大当り期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【0519】

（可動体予告）

図 45 に示すように、「可動体予告」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体 32A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 631B が振動する演出である。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きく大当り期待度が高い「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【0520】

具体的には、例えば、図 49（C1）に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体 32A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 631B が振動する（図 49（C2）参照）。また、画像表示装置 5 の表示画面には、盤上可動体 32A を強調するエフェクト表示 132SG407 が表示されるとともに、スピーカ 8L、8R からは演出効果音が出力される。

【0521】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行され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、擬似連演出が実行されない可変表示（例えば、非リーチ変動パターン）においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【0522】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン 631B の動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ 635E を動作（パターン A）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ 635E を動作（パターン B）させる場合と、大当り時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ 635E を可動（パターン C）させることが可能である。これらパターン A、パターン B、パターン C のそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターン A：イニシャル強調、パターン B：高速白点滅、高速赤点滅、パターン C：虹色、可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターン A：初期化報知 or 無音、パターン B：変動中 BGM、パターン C：大当り時祝福音、可動体演出音）が異なるようになっている。

【0523】

10

20

30

40

50

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図 5 6（B）参照）。

【0524】

（擬似連予告）

図 4 5 に示すように、「擬似連予告」は、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が再開するか否か、つまり、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か否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が 2 回行われる 2 連パターンと、可変表示の再開が 3 回行われ、2 連パターンよりも大当たり期待度が高い 3 連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、2 連パターン、3 連パターンのいずれかが決定される。

10

【0525】

具体的には、例えば、図 4 9（C 1）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図 4 9（C 2）参照）。その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 4 9（C 3）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された後（図 4 9（C 4）参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置の手前で減速表示される（図 4 9（C 5）参照）。

20

【0526】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が仮停止表示された後（図 4 9（C 6）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 4 9（C 7）参照）。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図 4 9（C 10）参照）。

【0527】

また、図 4 9（C 7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、2 連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 4 9（C 8）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 4 9（C 9）参照）、S P リーチ演出に発展する。また、図 4 9（C 7）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、3 連パターンの擬似連予告の場合は、図 4 9（C 3）～（C 7）の流れが繰り返し行われた後、図 4 9（C 8）、（C 9）においてリーチ態様となり、S P リーチ演出に発展する。

30

【0528】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図 4 9（C 3）～（B 5）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 4 9（C 6）、（C 10）、（C 9）参照）と、を含む。

40

【0529】

（リーチ予告）

図 4 5 に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。

【0530】

50

具体的には、例えば、図 5 0 (D 1) に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後 (図 5 0 (D 2) 参照)、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される (図 5 0 (D 3) 参照)。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され (図 5 0 (D 4)、(D 5)、(D 7) 参照)、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される (図 5 0 (D 4)、(D 5)、(D 6) 参照)。

10

【0531】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄 (識別情報) の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ (例えば、「333」など) のうちの飾り図柄 (例えば、中図柄など) を除く飾り図柄 (例えば、左図柄と右図柄など) を停止表示した状態で該一の飾り図柄 (例えば、中図柄など) の可変表示を行う態様 (リーチ演出とも言う) である。

【0532】

(ボタン予告)

図 4 5 に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア 5 R において左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決定するボタン操作を促進する演出である。

20

【0533】

具体的には、例えば、図 5 0 (D 4) ~ (D 5) に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン 6 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

30

【0534】

ボタン予告の演出パターン (操作促進態様) は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン 6 3 1 B の長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン 6 3 1 B を連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン 6 3 1 B の一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4 種類以上設定してもよいし、2 種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し!」となり、「連打パターン」では「連打!」となり、「一撃パターン」では「押せ!」となる。

【0535】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促進する期間としての操作促進パートと (図 5 0 (D 5) 参照)、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート (図 5 0 (D 6)、(D 7) 参照) と、を含む。

40

【0536】

(当否ボタン演出)

図 4 5 に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示における S P リーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当りになるか否かを決定するボタン操作を促進するとともに、大当りになるか否かの結果を報知する演出である。

【0537】

具体的には、例えば、図 5 1 (E 1) に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可

50

変表示において、S Pリーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、S Pリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図51（E2）、（E3）参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン631Bの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示132SG411と、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG412とが表示されることで開始される（図51（E4）参照）。

【0538】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン631Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示132SG411とボタン表示132SG412とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当たりとなる場合は、可動体LED9eが所定の発光色で点灯されながら盤下可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体32Bを強調するエフェクト表示132SG413が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知される（図51（E5）参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて大当たりとなったことが報知される（図51（E6）～（E9）参照）。

【0539】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示132SG414が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図51（E10）～（E12）参照）。

【0540】

尚、演出パターンは、チャンスボタン631Bが原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当たり期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3種類以上設定されていてもよいし、1種類のみ設定されていてもよい。

【0541】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン631Bの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図51（E4）参照）、盤下可動体32Bにより可変表示結果が大当たりとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図51（E5）、（E10）参照）と、を含む。

【0542】

（ファンファーレ演出）

図45に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当たりに関する情報を報知する演出である。尚、大当たりに関する情報とは、例えば、大当たり種別、ラウンド数、出球数、大当たり終了後の遊技状態（時短状態A、B、C1、C2）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【0543】

具体的には、例えば、図52（F1）に示すように、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当たりとなった後、大当たり遊技状態が開始されると、大当たりが開始されたことを示す表示132SG420が表示される（図52（F2）参照）。また、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、図54（A1）、（A2）に示すように、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上昇し、大当たり遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

【0544】

次いで、大当たり種別（大当たりA～E）を示す情報が表示される。具体的には、10ラウンド大当たりの場合は「BIG BONUS！！」を構成する大当たり種別表示132SG421が、所定数（例えば、1文字）ずつ画像表示装置5の表示画面の右側からフレームイ

10

20

30

40

50

ンして表示画面の中央まで移動表示されていく（図５２（Ｆ３）～（Ｆ６）参照）。また、３ラウンド大当りの場合は「SMALL BONUS!!」を構成する文字画像が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

【０５４５】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１を表示した後（図５２（Ｆ７）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３２を表示する（図５２（Ｆ８）参照）。

【０５４６】

このように「ファンファーレ演出」は、大当りに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）参照）と、を含む。

【０５４７】

（ラウンド演出）

図４５に示すように、「ラウンド演出」は、大当り遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【０５４８】

具体的には、例えば、図５２（Ｆ９）～（Ｆ１１）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示１３２ＳＧ４５０と、ラウンド回数を示すラウンド数表示１３２ＳＧ４５１と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示１３２ＳＧ４５２と、大当り遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示１３２ＳＧ４５３と、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０と、が表示される。

【０５４９】

尚、時短状態で大当りした場合は、図５２（Ｆ８）の操作方向報知パートにおいて、図４０（Ｃ２）に示す「Ｖを狙え!!」の演出が実行される。また、図５２（Ｆ９）のラウンド演出期間においても、「Ｖを狙え!!」の演出が継続して行われる。

【０５５０】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「FINAL BATTLE」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドでキャラクタＡの説明演出が行われていた場合、第２ラウンドではキャラクタＢの説明演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第２ラウンドが開始された際には、再度第１ラウンドで行われていたキャラクタＡの説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタＡの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

【０５５１】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたＰＶ演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドで選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第２ラウンドでは引き続き選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ部分）が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（Ａメロ）が行われる。また、第１ラウンドで選択楽曲Ａを選択楽曲Ｂに変更していた場合、第１ラウンドで選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われ、その後、第２ラウンドでも引き続き選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われるが、

10

20

30

40

50

第1ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第1ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（&無音）され、その後、第2ラウンドが開始された際には選択楽曲Aに応じたPV演出が行われる。電断した場合は演出制御用CPU120は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第2ラウンドではデフォルトの選択楽曲Aに応じたPV演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に出球表示「150」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「0」となる）。

【0552】

（昇格演出）

図45に示すように、「昇格演出」は、第2特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果となった大当たり、つまり、大当たりC～Eにおける3回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当たりが大当たりC（3ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当たりD、E（10ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

【0553】

具体的には、例えば、図53（F21）に示すように、背景画像が第4背景表示132SG350に切り替え表示され、キャラクタ表示132SG352と、大当たり遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示132SG351と、が表示されて昇格演出が開始される。

【0554】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示132SG353（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値に加算されていく（図53（F22）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG354と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示132SG355と、残り操作有効期間を示すゲージ表示132SG356とが表示され、チャンスボタン631Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図53（F23）参照）。

【0555】

次いで、当該大当たり種別が大当たりDまたは大当たりEである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇し（図53（F24）参照）、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示132SG351のカウンタ値が可変表示され（図53（F24）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図59（F25）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示132SG351が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「10R大当たり」の場合に獲得できる予定出球数である「1500」など）が停止表示され、10ラウンド大当たり昇格したことが報知される（図53（F26）参照）。

【0556】

また、当該大当たり種別が大当たりCである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、10ラウンド大当たりではなかったこと、つまり、10ラウンド大当たりへの昇格に失敗したことが報知される（図53（F27）参照）。

【0557】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図53（F21）～（F23）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図5

10

20

30

40

50

3 (F 2 4) ~ (F 2 7) 参照) と、を含む。

【0558】

(エンディング演出)

図45に示すように、「エンディング演出」は、大当たりが終了することと、大当たり終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

【0559】

具体的には、例えば、図52 (F 1 2) ~ (F 1 4) に示すように、大当たり種別が大当たりAまたは大当たりCである場合は、3回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「FINAL BATTLE 演出」が開始される(時短状態Aに制御される)ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置6Bを狙うことを示す右打ち促進表示132SG430が表示される。

10

【0560】

また、大当たり種別が大当たりBである場合は、3回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「BATTLE RUSH 演出」が開始される(時短状態C1に制御される)ことが報知される(図52 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)。また、大当たり種別が大当たりCである場合は、昇格演出(昇格失敗)が終了したときに、大当たりの終了後に「BATTLE RUSH 演出」が開始される(時短状態Bに制御される)ことが報知される(図53 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)。また、大当たり種別が大当たりDまたは大当たりEである場合は、9回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「BATTLE RUSH 演出」が開始される(時短状態Bまたは時短状態C1に制御される)ことが報知される(図53 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)。

20

【0561】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと(図52 (F 1 2)、図53 (F 3 1) 参照)、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート(図52 (F 1 3)、図53 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート(図52 (F 1 4) 参照)と、を含む。

【0562】

(時短中演出)

図45に示すように、「時短中演出」は、「FINAL BATTLE 演出」や「BATTLE RUSH 演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である(図38、図40 参照)。

30

【0563】

(リザルト演出)

図45に示すように、「リザルト演出」は、「FINAL BATTLE 演出」や「BATTLE RUSH 演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である(図39、図40 参照)。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図54 (B 1)、(B 2) に示すように、枠上可動体132SG101が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【0564】

(客待ちデモ演出)

図45に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち(遊技待機)状態であることが報知される演出であり、主基板11から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間(例えば、60秒)が経過したときに開始される演出である。

【0565】

具体的には、例えば、図55 (G 1) に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき(図55 (G 2) 参照)、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示される(図55 (G 3) 参照)。そして、図55 (G 1) にて電源が投入されてから可

40

50

変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図55（G4）参照）。

【0566】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタA～D（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図55（G4）～（G7）参照）、味方キャラクタA～Dが集合した画像が表示されたまま（図55（G8）参照）、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図55（G9）～（G10）参照）、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第1背景表示132SG310が表示されて終了する（図55（G11）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示される（図55（G12）参照）。

10

【0567】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【0568】

また、本実施の形態では、図45に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

20

【0569】

〔初期動作制御〕

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図56に基づいて説明する。図56は、（A）は可動体の動作を説明する図、（B）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【0570】

図56（A）に示すように、演出制御用CPU120は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

30

【0571】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

40

【0572】

詳しくは、演出制御用CPU120は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体は何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合

50

、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【 0 5 7 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

10

【 0 5 7 4 】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

【 0 5 7 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B の動作確認制御処理については、後述する演出動作制御 3、4 と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

20

【 0 5 7 6 】

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、1. 「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。2. 「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B を振動モータ 6 3 5 E により振動させる動作制御である。3. 「大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、V 昇格などにおいて盤下可動体 3 2 B を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。4. 「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。5. 「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体 3 2 A を原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。6. 「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体 3 2 A を演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。7. 「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン 6 3 1 B を原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

30

40

【 0 5 7 7 】

このように本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体

50

における最低速度は異なる場合がある。

【0578】

具体的には、第1可動体と他の第2可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【0579】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図45に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当たり演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

【0580】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用CPU120が実行する動作確認制御の動作例について、図57に基づいて説明する。図57は、（A）～（J）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0581】

図57（A）に示すように、パチンコ遊技機1に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理においてCPU103によりステップS6の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用CPU120により、まず、画像表示装置5の表示画面に所定の起動準備表示132SG500が表示される。

【0582】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、3000ms）が経過して主基板11から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、3000ms）が経過したときから、可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）の初期動作制御が開始される（図57（B）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ8L、8Rからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図61参照）。

【0583】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【0584】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図57（B）参照）、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図57（C）参照）。次いで、チャンスボタン631Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図57（D）参照）、盤上可動体32Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図57（E）参照）。次いで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図57（F）参照）、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止

10

20

30

40

50

する（図５７（Ｇ）参照）。次いで、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｈ）参照）、盤下可動体３２Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図５７（Ｉ）参照）。その後、所定時間（例えば、約１０秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了する。

【０５８５】

このように動作確認制御では、チャンスボタン６３１Ｂ、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン６３１Ｂのイニシャル動作期間の一部に盤上可動体３２Ａのイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作期間の一部に枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

【０５８６】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に停止している間に他の可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、２以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【０５８７】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図５７に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

【０５８８】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理（復旧中）では「消灯」し、ホットスタート処理時（可変表示停止中）では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像（背景表示）は、例えば、背景画像Ａ、Ｂがあり、背景画像Ａが表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像Ａが表示され、必ず背景画像Ａに対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

【０５８９】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）、ホットスタート処理時（復旧中）、ホットスタート処理時（可変表示停止中）のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出における盤下可動体３２Ｂの動作制御）において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第１発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様）で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第２発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様）で点灯する。

【０５９０】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体ＬＥＤは、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様（白点灯）で発光する一方で（第１発光態様と第２発光態様とが同一）、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様（レインボーフラッシュとなめらかレインボー）で発光する（第１発光態様と第２発光態様とが異なる）ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機１を提供することが

10

20

30

40

50

できる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

【0591】

尚、図56(B)では、演出動作制御における可動体LEDの第1発光態様と第2発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

【0592】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体LEDの輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなって

10

【0593】

また、図56(B)に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時(初期化報知中)は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ8L、8Rから出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時(復旧中または可変表示停止中)においては、スピーカ8L、8Rから音は出力されない(無音)。

【0594】

また、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480(図55(G3)参照)は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受け付けられる操作有効期間に表示され、メニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示されているときに選択ボタン132SG35を操作することで、所定のメニュー画面(図示略)を表示したり、スピーカ8L、8Rから出力される音量や各種ランプ9a~9gの光量(輝度)の調整が可能となる。

20

【0595】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間(コールドスタート処理時またはホットスタート処理時)において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン132SG35により光量調整操作が行われても各種ランプ9a~9gの光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」(イニシャル強調態様)で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

30

【0596】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

【0597】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー/音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン132SG35が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

40

【0598】

また、本実施の形態では、起動準備表示132SG500が表示されている期間中に、大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示132SG510よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示132SG500が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

【0599】

50

尚、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中に大当り開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するようにしてもよい。

【0600】

また、パチンコ遊技機 1 は、図 5 8 ～図 6 0 に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当り遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体 L E D の発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

10

【0601】

〔コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御〕

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【0602】

形態 1（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、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 を構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。

20

【0603】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、初期化報知での発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。

30

【0604】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 2 秒（2 0 0 0 m s）後、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が開始される。

40

【0605】

先ず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから 4 秒後（電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから 6 秒（6 0 0 0 m s）後）のタイミングにおいてチャンスボタン 6 3 1 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン 6 3 1 は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様

50

での発光は、チャンスボタン 6 3 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図 6 3（A）～（C）参照）。

【0606】

また、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体 3 2 A の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

10

【0607】

また、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【0608】

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

20

【0609】

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の開始から 2 0 秒（2 0 0 0 0 m s）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了タイミングから 4 秒（4 0 0 0 m s）経過した時点で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、3 0 秒（3 0 0 0 0 m s）に亘って実行される制御である。

30

【0610】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態となっている。

40

【0611】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出

50

力が開始される。

【0612】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン631Bの継続的な振動が実行される。加えて、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ8L、8Rから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【0613】

尚、図61に示す例では、可動体予告として、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示132SG407）の表示、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン631Bの振動、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fの可動体予告に応じた態様での発光を実行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、可動体予告としては、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示132SG407）の表示、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示132SG407）の表示、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン631Bの振動、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fの可動体予告に応じた態様での発光から1または複数を実行してもよい。

【0614】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図62に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体32Aが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

【0615】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体32Aのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体32Aのイニシャル動作制御後には盤下可動体32B及び枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が実行される。

【0616】

そして、これら盤上可動体32Aや盤下可動体32Bのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置5において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体32Aや盤下可動体32B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が継続して実行される（図63（D）～（E）参照）。

【0617】

また、各可動体の動作期間中において、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【0618】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンス

ボタン631Bの振動とが実行される（図63（F）～（J）及び図64（K）～（L））。尚、該盤上可動体32Aの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光が実行されるが、スピーカ8L、8Rからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【0619】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図65及び図66に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始される。起動準備表示132SG500の表示開始から3秒（3000ms）が経過すると、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、チャンスボタンLED9g、枠上可動体LED9fのそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されない（無音）。

【0620】

尚、本特徴部132SGにおける枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから1秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機1が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光を実行すればよい。

【0621】

そして、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから2秒（2000ms）後、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示が終了し、起動準備表示132SG500に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が開始される。

【0622】

先ず、起動準備表示132SG500の表示が終了してから4秒後（電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒（6000ms）後）のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンLED9gのデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

【0623】

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32A

の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体 3 2 A の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【 0 6 2 4 】

また、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【 0 6 2 5 】

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【 0 6 2 6 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるホットスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作開始から 2 0 秒（2 0 0 0 0 m s）が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動した場合は、コールドスタートで起動した場合とは異なり枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による初期化報知の態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部 1 3 2 S G におけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図 6 5 及び図 6 6 に示すように、2 6 秒間に亘って盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

【 0 6 2 7 】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 6 5 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態（無音）となっている。

【 0 6 2 8 】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

【 0 6 2 9 】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B

10

20

30

40

50

の継続的な振動が実行される。加えて、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ8L、8Rから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【0630】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。まず、図66に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体32Aが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

10

【0631】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体32Aのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体32Aのイニシャル動作制御後には盤下可動体32B及び枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が実行される。

【0632】

そして、これら盤上可動体32Aや盤下可動体32Bのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置5において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体32Aや盤下可動体32B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が継続して実行される。

20

【0633】

また、各可動体の動作期間中において、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【0634】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する（イニシャル動作制御が終了する）と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン631Bの振動とが実行される。尚、該盤上可動体32Aの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光が実行されるが、スピーカ8L、8Rからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

30

【0635】

以上のように、本特徴部132SGでは、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときにおいて、盤上可動体32A（及び盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631B）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機1がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aの動作と、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aの動作のみを規制するようになっている。

40

【0636】

このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始され

50

た可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置 5 における可動体エフェクトの表示や、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

【 0 6 3 7 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 6 に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行し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、決め演出を含む可変表示 (つまり、大当りの可変表示) の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体 3 2 B の動作及び盤下可動体 LED 9 e の決め演出に応じた態様での発光 (レインボーフラッシュ) を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体 LED 9 e の発光態様によって盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをよく判別可能とすることができる。

【 0 6 3 8 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用 CPU 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 6 3 9 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用 CPU 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置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、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 6 4 0 】

(イニシャル動作制御変形例 1)

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置 5 において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体 (本特徴部 1 3 2 S G であれば盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B) の動作、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g による可動体予告に応じた態様での発光を実行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、変形例として図 6 7 に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合で

あっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B）を動作させてもよい。

【0641】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各 LED の初期化報知態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力）が終了する場合は、図 6 7 に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g を可動体予告に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

10

【0642】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の初期化報知態様に応じた発光、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動体予告に応じた盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動作が実行される一方で、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g での可動体予告態様に応じた発光やスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

20

【0643】

（イニシャル動作制御変形例 2）

また、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体（盤上可動体 3 2 A、チャンスボタン 6 3 1 B）の動作、画像表示装置 5 での可動体エフェクトの表示、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力を説明したが、変形例として図 6 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の可動体（盤上可動体 3 2 A 及びチャンスボタン 6 3 1 B）の動作、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から先読み可動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置 5 での可動体エフェクト画像の表示、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

30

40

【0644】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B を動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【0645】

50

（イニシャル動作制御変形例３）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能と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、可変表示中においては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、可動体予告（第１可動体予告）の後に、再度可動体予告（第２可動体予告）を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる（例えば、第１可動体予告のみが実行された場合よりも第１可動体予告に加えて第２可動体予告が実行される場合の方が、可変表示結果が大当たりとなる割合が高い）ようにしてもよい。

【０６４６】

10

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図６９に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行（第１可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第１可動体予告の再実行期間中に既に第２可動体予告が開始されている場合は、図６９に示すように、実行中の第２可動体予告を優先して実行し、第１可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【０６４７】

20

このように、第１可動体予告の再実行期間において既に第２可動体予告が実行中である場合は、第２可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作を優先して第１可動体予告としても盤上可動体３２Ａの動作を実行しないことによって、第２可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作が第１可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【０６４８】

尚、図６９に示す例では、１の可変表示中において第１可動体予告と第２可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様は同一（例えば、第１可動体予告と第２可動体予告とを、どちらも盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様が異なる（例えば、第１可動体予告を、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第２可動体

30

を、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【０６４９】

（イニシャル動作制御変形例４）

また、前記図６９に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図７０に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第２可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図７１に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第１可動体予告と第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を実行するとき、第１可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体３２Ａの動作が途上で停止してしまった場合には、第２可動体予告の実行期間において該第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を開始するように制御してもよい。

40

【０６５０】

50

このように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行されることにより、盤上可動体32Aの動作をリトライすることができる。

【0651】

(イニシャル動作制御変形例5)

また、前記図69では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第1可動体予告の再実行期間が第2可動体予告の実行期間内である場合には第2可動体予告の実行を優先して第1可動体予告を再実行し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、変形例として図72に示すように、第1可動体予告の再実行期間中に第2可動体予告の実行期間となる場合については、第2可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第1可動体予告の再実行を中断し、以降は第2可動体予告として盤上可動体32Aを動作させるようにしてもよい。

【0652】

このように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作中に第2可動体予告の実行期間となった場合には、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を中断して第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を開始することによって、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作により第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【0653】

(イニシャル動作制御変形例6)

また、特徴部132SGでは、イニシャル動作制御として盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で動作させ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、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。

【0654】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体32Aを動作させるときは、盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124や原点位置センサ132SG123にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aを動作させるときは、盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124や原点位置センサ132SG123にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体32Aの動作を停止させるようにしてもよい。

【0655】

具体的には、変形例として図73(A)及び図73(B)に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体32Aを動作させるとき、演出制御用CPU120は、原点位置センサによって盤上可動体32Aが検出されていることに基づいて駆動モータ132SG122を正転駆動させることによって盤上可動体32Aを第1期間(1000ms)にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124によって検出されたこと(盤上可動体32Aが演出位置に移動したこと)を条件として駆動モータ132SG122の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ132SG124によって、盤上可動体32Aが検出されていることに基づいて駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体32Aが原点位置センサ132SG123によって検出されたこと(盤上可動体32Aが原点位置に移動したこと)を条件として駆動モータ132SG122の逆転駆動を停止させる。

【0656】

一方で、図73(B)に示すように、例えば、盤上可動体32Aの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用CPU120は、演出位置センサ132SG124が盤上可動体32Aを検出しないことによって駆動モータ132SG122の正転駆動が前記した第1期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ132SG124によって所定期間（インシヤル動作制御を開始してから第1期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体32Aが検出されていない場合、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって6000msをかけて盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ132SG123によって盤上可動体32Aが検出されたことに基づいて駆動モータ132SG122の駆動を停止させる。

10

また、図74(A)及び図74(B)に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aを動作させるとき、演出制御用CPU120は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122を正転駆動させることによって盤上可動体32Aを第1期間よりも長期間である第2期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の正転駆動を停止することにより盤上可動体32Aを演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ132SG124によって盤上可動体32Aが検出される。そして、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の逆転駆動を停止することにより盤上可動体32Aを原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ132SG123によって盤上可動体32Aが検出される。

20

【0657】

一方で、図74(B)に示すように、例えば、盤上可動体32Aの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用CPU120は、第2期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用CPU120は、第2期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ132SG124によって盤上可動体32Aが検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の正転駆動を停止する。

30

【0658】

そして、演出位置センサ132SG124によって所定期間（インシヤル動作制御を開始してから第2期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体32Aが検出されていない場合、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって6000msをかけて盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ132SG123によって盤上可動体32Aが検出されたことに基づいて駆動モータ132SG122の駆動を停止させる。

40

【0659】

このように、インシヤル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体32Aの動作が正常に行われなくとも、インシヤル動作制御（確認動作）としての盤上可動体32Aの動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【0660】

（インシヤル動作制御変形例7）

また、前記変形例6では、インシヤル動作制御として盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124によって検出されなかった場合に演出制御用CPU120が盤上可動

50

体 3 2 A の動作エラーと判定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、演出制御用 CPU 1 2 0 がイニシャル動作制御で盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

【0661】

具体的には、変形例 7 として図 7 5 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 1 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体 3 2 A を 2 0 0 0 m s に亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

10

【0662】

更に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【0663】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、4 回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該 4 回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶する（デッドエンド判定）。その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A を 3 0 0 0 m s に亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体 3 2 A を 6 0 0 0 m s に亘って原点位置に向けて動作させる。

20

【0664】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が動作制限可動体として記憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体 3 2 A を動作させずに、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。

30

【0665】

以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体 3 2 A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、LED（枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体 3 2 A を動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。

【0666】

尚、上記変形例 1 ～ 7 で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機 1 の構成の一部が、各変形例 1 ～ 7 のうち少なくともいずれか 1 つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例 1 ～ 7 は、複数のうちいずれか 1 つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機 1 の構成に追加または変更可能である。

40

【0667】

形態 2（イニシャル動作制御変形例 8）

また、前記特徴部 1 3 2 S G では、図 1 6 に示すように、可変表示が実行されない場合は、CPU 1 0 3 が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板 1 2 に対して出力することで、画像表示装置 5 において客待ちデモ演出が実行され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、変形例 8 として図 7 6、図 7 7、図 7 8 に示すように、パチ

50

ンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が低確低ベース状態（通常状態）でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が高ベース状態（時短状態）で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機 1 の起動から 3 0 0 0 m s 後に C P U 1 0 3 からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

【0668】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体 3 2 A）によって画像表示装置 5 にて表示される客待ちデモ演出の画像（図 7 6、図 7 7、図 7 8 に示すデモムービー）が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下

10

【0669】

尚、図 7 6、図 7 7、図 7 8 では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行され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、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である 3 0 秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【0670】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

20

【0671】

（イニシャル動作制御変形例 9）

また、上記した変形例では、図 7 5 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A のデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体 3 2 A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力を実行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、変形例 9 として図 7 9 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A のデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体 3 2 A を動作させない一方で、画像表示装置 5 における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の客待ちデモ演出に応じた点灯は実

30

40

【0672】

このようにすることで、盤上可動体 3 2 A が正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体 3 2 A を無理の動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【0673】

形態 3（大当り変動終了直前の電断）

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 8 0 に基づいて説明する。図 8 0 は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

50

【0674】

図80に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

10

【0675】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信したに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【0676】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約1000ms）が経過するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光と背景音（BGM）の出力が制限される。つまり、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが消灯し、背景音（BGM）が出力されない状態となる。

20

【0677】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、1500ms）が経過するまでは黒画面表示とされている。

30

【0678】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【0679】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図52（F7）、（F8）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示132SG431、132SG432が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示132SG431などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。

40

【0680】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図52（F7）に示すように、右打ち促進表示132SG431が表示されるときに、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操

50

作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

【0681】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体32Aの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にインシタル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、インシタル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、インシタル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

【0682】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図52（F1）～（F6）参照）内に可動体のインシタル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とインシタル動作期間とが設定されている。

【0683】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当たりA～Eのうちいずれの大当たりであるかを報知するときに、制御される大当たり種別に対応した大当たり種別表示132SG421と、該大当たり種別表示132SG421が表示される前に大当たり種別表示前導入表示132SG422の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図52（F6）において大当たり種別表示132SG421の表示が行われるよりも前にインシタル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、い

【0684】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、インシタル動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがインシタル強調態様（白点灯）にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様（例えば、3R大当たりは青系統色、10R大当たりは赤系統色など）で発光するが、インシタル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

【0685】

また、インシタル動作により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがインシタル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第2可動体の可動体LEDがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がインシタル動作中であることを示すことが可能となる。

【0686】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠LED9a、9bが第1輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、が第1輝度（高輝度）より低い第2輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0687】

尚、電源投入時からすべての可動体のインシタル動作が完了するまで（インシタル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体LEDのデューティー比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティー比を低下させるようにしてもよい。

【0688】

また、インシタル動作により第1可動体が動作している場合、第2可動体の可動体LED

Dがイニシャル強調態様で発光せず、第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様で発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

【0689】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体LEDは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体LEDは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体LEDが第1態様（例えば、枠LED9a、9b、アタッカLED9c、可動体LED9d、9eなどを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体LEDが第2態様（例えば、速い周期（30msなど）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【0690】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体32Aがイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【0691】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とが共通であ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、可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

【0692】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

【0693】

形態4（ファンファーレ演出開始直後の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図81に基づいて説明する。図81は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0694】

図81に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信し

たことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【0695】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、CPU103 が大当りの制御を開始した直後であり、CPU103 が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU120 がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後は CPU103 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないため、演出制御用 CPU120 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 132SG500 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 132SG510 が表示され（図 97 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

【0696】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0697】

その後、1 回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用 CPU120 が、1 回目開始されたことを特定できるため、枠 LED9a、9b、盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f が大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED9g については、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

【0698】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン LED9g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 LED を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0699】

また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当り中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当りにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供さ

れるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

【0700】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図52（F2）～（F6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0701】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0702】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0703】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5には共通の復旧中表示132SG510に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示132SG510の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

【0704】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示132SG430は復旧中表示132SG510と共通のタイミングで表示されるようになっていたが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示132SG510のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示132SG430を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示132SG510が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示132SG510の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

【0705】

また、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させ

10

20

30

40

50

ることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 0 7 0 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図 5 6 （ B ）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【 0 7 0 7 】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【 0 7 0 8 】

また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【 0 7 0 9 】

形態 5（ファンファーレ演出終了直前の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 8 2 ～図 8 4 に基づいて説明する。図 8 2 は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図 8 3 は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるとき動作例を示す図である。図 8 4 は、（ A ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（ B ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 0 7 1 0 】

図 8 2 に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【 0 7 1 1 】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したファンファーレ演出（右打ち報知パート）が終了する直前のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング（例えば、ファンファーレ期間の終了の約 5 0 0 0 m s 前のタイミングなど）を含む。

【 0 7 1 2 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用CPU120が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当り中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカLED9cが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンLED9gが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音（BGM）が大当り中楽曲に対応する態様で出力される。

【0713】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間（例えば、約1000ms）がある場合、CPU103が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である1000msが経過してから1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが消灯し、背景音（BGM）が出力されない状態となる。尚、可動体LEDについては復旧中に対応した態様で発光してもよい。

【0714】

また、1回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0715】

その後、1回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第2ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0716】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0717】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【0718】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F8）～（F9）参照）内に可動体のイニシ

10

20

30

40

50

ャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0719】

また、図83(A)に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置5の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示132SG430が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454が表示される。

10

【0720】

また、図83(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【0721】

詳しくは、右打ち促進表示132SG430は支持部32bのみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示132SG451、連荘回数／総出球数表示132SG454は演出部32a及び支持部32bの一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453は演出部32aが重複しうる位置に表示されている。

20

【0722】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図84(A)、(B)に基づいて説明する。

【0723】

図84(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図83(A)参照)。

30

【0724】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難(または不可)となる。また、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示132SG430の視認が困難(または不可)となる(図83(B)参照)。

【0725】

次いで、盤上可動体32Aが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示132SG430が視認可能となるが、連荘回数／総出球数表示132SG454の一部が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は連荘回数／総出球数表示132SG454の視認が困難(または不可)となるが、右打ち促進表示132SG430、ラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453は演出部32a及び支持部32bのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる(図83(C)参照)。

40

【0726】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため

50

、図 8 4 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 0 7 2 7 】

図 8 4 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

10

【 0 7 2 8 】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 0 7 2 9 】

一方、図 8 4 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3 (A) 参照）。

20

【 0 7 3 0 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3 (D)、(E) 参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

30

【 0 7 3 1 】

このように、図 8 4 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 0 7 3 2 】

また、盤下可動体 3 2 B については、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。

40

【 0 7 3 3 】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって視認性が困難となる時間が短いた

50

め、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

【0734】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0735】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第1可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない第2可動体の可動体LEDは大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、動作確認制御により第1可動体が可動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第2可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

10

【0736】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通であ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、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

20

30

【0737】

形態6（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図85に基づいて説明する。図85は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0738】

図85に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、1回目のラウンド遊技（第1ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

40

【0739】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、1回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、CPU103が第1回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約1000ms後）のタイミングなど）を含む。

。

【0740】

50

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用CPU120は、1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

10

【0741】

また、停電復旧中であることが報知されている1回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該1回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0742】

20

その後、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用CPU120が、1回目のラウンド遊技が終了して2回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0743】

30

このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0744】

また、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後も、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

40

【0745】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0746】

50

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0747】

10

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0748】

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

20

【0749】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

30

【0750】

尚、上記形態6において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【0751】

形態7（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図86に基づいて説明する。図86は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

40

【0752】

図86に示すように、1回目のラウンド遊技（第1ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0753】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が

50

開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が第1回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【0754】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと1回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は1回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0755】

その後、2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0756】

また、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該2回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0757】

このように、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の2回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0758】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F10）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0759】

10

20

30

40

50

尚、上記形態7において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）の終了直前に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【0760】

形態8（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図87に基づいて説明する。図87は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0761】

本実施の形態では、大当たり種別が大当たりA、大当たりBの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は0.5秒であるのに対し、大当たり種別が大当たりC、大当たりD、大当たりEの場合、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は30秒とされ（図8参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図53（F21）～（F29）参照）が行われる。

【0762】

図87に示すように、大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0763】

大当たりC～Eの3回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、3回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングなど）を含む。

【0764】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと3回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は3回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0765】

その後、4回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0766】

また、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該3回目の特殊ラウンドインターバル期間が

10

20

30

40

50

終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0767】

このように、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0768】

より詳しくは、本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図 53（F21）～（F29）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0769】

尚、上記形態 8 において、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定され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、3回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【0770】

また、演出制御用 C P U 120 は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 132 S G 510 を表示するとともに、動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f を復旧中表示 132 S G 510 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0771】

また、演出制御用 C P U 120 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 132 S G 510 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 631 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 631 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0772】

また、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、

イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0773】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を大当り中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能である。そして、3 回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該 3 回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）はインターバル演出に対応した態様（大当り中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【0774】

また、本実施の形態では、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 3 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間において、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されるとともに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が 4 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続され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、インターバル演出が、導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【0775】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

【0776】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（F 2 4）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認

制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【0777】

また、動作確認制御による盤下可動体32Bの動作態様と昇格演出での盤下可動体32Bの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【0778】

尚、本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体32Bが上昇することにより、当該大当たりが3ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利な10ラウンド大当たりであることを報知する昇格演出が行われる形態を例示したが、本発明はこれ

【0779】

例えば、大当たり中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことが検出されたことに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態（大当たり確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図88に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体32Bが上昇することにより、当該大当たりが非確変大当たり（大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当たり）よりも遊技者にとって有利な確変大当たりであることを報知するV昇格演出が行われるようにしてもよい。

【0780】

また、図88に示すように、このV昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、V昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【0781】

形態9（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図89に基づいて説明する。図89は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0782】

本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（30秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図53（F21）～（F29）参照）が行われ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、上記のような昇格演出は、図89に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、3回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

【0783】

この場合、昇格演出は、導入パート（図53（F21）～（F23）参照）と、導入パ

ートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図53（F24）～（F29）参照）と、で構成され、大当り種別が大当りA（3R大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りAであることが昇格失敗態様で報知され、大当り種別が大当りA（3R大当り）よりも遊技者にとって有利な大当りB（10R大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りBであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第1特別図柄の可変表示結果が大当りとなったとき（初当り）に実行可能とすることが好ましい。

【0784】

そして、図89に示すように、昇格演出が実行される大当りA、Bの3回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【0785】

昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、2回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、2回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

【0786】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと2回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は2回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、2回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0787】

その後、3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0788】

また、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または3回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0789】

このように、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンドインターバル期間中または3回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

10

【0790】

より詳しくは、本実施の形態では、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0791】

尚、上記形態9において、3回目のラウンド遊技において昇格演出が実行され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、3回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0792】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0793】

また、3回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

30

【0794】

また、3回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

40

【0795】

また、演出制御用CPU120は、盤下可動体32Bは、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときには、盤下可動体LED9eが復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（BGM）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときには、盤下可動体LED9eが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。

50

【0796】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図53（F24）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体32Bの動作態様と昇格演出での盤下可動体32Bの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

10

【0797】

形態10（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図90に基づいて説明する。図90は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0798】

図90に示すように、大当りB、D、Eにおける10回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

20

【0799】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、10回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が10回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

30

【0800】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと10回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は10回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、10回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

40

【0801】

その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gとアタッカLED9cは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

50

【0802】

また、10回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0803】

このように、10回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0804】

より詳しくは、本実施の形態では、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図53（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0805】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記3ラウンドや10ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

【0806】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0807】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体LEDがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【0808】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED

10

20

30

40

50

D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0809】

また、可動体 L E D だけでなく、枠 L E D 9 a、9 b についても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0810】

形態 11（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 1 に基づいて説明する。図 9 1 は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0811】

図 9 1 に示すように、大当り B、D、E における 10 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【0812】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば、約 1 0 0 0 m s 後）のタイミングなど）を含む。

【0813】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないので、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次のコマンド（例えば、客待ちデモ指定コマンドなど）を受信するまで遊技状態がどのような状態か（エンディング期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0814】

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が高ベース楽曲（時短中演出）に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲（時短中演出）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、デフォルトに対応した態様にて発光し（例えば、白点灯または消灯など）、アタッカ L E D 9 c は消灯する。

【0815】

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光

10

20

30

40

50

するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光している。

【0816】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

10

【0817】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図53（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0818】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

20

【0819】

また、上記では大当たりB、D、E（10ラウンド大当たり）のエンディング期間を一例として説明したが、大当たりA、C（3ラウンド大当たり）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【0820】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

30

【0821】

また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する

40

50

可動体に注目させることが可能となる。

【0822】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯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、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0823】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【0824】

形態12、20（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図92及び図93に基づいて説明する。図92は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図93は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【0825】

図92（A）に示すように、時短状態B、C1、C2である場合、時短中演出として「BATTLE RUSH演出」が実行される。BATTLE RUSH演出では、画像表示装置5の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第2背景表示132SG320と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示132SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示132SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX＝0～685）が表示され、画像表示装置5の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示132SG430とが表示され、画像表示装置5の画面下部には、大当たり連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示132SG454が表示されている。

【0826】

また、画面左上の表示領域5SLには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域132SG013と、第2保留記憶に対応する第2保留表示領域132SG012と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域132SG012に第2保留表示132SG002が4つ縦並びに表示される。

【0827】

図92（A）に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【0828】

詳しくは、右打ち促進表示132SG430及び第2保留表示132SG002が表示される第2保留表示領域132SG012は、盤上可動体32Aの支持部32bのみが重複しうる位置に表示され、第2保留記憶数表示が表示される表示領域5SLは演出部32

10

20

30

40

50

a 及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示され、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a が重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 及び時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 は、盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d の一部が重複しうる位置に表示されている。

【0829】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 9 3 (A)、(B) に基づいて説明する。尚、図 9 3 (A)、(B) においては、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 については記載を省略する。

【0830】

図 9 3 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 9 3 (A) 参照)。

【0831】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、第 2 保留記憶数表示 (表示領域 5 S L) の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は表示の視認が困難 (または不可) となる (図 9 2 (B) 参照)。その後、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで移動して第 2 保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難 (または不可) となる (図 9 2 (C) 参照)。

【0832】

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の視認が困難 (または不可) となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数表示、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる (図 9 2 (D) 参照)。

【0833】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 3 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0834】

一方、図 9 3 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 9 2 (D) 参照)。

【0835】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 の一部の前面側に演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d が重複す

10

20

30

40

50

ることにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図 9 2（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【0836】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）の視認性が妨げられにくくなる。

10

【0837】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

20

【0838】

また、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様に変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

【0839】

また、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 に重複する範囲の方が大きくなることが好ましく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

30

【0840】

また、図 9 3（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

40

【0841】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃し

50

てしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【0 8 4 2】

尚、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）に重複する時間よりも短くなる態様にて動作するようにしてもよい。

10

【0 8 4 3】

例えば、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、イニシャル動作において原点位置から第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられることを防止できる。

20

【0 8 4 4】

また、図 9 3（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0 8 4 5】

また、形態 1 2、2 0 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2（第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2）、大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

30

【0 8 4 6】

形態 1 3（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

40

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 9 4 に基づいて説明する。図 9 4 は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0 8 4 7】

図 9 4 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホッ

50

トスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【0848】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミ
10
ングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【0849】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基
いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップS132SG610）において、リーチ態
様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促す
ボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様に
20
て可変表示が開始され、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、
枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが変動（背景）に対応した態様で発
光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、
停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したとき
に起動準備表示132SG500の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表
示が開始される。

【0850】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経
過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可
動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開
30
始される。

【0851】

ボタン予告（結果報知パート）では、図50（D6）、（D7）に示すように、遊技者
がチャンスボタン631Bを操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知され
るため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると
、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視
認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【0852】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生し
た後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パ
ート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる
ため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられる
ことを防止できる。

【0853】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前
に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図50
（D1）～（D5）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から
ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定さ
れている。

【0854】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

10

【0855】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【0856】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の可否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

20

【0857】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

30

【0858】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

40

【0859】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【0860】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのLEDを発光（赤⇄消灯150ms周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は

50

、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【0861】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させる（振動モータ635Eの確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン631Bを振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。

【0862】

形態14（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

10

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図95に基づいて説明する。図95は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0863】

図95に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

20

【0864】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミ

30

【0865】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基

いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップS132SG610）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、開始時予告（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。

40

【0866】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

50

【0867】

開始時予告（結果報知パート）では、図48（B3a）～（B6a）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【0868】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

10

【0869】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図48（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0870】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

20

30

【0871】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【0872】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

40

【0873】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい

50

。

【0874】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

10

【0875】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図48（B6）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン631Bを振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【0876】

20

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図48（B1）にてボタン振動予告（開始時予告とは異なる期待度示唆）を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【0877】

形態15（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図96に基づいて説明する。図96は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

30

【0878】

図96に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

40

【0879】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる

50

文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【0880】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基いて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（変動）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

10

【0881】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【0882】

擬似連予告（結果報知パート）では、図 4 9（C6）、（C10）、（C9）に示すように、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

20

【0883】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【0884】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 4 8（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

30

【0885】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態 1 で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B の演出動作が制限され、可動体予告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図 6 6 参照）。また、実施形態 1 では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B の演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

40

【0886】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 2

50

0 秒) よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告 (結果報知パート) が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告 (結果報知パート) が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了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、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることが CPU 103 により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド (例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド) が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 120 が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【0887】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン (擬似連予告有り) であることを指定する入賞時演出指定コマンド (特定情報) が送信される。

【0888】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド (特図の可否情報)、第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第 1 (or 第 2) 可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【0889】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間 (例えば、4000ms) 内に、特定変動パターン (擬似連予告有り) を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作 (約 20 秒) を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い (例えば、5 秒など) 短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0890】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作 (原点位置と演出位置との間の往復) を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作 (例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰) を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前 (例えば、終了 5 秒前など) だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【0891】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる (図 49 (C4) でショートイニシャル動作、図 49 (C5) で制限された可動体予告における演出動作が行われる)。

【0892】

形態 16 (通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係)

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 97 及び図 98 に基づいて説明する。図 97 は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 98 は、(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

10

20

30

40

50

【0893】

図97(A)に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0894】

そして、復旧中表示132SG510が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ21など画像表示装置5の右側の遊技領域(第2経路)に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用CPU120は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示132SG530が表示され、遊技球を画像表示装置5の左側の遊技領域(第1経路)に打ち出す操作を行うことが促進される。

【0895】

図97(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【0896】

詳しくは、復旧中表示132SG510は、盤上可動体32Aの演出部32a及び盤下可動体32Bの演出部32cが重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示132SG530は、盤上可動体32Aの演出部32aの一部及び支持部32bが重複しうる位置に表示されている。

【0897】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図98(A)、(B)に基づいて説明する。尚、図98(A)(B)においては、盤上可動体32A及び盤下可動体32Bと左打ち促進表示132SG530との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示132SG430(図84、図93参照)との関係について比較できるようにしている。

【0898】

図98(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び左打ち促進表示132SG530のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図97(A)参照)。

【0899】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示132SG530の前面側に演出部32aの一部及び支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図97(B)参照)。その後、盤上可動体32Aが通過して左打ち促進表示132SG530の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる(図97(C)参照)。

【0900】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図98(A)に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0901】

一方、図 9 8 (A) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 9 7 (A) 参照)。

【0902】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 (または不可) となる一方で、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 を視認可能となる (図 9 7 (D)、(E) 参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【0903】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難 (または不可) となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複するのは、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0904】

また、図 9 8 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複する期間は、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する期間よりも長いが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【0905】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【0906】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ 2 1 などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球 (例えば、5 個) が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間 (例えば、20 秒間) よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知が妨げられることを防止できる。

【0907】

形態 1 7、1 8 (大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係)

次に、大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 9 9 及

10

20

30

40

50

び図 100 に基づいて説明する。図 99 は、大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 100 は、(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【0908】

図 99 (A) に示すように、大当たり遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 132SG500 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 132SG510 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

10

【0909】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当たり遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示 132SG510 が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示 132SG430 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の右側の遊技領域（第 2 経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【0910】

図 97 (A) に示すように、盤上可動体 32A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 32a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E1 で上下方向に移動可能であり、支持部 32b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 32B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 32c 及び支持部 32d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E3 で上下方向に移動可能である。

20

【0911】

詳しくは、復旧中表示 132SG510 は、盤上可動体 32A の演出部 32a 及び盤下可動体 32B の演出部 32c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 132SG430 は、盤上可動体 32A の演出部 32a の一部及び支持部 32b が重複しうる位置に表示されている。

【0912】

次に、盤上可動体 32A と盤下可動体 32B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 100 (A)、(B) に基づいて説明する。

30

【0913】

図 100 (A) に示すように、盤上可動体 32A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 132SG510 及び右打ち促進表示 132SG430 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 99 (A) 参照）。

【0914】

次いで、盤上可動体 32A が原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示 132SG430 の前面側に支持部 32b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 132SG530 の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体 32A が通過して右打ち促進表示 132SG430 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 132SG510 の一部の前面側に演出部 32a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 132SG510 の一部の視認が困難（または不可）となる（図 99 (B) 参照）。

40

【0915】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 32A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 32A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 32A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 100 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0916】

50

一方、図 100 (A) に示すように、盤下可動体 32B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 132SG430 及び復旧中表示 132SG510 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 99 (A) 参照)。

【0917】

次いで、盤下可動体 32B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 132SG510 が前面側に演出部 32a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 132SG510 の一部の視認が困難 (または不可) となる一方で、右打ち促進表示 132SG430 には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示 132SG430 を視認可能となる (図 99 (C) 参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 32B が各表示に重複する状況は同じである。

10

【0918】

このように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 32A が、ラウンド遊技に対応する情報 (例えば、ラウンド数表示 132SG451、入賞球数表示 132SG452、出球数表示 132SG453、連荘回数／総出球数表示 132SG454 など) が表示される所定領域 (図 83 (A) 参照) の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 132SG430 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 132SG430 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報 (例えば、ラウンド数表示 132SG451、入賞球数表示 132SG452、出球数表示 132SG453、連荘回数／総出球数表示 132SG454 など) が表示される所定領域 (図 83 (A) 参照) の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 132SG430 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

20

【0919】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 132SG430 に支持部 32b が重複する可動体予告の演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 132SG430 に重複する可動体予告における演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

30

【0920】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0921】

また、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 32A が、復旧中表示 132SG510 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 132SG430 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 132SG430 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示 132SG510 の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 132SG430 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

40

【0922】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 132SG430 に支持部 32b が重複する可動体予告の演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 132SG430 に重複する可動体予告における演出動作 (原点位置と中間位置と

50

の間での往復動作) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0923】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0924】

また、盤下可動体32Bが復旧中表示132SG510に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間T1及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間T2は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間T3よりも長くなることが好ましい($T1 = T2 > T3$)。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示132SG510に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

【0925】

形態19（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図101に基づいて説明する。図101は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【0926】

図101(A)に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0927】

図101(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【0928】

詳しくは、復旧中表示132SG510は、盤上可動体32Aの演出部32a及び盤下可動体32Bの演出部32cが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示132SG430は、盤上可動体32Aの演出部32aの一部及び支持部32bが重複しうる位置（図101(C)参照）に表示される。

【0929】

図101(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び右打ち促進表示132SG430のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【0930】

次いで、盤上可動体32Aのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示132SG510の表示が終了し、第2背景表示132SG320が表示された場合、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体32Aが通過して右打ち促進表示132SG4

10

20

30

40

50

30が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難（または不可）となる（図101（B）参照）。

【0931】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0932】

一方、図101（A）に示すように、盤下可動体32Bは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430及び復旧中表示132SG510のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【0933】

次いで、盤下可動体32Bが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示132SG510が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示132SG430には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示132SG430を視認可能となる（図101（C）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体32Bが各表示に重複する状況は同じである。

【0934】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など）が表示される所定領域（図101（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430が表示される特定領域（図101（A）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示132SG510の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など）が表示される所定領域（図101（B）（C）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【0935】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に支持部32bが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0936】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0937】

また、形態17～19においては、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bと、右打ち促進表示132SG430、復旧中表示132SG510、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球

10

20

30

40

50

数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【0938】

形態 2 1 ~ 2 4 (イニシャル動作制御実行時の起動順)

前記特徴部 1 3 2 S G では、図 6 1 及び図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入 (パチンコ遊技機 1 がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動) されると、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプと、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) とを同時に点灯させ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、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯タイミングは異なってもよい。

【0939】

例えば、図 1 0 2 (A) ~ (G) に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。該起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から所定時間 (例えば、図 6 1 や図 6 2 と同様の 3 秒) が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始される (図 1 0 2 (A)、(B) 参照)。

【0940】

また、該タイミングでは、ソレノイド 8 1、8 2 への通電が再開されることによって、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置 6 B が開放状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

【0941】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となった後は、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯が開始される。

【0942】

以降は、初期化報知として、画像表示装置 5 において初期化報知画像の表示と、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) における初期化報知態様での点灯、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される (図 1 0 2 (D) ~ (G))。

【0943】

特に、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図 1 0 3 (A) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 への電源投入指定コマンドの送信 (演出制御用 C P U 1 2 0 による電源投入指定コマンド

の受信)が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態(閉状態)となる。

【0944】

尚、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

10

【0945】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態となった後には、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) の点灯が開始される。

【0946】

そして、演出制御用 CPU 120 が電源投入指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する(起動準備表示 132SG500 の表示から 5 秒が経過する)と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 に替えて初期化報知表示 132SG600 の表示が開始される。該初期化報知表示 132SG600 の表示開始後は、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631 B の確認動作が実行される。

20

【0947】

このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入が、起動準備表示 132SG500 の表示により遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られることなく遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【0948】

また、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図 103 (B) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、CPU 103 から演出制御用 CPU 120 への停電復旧指定コマンドの送信(演出制御用 CPU 120 による停電復旧指定コマンドの受信)が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯(及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示)が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断前の状態となる。また、演出制御用 CPU 120 が停電復旧指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する(起動準備表示 132SG500 の表示から 5 秒が経過する)と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 に替えて復旧中表示 132SG510 の表示が開始される。その後は、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631 B の確認動作が実行される。

30

40

【0949】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示 132SG500 の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図 103 (B) に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示 132SG510 の表示が終了される

50

。

【0950】

つまり、保留記憶数が0の状態では画像表示装置5において起動準備表示132SG500が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示132SG500が復旧中表示132SG510の表示に切り替わる。更に、復旧中表示132SG510の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

【0951】

図103(B)に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示132SG510の表示中にイニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が開始される。

10

【0952】

尚、図103(B)と同じくパチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図104(A)に示すように、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示132SG510の表示が終了）することとなる。

20

【0953】

また、図103(B)と同じくパチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図104(B)に示すように、起動準備表示132SG500の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示132SG510の表示が終了することとなる。

【0954】

以上のように、図103(A)、(B)及び図104(A)、(B)に示す例については、画像表示装置5において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置5における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

30

【0955】

また、図104(A)に示す例では、パチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止しない場合は、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作と、を同時に開始させ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、パチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止しない場合は、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

40

50

【0956】

例えば、図105（A）に示すように、パチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止しない場合は、起動準備表示132SG500の表示期間中（より正確には、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンドを受信してからの2秒間）から各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示132SG510の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作を開始させればよい。

10

【0957】

尚、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示132SG500の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【0958】

また、図105（A）に示す例において、パチンコ遊技機1が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示132SG500の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図105（B）に示すように、起動準備表示132SG500の表示終了タイミングから画像表示装置5において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

20

【0959】

また、図103～図105に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機1において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機1をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1は、可変表示が実行されない大当り遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

30

【0960】

パチンコ遊技機1が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図106（A）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始されたタイミングから3秒経過した時点で、CPU103から演出制御用CPU120への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用CPU120による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置4A、4Bが通電することによってこれら特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド81、82が通電することによって可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置7が開放状態となる。

40

【0961】

また、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから2秒が経過する（起動準備表示132SG500の表示から5秒が経過する）と、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始されるとともに、各LED（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。

【0962】

50

その後の復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される。

【0 9 6 3】

イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置 5 においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

10

【0 9 6 4】

尚、図 1 0 6（A）の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図 1 0 6（B）に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される（特別可変入賞球装置 7 が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる）場合については、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が終了するまで、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに

20

【0 9 6 5】

図 1 0 6（A）、（B）に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態である（ラウンド遊技中である）ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動することにより、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行されることがないので、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）がラウンド遊技中に

30

【0 9 6 6】

また、図 1 0 3～図 1 0 5 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図 1 0 7（A）に示すように、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態であって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中（図 1 0 7（A）の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に第 2 始動入賞が発生した場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に、該第 2 始動入賞に応じた可変表示の停止タイミングまで画像表示装置 5 において復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、該復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始すればよい。

40

【0 9 6 7】

また、図 1 0 7（A）に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態で

50

あって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中（図 1 0 7（A）の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に普図当りが発生した場合については、図 1 0 7（B）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御すればよい。

【0968】

10

以上、図 1 0 7（A）及び図 1 0 7（B）に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【0969】

尚、図 1 0 7（A）の例では、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わ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、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わるようにしてもよい。

20

【0970】

また、図 1 0 6（A）、（B）では、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、図 1 0 8 に示すように、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動したことにより画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中（図 1 0 8 に示す例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間）に特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化する場合、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されればよい。

30

【0971】

以上、図 1 0 8 に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【0972】

尚、形態 3 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態 2 1～2 4 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当たりするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあるため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当たり遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

40

【0973】

形態 2 5（初期化報知画像とイニシャル動作との関係）＜変形例＞

次に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係について、図 1 1 0、

50

図 1 1 1 に基づいて説明する。図 1 1 0 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図 1 1 1 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【0974】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間（例えば、3 秒）が経過して C P U 1 0 3 が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた（コールドスタート処理で起動した）として、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ 8 L、8 R にて初期化報知音の出力を開始する（図 6 1、図 6 2 参照）。

10

【0975】

また、画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間（例えば、5 秒）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）に基づいて第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図 1 0 2 にて説明したような初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されるようにする。

20

【0976】

そしてこの場合、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【0977】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

30

【0978】

また、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は、所定の実行期間（例えば、30 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

40

【0979】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0980】

尚、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【0981】

50

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0982】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するものにおいて、図 1 0 9 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図 1 1 0 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態 1 で説明したように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

【0983】

形態 2 6（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 1 1 1 ～ 1 4 に基づいて説明する。図 1 1 1 は、（A）～（D）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図 1 1 2 は、（A）～（D）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【0984】

前記実施の形態では、図 5 7（A）～（J）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基いて演出制御用 CPU 1 2 0 が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 5 7（B）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 5 7（C）参照）。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 5 7（D）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 5 7（E）参照）。次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 5 7（F）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 5 7（G）参照）。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 5 7（H）参照）、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 5 7（I）参照）。その後、所定時間（例えば、約 1 0 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

【0985】

具体的には、図 1 1 1（A）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 1 よりも、図 1 1 1（B）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が演出位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 2 の方が短くなるようになっている。

【0986】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3

1 Bと盤上可動体3 2 Aとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図1 1 1（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン6 3 1 Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図1 1 1（C）参照）、盤上可動体3 2 Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図1 1 1（D）参照）ようにしてもよい。

【0 9 8 7】

このようにすることで、第1可動体（例えば、チャンスボタン6 3 1 B）が演出位置に正常に動作可能であることと、第2可動体（例えば、盤上可動体3 2 A）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第1可動体（例えば、チャンスボタン6 3 1 B）の演出位置から原点位置への動作と、第2可動体（例えば、盤上可動体3 2 A）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

【0 9 8 8】

尚、本変形例では、チャンスボタン6 3 1 Bと盤上可動体3 2 Aとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始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、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン6 3 1 Bと盤上可動体3 2 Aとのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン6 3 1 Bと盤上可動体3 2 Aとの進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

【0 9 8 9】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体3 2 Bが原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第1可動体（例えば、盤上可動体3 2 A）と第2可動体（例えば、盤下可動体3 2 B）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図1 1 2（A）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体3 2 Aと盤下可動体3 2 Bとの演出動作期間が重複しないように、盤上可動体3 2 Aが原点位置から演出位置まで下降するとともに（図1 1 2（B）参照）、盤下可動体3 2 Bが原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体3 2 Aを持ち上げる演出を実行可能であり（図1 1 2（C）参照）、その後、盤上可動体3 2 Aと盤下可動体3 2 Bとの演出動作期間が重複するように、盤上可動体3 2 Aと盤下可動体3 2 Bとが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図1 1 2（D）参照）。

【0 9 9 0】

そして、このように第1可動体と第2可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体3 2 Aと盤下可動体3 2 Bについては、動作確認制御において、図1 1 2（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体3 2 Aと盤下可動体3 2 Bとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0 9 9 1】

また、第2可動体（例えば、盤下可動体3 2 B）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ1 3 2 S G 1 3 4（図2参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤上可動体3 2 A）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体3 2 B）が演出位置センサ1 3 2 S G 1 3 4により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0 9 9 2】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第1可動体と第2可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体3 2 A、盤下可動体3 2 B、チャンスボタン6 3 1 B、枠上可動体1 3 2 S G 1 0 1

10

20

30

40

50

のショートイニシャル動作制御)が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0993】

形態27(動作確認制御)

また、図57に示すように、遊技盤2に設けられる盤下可動体32Bと、開閉扉枠3aに設けられる枠上可動体132SG101とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で(図57(F)参照)、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている(図57(G)～(I)参照)。

【0994】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第1可動体(例えば、盤下可動体32B)により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第1可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置に配置されているときに第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)の動作を開始することにより該第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【0995】

具体的には、枠上可動体132SG101やチャンスボタン631Bなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができてしまう(図113(A)参照)。

【0996】

よって、例えば、図113(B)に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置5の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像(例えば、「※枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する)を背景画像上に表示し、最大5回(盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする)のエラー判定時のイニシャル動作(枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ)を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

【0997】

また、第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ132SG104(図2参照)を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体(例えば、盤下可動体32B)の原点位置に向けての動作は、第2可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置センサ132SG104により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0998】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0999】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1000】

10

20

30

40

50

また、前記実施の形態では、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。

【1001】

また、前記実施の形態では、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。

【1002】

本発明の遊技機は、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。

【1003】

また、変動パターンに応じてリーチ演出を実行する場合においてタイトル報知やリーチ中のチャンスアップ演出を実行することが考えられる。さらに、変動中やリーチ中に役物を可動させるとともに可動物に合わせてエフェクト表示や効果音の出力を実行する遊技機が考えられる。この場合特定のキャラクタがセリフ音を発したりタイトル表示中やリーチ演出中に特定の効果音を出力することにより大当り期待感を煽り遊技者に注目させる演出を実行することもある。また、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることよって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることよって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができる。この様なセリフ音や効果音の出力対応や実機制御について以下に詳しく説明する。

【1004】

（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。

【1005】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図114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。

【1006】

遊技盤2の所定位置（図114に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【1007】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表

10

20

30

40

50

示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【1008】

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

【1009】

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

【1010】

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

【1011】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する対応表示ともいう。また、実行が保留されている第1特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第1保留表示」と称し、実行が保留されている第2特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第2保留表示」と称する。なお、第1保留表示や第2保留表示を、適宜総称して「保留表示」と称する。

【1012】

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

【1013】

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

【1014】

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

【1015】

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

【1016】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図115参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例え

10

20

30

40

50

ば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 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翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 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。

【1017】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 1 4 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 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。

【1018】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 1 5 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。

【1019】

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。

【1020】

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 始動入賞口及び一般入賞口 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。

【1021】

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

【1022】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 1 4 に示す例では、遊技領域の左側方）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 LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1023】

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

【1024】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、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 LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【1025】

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

10

20

30

40

50

【1026】

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

【1027】

遊技盤2の所定位置（図114では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【1028】

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

10

【1029】

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

【1030】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図115参照）により検出される。

20

【1031】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図115参照）により検出される。

【1032】

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

30

【1033】

（遊技の進行の概略）

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

【1034】

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

40

【1035】

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

【1036】

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

50

【1037】

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

【1038】

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

10

【1039】

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

【1040】

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。

20

【1041】

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

【1042】

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

30

【1043】

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。

【1044】

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。

40

【1045】

本実施形態では、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、時短状態に制御されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったこと以外の契機に基づいて、時短状態に制御されてもよい。

【1046】

例えば、特別図柄の変動表示の表示結果として「時短付きはずれ」を設けてもよい。時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、時短制御が第1所定回数行われる時短状態B

50

(例えば、時短回数7回のチャンスタイム)に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく500回の変動を行った場合に、時短制御が第2所定回数行われる時短状態C(例えば、時短回数99回の遊タイム)に制御される。ただし、時短状態Cの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び500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Cに制御されることはない。

【1047】

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。

【1048】

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。

【1049】

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

【1050】

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

【1051】

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

【1052】

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

【1053】

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

【1054】

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特図ゲーム又は第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。

10

20

30

40

50

【1055】

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

【1056】

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

10

【1057】

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

【1058】

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

20

【1059】

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

30

【1060】

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

40

【1061】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されて

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1062】

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。

【1063】

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

【1064】

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)。

【1065】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図115に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【1066】

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

【1067】

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

【1068】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【1069】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値(遊技用乱数)を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコ

10

20

30

40

50

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。

【1070】

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

【1071】

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

【1072】

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

【1073】

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。

【1074】

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。

【1075】

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。

【1076】

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。

【1077】

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。

【1078】

表示制御部123は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1079】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行す

10

20

30

40

50

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

【1080】

音声制御基板 13 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。

10

【1081】

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

【1082】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【1083】

20

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 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。

【1084】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1085】

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

30

【1086】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【1087】

（主基板 11 の主要な動作）

まず、主基板 11 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 116 は、主基板 11 における CPU 103 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

40

【1088】

図 116 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1089】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態

50

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

【1090】

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

10

【1091】

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

20

【1092】

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

30

【1093】

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

【1094】

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

40

【1095】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断

50

からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【1096】

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

10

【1097】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図117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117に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【1098】

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

30

【1099】

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

【1100】

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

40

【1101】

図118は、特別図柄プロセス処理として、図117に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1102】

50

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図117に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【1103】

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

【1104】

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

20

【1105】

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

30

【1106】

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

40

【1107】

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。

【1108】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置

50

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。

【1109】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【1110】

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

20

【1111】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

30

【1112】

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

40

【1113】

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

【1114】

50

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 1 1 1 5 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

10

【 1 1 1 6 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

20

【 1 1 1 7 】

（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 1 1 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 1 1 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 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

30

【 1 1 1 8 】

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 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 1 1 1 9 】

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にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

40

50

【1120】

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

10

【1121】

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

20

【1122】

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。

【1123】

図120は、演出制御プロセス処理として、図119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120に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【1124】

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

【1125】

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

40

【1126】

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

50

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

【1127】

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

10

【1128】

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

20

30

【1129】

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

【1130】

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

40

【1131】

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

50

は、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【1132】

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

10

【1133】

(基本説明の変形例)

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

【1134】

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。

【1135】

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

20

【1136】

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

30

【1137】

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

40

【1138】

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

【1139】

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

50

い。例えば、一方が「0 %」の割合で、他方が「100 %」の割合又は「100 %」未満の割合であることも含む。

【1140】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

10

【1141】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【1142】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

20

【1143】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

30

【1144】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【1145】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内の連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

40

【1146】

50

図 1 2 1 - 1 は、特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 1 に示すパチンコ遊技機 1 の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【 1 1 4 7 】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第 1 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第 1 経路とは異なる第 2 経路が、正面から見て画像表示装置 5 よりも右側の領域に主に設けられている。

【 1 1 4 8 】

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

【 1 1 4 9 】

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

【 1 1 5 0 】

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

【 1 1 5 1 】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第 1 始動入賞口が形成された入賞球装置 6 A が設けられている。入賞球装置 6 A は、画像表示装置 5 の下方に配置されている。入賞球装置 6 A には、第 1 始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第 1 始動口スイッチ 2 2 A が設けられている。

【 1 1 5 2 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、および、V 判定入賞装置 8 7 が設けられている。可変入賞球装置 6 B は、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート 4 1 の内部にはゲートスイッチ 2 1 が、第 2 始動入賞口の内部には第 2 始動口スイッチ 2 2 B が、V 判定入賞装置 8 7 の内部には V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a および V 判定排出スイッチ 1 5 b が、それぞれ設けられている。

【 1 1 5 3 】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【 1 1 5 4 】

通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊

10

20

30

40

50

技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1155】

V判定入賞装置87は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【1156】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【1157】

小当たり遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

【1158】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【1159】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【1160】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド22により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【1161】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【1162】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【1163】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず(100%)V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【1164】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず(100%)遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

【1165】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

【1166】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1167】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

10

20

30

40

50

【1168】

遊技領域の下方には、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、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置7は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【1169】

特別可変入賞球装置7は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置7の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ23が設けられている。特別可変入賞球装置7へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

10

【1170】

なお、上記の実施形態では、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が共通の装置であってもよい。

【1171】

例えば、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7の内部にV入賞を判定するためのV判定入賞装置87が備えられてもよい。この場合、大入賞口に進入した遊技球が、そのままV判定入賞装置87に進入する。

20

【1172】

大当りは、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄が導出表示される。第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄が導出表示される。

【1173】

大当りは、小当り遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることをV入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当りであり、V入賞を条件として大当りが発生可能となる。V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

30

40

【1174】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置7が開放状態と閉鎖状態とを所定期数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置7が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【1175】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに

50

応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【1176】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立した 10
ことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【1177】

また、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合 20
にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【1178】

第 1 特別図柄については、第 1 始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第 1 保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第 2 特別図柄については、第 2 始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第 2 保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第 1 保留記憶または第 2 保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【1179】

第 2 始動入賞口への第 2 始動入賞が発生したときには、第 1 始動入賞の保留記憶があっても、当該第 2 始動入賞に基づく第 2 特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第 2 特別図柄の変動表示は、第 1 特別図柄の変動表示よりも優先して実行される（以下、適宜、「特 2 優先消化」と称する。）。

【1180】

なお、上記の実施形態では、特 2 優先消化が実行される例を示したが、このような形態に限らず、特 2 優先消化が実行されなくてもよい。

【1181】

例えば、（A）第 1 特別図柄の変動表示が、第 2 特別図柄の変動表示よりも優先して実行されてもよく（以下、適宜、「特 1 優先消化」と称する。）、（B）第 1 特別図柄の変動表示と、第 2 特別図柄の変動表示と、が同時に実行されてもよい（以下、適宜「特 1 特 2 同時消化」と称する。）。

【1182】

第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上方には、第 2 始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第 2 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 2 保留表示器 25 B が設けられている。第 2 保留表示器 25 B は、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を 1 増やす。そして、第 2 特別図柄表示装置 4 B での変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を 1 減らす。

【1183】

第 2 保留表示器 25 B のさらに上方には、第 1 始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第 1 保留記憶数を表示する 4 つの表示器からなる第 1 保留表示器 25 A が設けられてい 40

る。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【1184】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【1185】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

【1186】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当たり遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当たり遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【1187】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当たり表示結果となれば、小当たり遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当たり遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が開始されることを報知する小当たり開始報知が行われる。また、小当たり遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当たりに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当たり表示の開始タイミング、または、小当たり表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

【1188】

小当たり遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当たり経由の大当たりが発生する。V入賞が発生したときには、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当たり遊技状態の終了時は、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が終了したことを報知する小当たり終了報知が行われる。そして、小当たり終了後に、大当たり遊技状態となって特別可変入賞球装置7が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。

【1189】

また、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、画像表示装置5の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

10

【1190】

図121-2は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置7が開放する回数を示している。

【1191】

20

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出されることが設定されている。

30

【1192】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが含まれる。16（15）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9（8）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5（4）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

【1193】

40

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当り、および、図柄4R時短大当りがある。

【1194】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

50

【1195】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回(15R)開放される大当りである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回(4R)開放される大当りである。小当り経由16(15)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回(15R)開放される大当りであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当りと同様の当り種別と感じる。小当り経由9(8)R時短大当りは、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回(8R)開放される大当りである。小当り経由5(4)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回(4R)開放される大当りであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当りと同様の当り種別と感じる。

10

【1196】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

20

【1197】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

30

【1198】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

40

【1199】

図柄4R時短大当り以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4R時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生

50

についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1200】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

10

【1201】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

20

【1202】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

30

【1203】

図121-3は、各乱数を示す説明図である。図121-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【1204】

(1) ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1：大当りの種類（種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。(3) ランダム2：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム5：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）。

40

【1205】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りという複数の種別が含まれている。したが

50

って、当り判定用乱数（ランダム R）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V 入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム 1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム 1 は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【1206】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1 または複数の変動パターンが属している。

【1207】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【1208】

図 121-4 は、第 1 特図当り判定テーブル、第 2 特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【1209】

図 121-4 (A) は、第 1 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 1 特図当り判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図 121-4 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【1210】

第 1 特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定 1 では $1/199$ 、設定 2 では $1/190$ 、設定 3 では $1/180$ 、設定 4 では $1/170$ 、設定 5 では $1/160$ 、設定 6 では $1/150$ となっている。よって、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順で大当り確率が高い。

【1211】

図 121-4 (B) は、第 2 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 2 特図当り判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図 121-4 (B) における上段が大当り判定テーブル部であり、図 121-4 (B) における下段が、小当り判定テーブル部である。図 121-4 (B) 上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図 121-4 (B) 下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【1212】

第 2 特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定 1 では $1/199$ 、設定 2 では $1/190$ 、設定 3 では $1/180$ 、設定 4 では $1/170$ 、設定 5 では $1/160$ 、設定 6 では $1/150$ となっている。よって、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順で大当り確率が高い。それに対し、第 2 特別図柄の小当り確率は、設定値によらず $1/7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄の小当りを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当り確率を $1/100$ とすればよい。

10

20

30

40

50

【1213】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞（第1始動入賞）、または、第2始動入賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値（ランダムR）を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することでもある。

10

【1214】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【1215】

図121-4（C）、（D）、（E）は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図121-4（C）は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特図大当り種別判定テーブルである。図121-4（D）は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特図大当り種別判定テーブルである。

【1216】

図121-4（C）の第1特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」と「図柄4R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図121-4（D）の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

30

【1217】

また、図121-4（C）、（D）に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「8R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【1218】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

40

【1219】

図121-4（E）の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16（15）R時短大当り」と「小当り経由9（8）R時短大当り」と「小当り経由5（4）R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り（16（15）R時短大当りとなるもの）、第2

50

小当り（９（８）Ｒ時短大当りとなるもの）、第３小当り（５（４）Ｒ時短大当りとなるもの）のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなければ無効となる。

【１２２０】

図１２１－５および図１２１－６は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１２１－５および図１２１－６においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、図１２１－５および図１２１－６に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。

10

【１２２１】

図１２１－５および図１２１－６のうち、主なコマンドを説明する。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

20

【１２２２】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【１２２３】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【１２２４】

コマンドＡ００１～Ａ００５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

30

【１２２５】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【１２２６】

コマンドＡ３０１～Ａ３０５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドである。

【１２２７】

コマンドＡ４０１（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＡ４０２（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

40

【１２２８】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が第１時短状態（高ベース状態）であることを指定する第１時短状態指定コマンドである。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が第２時短状態（高ベース状態）であることを指定する第２時短状態指定コマンドである。

【１２２９】

50

コマンドC 0 X X (H)は、第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドである。コマンドC 0 X X (H)における「X X」が第1保留記憶数を示す。コマンドC 1 X X (H)は、第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドである。コマンドC 0 X X (H)における「X X」が第2保留記憶数を示す。

【1 2 3 0】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【1 2 3 1】

コマンドC 2 X X (H)およびコマンドC 3 X X (H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC 2 X X (H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、小当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 3 X X (H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【1 2 3 2】

コマンドC 4 0 1 (H)は、第1小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC 4 0 2 (H)は、第2小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC 4 0 3 (H)は、第3小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンドC 5 0 1 (H)は、第1小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンドC 5 0 2 (H)は、第2小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンドC 5 0 3 (H)は、第3小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンドC 6 0 1 (H)は、V入賞があったことを指定するV入賞指定コマンドである。コマンドC 6 0 2 (H)は、V判定入賞装置87への入賞球(V入賞球とV入賞球以外の入賞球との両方を含む)を検出したことを指定するV入賞球検出指定コマンドである。

【1 2 3 3】

遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、RAM102に、第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第1保留記憶バッファが設けられている。第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

【1 2 3 4】

第2特別図柄については、RAM102に、第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第2保留記憶バッファが設けられている。第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

【1 2 3 5】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存(記憶)される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処

10

20

30

40

50

理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存（記憶）される。

【1236】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【1237】

図121-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【1238】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1214）。S1214の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1239】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【1240】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【1241】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能

である。

【1242】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1216）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1217）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1218）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1219）。

【1243】

S1216，S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【1244】

また、この実施の形態では、S1216～S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1245】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（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4であるか否か）を確認する（S1222）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【1246】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1223）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1224）。S1224の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1247】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（S1225）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1226）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1227）。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1228）とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1229）。

【1248】

S1226，S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【1249】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド

10

20

30

40

50

、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1250】

図121-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

【1251】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（S80）を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S52）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、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（S54）。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S53）。

【1252】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

【1253】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

【1254】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（S55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

【1255】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶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保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

10

20

30

40

50

【1256】

すなわち、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM102の第1保留記憶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」を示している場合に、RAM102の第2保留記憶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。

【1257】

よって、各第1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 $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。また、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。

10

【1258】

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【1259】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【1260】

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR(大当たり判定用乱数)を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する(S61)。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

30

【1261】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図121-4(A)に示すいずれかの当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図121-4(B)に示すいずれかの当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(S61のY)、S71に移行する。大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

40

【1262】

S61で大当たりとすることに決定した場合には(S61のY)、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする(S71)。

【1263】

50

次に、特別図柄ポインタが「第 1」を示しているか否かを判定する（S 7 2）。特別図柄ポインタが「第 1」のときは、図 1 2 1 - 4（C）の第 1 特図大当り種別判定テーブルを選択し（S 7 3）、S 7 5に進む。一方、特別図柄ポインタが「第 1」を示していない場合（「第 2」を示している場合）は、図 1 2 1 - 4（D）の第 2 特図大当り種別判定テーブルを選択し（S 7 4）、S 7 5に進む。

【1 2 6 4】

S 7 5では、S 7 3またはS 7 4で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（S 7 5）、S 8 1に進む。

【1 2 6 5】

また、S 6 1で大当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（S 6 1の N）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第 2 特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S 7 6）。S 7 6で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータでない（第 1 特別図柄の変動表示である）ときは、後述する S 8 2に進む。一方、S 7 6で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第 2」を示すデータである（第 2 特別図柄の変動表示である）ときは、図 1 2 1 - 4（B）の第 2 特図大当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することにより、小当り判定の処理を行う（S 7 7）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダム R）の値が図 1 2 1 - 4（B）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（S 7 7の Y）、第 2 特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S 7 7 Y）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S 7 8）。

【1 2 6 6】

小当りフラグをセットした後は、図 1 2 1 - 4（E）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（S 7 9）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム 1）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（S 8 0）。そして、S 8 1に移行する。一方、S 7 7で小当り判定用乱数（ランダム R）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（S 7 7の N）、後述する S 8 2に移行する。

【1 2 6 7】

S 8 1では、S 7 5またはS 8 0で決定した大当りの種別を示すデータを RAM 1 0 2 における大当り種別バッファに記憶し（S 8 1）、S 8 2に進む。たとえば、大当り種別が「図柄 1 5 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 1」が設定され、大当り種別が「図柄 4 R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 2」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「0 3」が設定される。大当り種別が小当り経由 9（8）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 4」が設定される。大当り種別が小当り経由 5（4）R 時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 5」が設定される。これらのうち、小当り経由 1 6（1 5）R 時短大当り、小当り経由 9（8）R 時短大当り、および、小当り経由 5（4）R 時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態において V 入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【1 2 6 8】

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 8）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決

10

20

30

40

50

定した大当たり種別に応じた大当たり図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（S111）に対応した値に更新する（S79）。

【1269】

図121-9は、小当たり開放前処理（S118）を示すフローチャートである。小当たり開放前処理において、CPU103は、小当たりの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる（S411）。次に、CPU103は、小当たり遊技状態が開始されることを示す小当たり開始指定コマンドを演出制御用CPU120へ送信する（S412）。次に、CPU103は、小当たりの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする（S413）。具体的に、S413では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当たり開放中処理（S119）に対応した値に更新する（S414）。

【1270】

図121-10は、特別図柄プロセス処理における小当たり開放中処理（S119）を示すフローチャートである。小当たり開放中処理において、CPU103は、小当たり開放制御タイマを-1減算更新する（S430）。次に、後述するS435でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する（S431）。V判定入賞個数カウンタは、図121-9のS413により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当たり開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認する（S432）。

【1271】

S432で小当たり開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。一方S432で小当たり開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当たりの開放態様に基づき、小当たり開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う（S433）。

【1272】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（S434）。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする（S435）。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S436）。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（S437）、S439に進む。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【1273】

一方、S434でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ15aがオン状態となっているか否かを判定する（S438）。S438でオン状態となっているときはS439に進み、S438でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【1274】

10

20

30

40

50

S 4 3 9では、図 1 2 1 - 9 の S 4 1 3 により「1 0」にセットされた V 判定入賞個数カウンタの計数値を「- 1」するダウンカウントを行い（S 4 3 9）、V 判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 4 0）。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V 入賞球が検出された後、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した V 入賞球が検出されたことを認識することができ、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【1 2 7 5】

S 4 3 1 で V 判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りの V 入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S 4 3 2 で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、C P U 1 0 3 は、ソレノイド 2 2 を制御することで可動部 8 7 2 を閉鎖状態に動作させ、V 判定入賞装置 8 7 の作動口を閉鎖する（S 4 4 1）。V 判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じた V 判定入賞装置 8 7 の開放途中であっても、V 判定入賞個数カウンタの計数値に応じて V 判定入賞装置 8 7 が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V 判定入賞装置 8 7 が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【1 2 7 6】

次に、V 判定入賞装置 8 7 の閉鎖後の V 入賞有効期間である特定期間に相当するデータを V 入賞有効期間タイマにセットし（S 4 4 2）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（S 1 2 0）に対応した値に更新し（S 4 4 3）、処理を終了する。これにより、V 判定入賞装置 8 7 の閉鎖後の V 入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このように V 入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V 入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正に V 入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【1 2 7 7】

図 1 2 1 - 1 1 は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S 1 2 0）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、C P U 1 0 3 は、V 入賞有効期間タイマを - 1 減算更新し（S 4 4 1）、V 入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値 = 0）したか否かを確認する（S 4 4 2）。

【1 2 7 8】

S 4 4 2 で V 入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでに V 入賞が検出されたときに S 4 3 4 または S 4 4 5 でセットされる V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 3）。V 入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V 入賞フラグがセットされていなければ、V 入賞有効期間中に V 入賞領域 8 7 0 に遊技球が進入したことにより発生する V 入賞が検出されたか否かを判定するために、V 入賞スイッチ 8 7 a がオン状態となっているか否かを判定する（S 4 4 4）。S 4 4 4 でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S 4 4 4 でオン状態となっているときは、V 入賞有効期間中に V 入賞が検出されたときであり、V 入賞が検出されたことを示す V 入賞フラグをセットする（S 4 4 5）。そして、V 入賞指定コマンドを送信するための処理をし（S 4 4 6）、処理を終了する。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V 入賞が発生したことを認識することができる。

【1 2 7 9】

S 4 4 2 で V 入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 4 7）。これにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド 2 2 の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させて V 入賞領域 8 7 0（V 入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（S 4 4 7 A）。次に、C P U 1 0 3 は、V 入賞フラグがセッ

10

20

30

40

50

トされているか否かを判定する（S 4 4 8）。S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする（S 4 4 9）。

【1 2 8 0】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる（図121-10のS 4 3 5）ことに基づいて、S 4 4 9で大当たりフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。

【1 2 8 1】

次いで、CPU103は、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（S 4 5 0）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（S 4 5 1）。

【1 2 8 2】

次いで、CPU103は、S 4 5 0で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する（S 4 5 2）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（S 4 5 3）。

【1 2 8 3】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、15回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（S 4 5 4）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（S 4 5 5）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1 2 8 4】

S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S 4 5 6）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（S 4 5 7）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1 2 8 5】

〔特徴部05TMに関する説明〕

次に、特徴部05TMに関して、図122-1～図122-83を用いて説明する。本実施形態では、変動表示中に、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆する演出（ストーリーSP発展演出等）や、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることを報知する演出（第1～第3通常時大当り報知演出等）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ8L、8Rから再生出力される。また、大当り遊技中に、保留記憶の中に表示結果が「当り」（「大当り」や「小当り」）となる保留記憶があることを報知する演出（第1保留連演出）や、当該大当りの大当り種別が次回確定大当りであることを報知する（第1次回確定演出）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ8L、8Rから再生出力される。

【1 2 8 6】

〔大当り種別テーブル〕

図122-1は、大当り種別テーブルを示す図である。大当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開

10

20

30

40

50

放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。本実施形態では、大当り種別として、図柄 10 R 時短大当り、図柄 3 R 時短大当り、小当り経由 10（9）R 時短大当り、および、小当り経由 3（2）R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開放する回数を示している。

【1287】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 10 回で開放時間が 0.1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 8 7 内の V 入賞領域 8 7 0 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 10 個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

10

【1288】

V 判定入賞装置 8 7 の作動口（以下、適宜「V 入賞口」と称する。）が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 8 7 の内部の V 入賞領域 8 7 0 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、「小当り経由 10（9）R 時短大当り」、および「小当り経由 3（2）R 時短大当り」が含まれる。

20

【1289】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄 3 R 時短大当り」、および「図柄 10 R 時短大当り」がある。

【1290】

このように、大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

30

【1291】

本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置 7 が開放することにも含まれる。以下、「図柄 3 R 時短大当り」、および「小当り経由 3（2）時短大当り」を適宜「3 R 大当り」と称し、「図柄 10 R 時短大当り」、および「小当り経由 10（9）時短大当り」を適宜「10 R 大当り」と称する。

【1292】

「図柄 10 R 時短大当り」は、大入賞口が 10 回（10 R）開放される大当りである。また、小当り経由 10（9）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0.1 秒×10 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 9 回（9 R）開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は 9 回であるが、実質的に 10 ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄 10 R 時短大当り」と同様の当り種別と感ずる。

40

【1293】

「図柄 3 R 時短大当り」は、大入賞口が 3 回（3 R）開放される大当りである。また、小当り経由 3（2）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回（0.1 秒×10 回）開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 2 回（2 R）開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は 2 回であるが、実質的に 3 ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄 3 R 時短大当り」と同様の当り種別と感ずる。

【1294】

「図柄 3 R 時短大当り」後の時短状態は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終

50

了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性がある回数としている。

【1295】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。「図柄3R時短大当たり」の場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【1296】

従って、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【1297】

また、「図柄10R時短大当たり」と、「小当たり経由10(9)R時短大当たり」の一部との大当たり後は、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の99回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当たり経由の大当たりが確定している状態であり、「図柄3R時短大当たり」と比べて、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当たり経由の大当たりの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当たり経由の大当たりの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1298】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件は、「図柄3R時短大当たり」の場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の99回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【1299】

また、小当たり経由10(9)R時短大当たりの一部と、小当たり経由3(2)R時短大当たりとの大当たり後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件（不図示）との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判

定入賞装置 87 に進入した遊技球が 100% の割合で V 入賞領域 870 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1/7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、「図柄 3 R 時短大当り」と比べて、実質的に次の小当り経由の大当りが確定する状態ではないものの、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1300】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件は、図柄 3 R 時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の 7 回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【1301】

〔乱数値〕

図 122-2 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 122-2 に示すように、本実施形態では、主基板 11 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 の他、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3、普図表示結果判定用の乱数値 MR4、MR4 の初期値決定用の乱数値 MR5 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【1302】

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

【1303】

なお、本実施形態では各乱数値 MR1~MR5 をそれぞれ図 122-2 に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値 MR1~MR5 の範囲は、他の範囲の値を用いてもよい。

【1304】

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。

【1305】

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テーブルなどが記憶されている。

【1306】

〔表示結果判定テーブル〕

図 1 2 2 - 3 (A 1) 及び (A 2) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

〔1 3 0 7〕

図 1 2 2 - 3 (A 1) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR 1 と比較される大当り判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図 1 2 2 - 3 (A 1) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。本例では、第 1 特別図柄の大当り確率は $1 / 199$ となっている。

10

〔1 3 0 8〕

図 1 2 2 - 3 (A 2) は、第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR 1 と比較される大当り判定値、および、小当り判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図 1 2 2 - 3 (A 2) における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

20

〔1 3 0 9〕

本例では、第 2 特別図柄の大当り確率は、 $1 / 199$ となっている。また、第 2 特別図柄の小当り確率は、 $1 / 7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当り確率を $1 / 99$ とすればよい。

〔1 3 1 0〕

CPU 1 0 3 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 1 0 4 のカウント値（乱数値 MR 1）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中に V 入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

30

40

〔1 3 1 1〕

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

〔1 3 1 2〕

〔大当り種別判定テーブル〕

図 1 2 2 - 3 (B 1)、(B 2 - 1)、(B 2 - 2) は、ROM 1 0 1 に記憶されてい

50

る大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図 1 2 2 - 3 (B 1) は、第 1 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図 1 2 2 - 3 (B 2 - 1) は、第 2 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図 1 2 2 - 3 (B 2 - 2) は、第 2 特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第 2 特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【1 3 1 3】

図 1 2 2 - 3 (B 1) の第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 の値と比較される数値であって、「図柄 1 0 R 時短大当り」と「図柄 3 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

10

【1 3 1 4】

また、図 1 2 2 - 3 (B 1) には、「図柄 1 0 R 時短大当り」と「図柄 3 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄 1 0 R 時短大当り」は時短制御回数が 9 9 回であり、「図柄 3 R 時短大当り」は時短制御回数が 1 回である。

【1 3 1 5】

本実施形態では、時短制御回数が 9 9 回である「図柄 1 0 R 時短大当り」及び「小当り経由 1 0 (9) 時短大当り」を適宜「1 0 R 大当り A」（次回確定大当り）と称し、時短制御回数が 1 回または 7 回である「図柄 1 0 R 時短大当り」及び「小当り経由 1 0 (9) 時短大当り」を適宜「1 0 R 大当り B」（次回非確定大当り）と称し、時短制御回数が 1 回または 7 回である「図柄 3 R 時短大当り」及び「小当り経由 3 (2) 時短大当り」を適宜「3 R 大当り B」（次回非確定大当り）と称する。以下、時短制御回数が X 回である「大当り」を、適宜「大当り」（X 回）と称する。

20

【1 3 1 6】

本例では、[第 1 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルにおいて、M R 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 2 まだが「図柄 1 0 R 時短大当り」（9 9 回）に割り当てられており（1 %）、3 ~ 2 9 9 まだが「図柄 3 R 時短大当り」（1 回）に割り当てられている（9 9 %）。

30

【1 3 1 7】

図 1 2 2 - 3 (B 2 - 1) の第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第 2 特別図柄用] 大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 の値と比較される数値であって、「図柄 1 0 R 時短大当り」と「図柄 3 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1 3 1 8】

また、図 1 2 2 - 3 (B 2 - 1) には、「図柄 1 0 R 時短大当り」と「図柄 3 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄 1 0 R 時短大当り」は時短制御回数が 9 9 回または 7 回であり、「図柄 3 R 時短大当り」は時短制御回数が 7 回である。

40

【1 3 1 9】

本例では、[第 2 特別図柄用] 大当り種別判定テーブルにおいて、M R 2 の判定値の範囲 0 ~ 2 9 9 のうち、0 ~ 2 9 まだが「図柄 1 0 R 時短大当り」（9 9 回）に割り当てられており（1 0 %）、3 0 ~ 1 4 9 まだが「図柄 1 0 R 時短大当り」（7 回）に割り当てられており（4 0 %）、1 5 0 ~ 2 9 9 まだが「図柄 3 R 時短大当り」（7 回）に割り当てられている（5 0 %）。

【1 3 2 0】

図 1 2 2 - 3 (B 2 - 2) の第 2 特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第 2 特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブル」と称する。）には、小当り経由大当り種別判定用の乱数値 M R 2 の値と比較される数値であって、「小当り経由

50

10 (9) R時短大当り」と「小当り経由3 (2) R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1321】

また、図122-3 (B2-2) には、「小当り経由10 (9) R時短大当り」と「小当り経由3 (2) R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由10 (9) R時短大当り」は時短制御回数が99回または7回であり、「小当り経由3 (2) R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

【1322】

本例では、[第2特別図柄用] 小当り経由大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~29までが「小当り経由10 (9) R時短大当り」(99回) に割り当てられており(10%)、30~149までが「小当り経由10 (9) R時短大当り」(7回) に割り当てられており(40%)、150~299までが「小当り経由3 (2) R時短大当り」(7回) に割り当てられている(50%)。

10

【1323】

[変動パターン判定]

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1324】

ここでは、演出モードが通常モードである場合と、演出モードがパワフルRUSHモードである場合とにおける変動パターン判定について説明する(演出モードについての詳細は図122-12参照)。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される[はずれ用] 変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」(小当りも含む) にすることが事前決定されたときに使用される[大当り用] 変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

20

【1325】

<通常モードの変動パターン>

演出モードが通常モードである場合の[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Aはずれ」の変動パターン、「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-Cはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

30

【1326】

[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「SP-A1大当り」の変動パターン、「SP-A2大当り」の変動パターン、「SP-B1大当り」の変動パターン、「SP-B2大当り」の変動パターン、「SP-C1大当り」の変動パターン、「SP-C2大当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1327】

<非リーチはずれ>

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「非リーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立せずに最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

40

【1328】

<ノーマルリーチはずれ>

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ(例えば、「323」、「545」等)が表示されることにより最終表示

50

結果が「はずれ」であることが報知される。

【1329】

＜ノーマルリーチ大当たり＞

本実施形態において、最終表示結果が「大当たり」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当たり」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「222」、「777」等）が表示されることにより最終表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知される。

【1330】

本実施形態では、各種演出において複数種類のキャラクタが登場する。本例では、これらのキャラクタとして、味方キャラクタA、味方キャラクタB、味方キャラクタC、敵キャラクタX、敵キャラクタYが設けられている。以下では、味方キャラクタAを、適宜「味方キャラA」、「味方A」、「キャラクタA」、「キャラA」、「味方キャラ（A）」、「味方（A）」、「キャラクタ（A）」、「キャラ（A）」と称する。また、以下では、味方キャラクタBを、適宜「味方キャラB」、「味方B」、「キャラクタB」、「キャラB」、「味方キャラ（B）」、「味方（B）」、「キャラクタ（B）」、「キャラ（B）」と称する。以下では、味方キャラクタCを、適宜「味方キャラC」、「味方C」、「キャラクタC」、「キャラC」、「味方キャラ（C）」、「味方（C）」、「キャラクタ（C）」、「キャラ（C）」と称する。また、以下では、敵キャラクタXを、適宜「敵キャラX」、「敵X」、「キャラクタX」、「キャラX」、「敵キャラ（X）」、「敵（X）」、「キャラクタ（X）」、「キャラ（X）」と称する。また、以下では、敵キャラクタYを、適宜「敵キャラY」、「敵Y」、「キャラクタY」、「キャラY」、「敵キャラ（Y）」、「敵（Y）」、「キャラクタ（Y）」、「キャラ（Y）」と称する。

【1331】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当たり＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Aはずれ」、「SP-Bはずれ」、「SP-Cはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」、「SP-B1大当たり」、「SP-B2大当たり」、「SP-C1大当たり」、「SP-C2大当たり」）では、「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「SPリーチ演出」、「SPリーチ」と称する。）が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【1332】

（チャレンジSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Aはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、味方キャラBが岩を破壊するチャレンジを行うことにより大当たり に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「チャレンジSP演出」、「チャレンジSP」と称する。）が実行される（本例では、「ナナ チャレンジ」、図122-27（3）参照）。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-Aを伴う変動パターン」、「チャレンジSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1333】

ここで、変動パターンが「SP-Aはずれ」である場合には、味方キャラBがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-A1大当たり」である場合には、味方キャラBがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行され（図122-32及び図122-33参照）、最終表示結果が「大当たり」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-A2大当たり」である場合には、チャレンジSP演出において失敗演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当たり」となることが報知される。

【1334】

(バトルSP演出)

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Bはずれ」、「SP-B1大当り」、「SP-B2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAと敵キャラX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スーパーリーチ演出（以下、適宜「バトルSP演出」、「バトルSP」と称する。）が実行される（図122-27（6）参照）。

【1335】

ここで、変動パターンが「SP-Bはずれ」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに敗北する演出（敗北演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-B1大当り」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに勝利する演出（勝利演出）が実行され（図122-34～図122-37参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-B2大当り」である場合には、バトルSP演出において敗北演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-B」を伴う変動パターン、「バトルSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1336】

(ストーリーSP演出)

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Cはずれ」、「SP-C1大当り」、「SP-C2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「ストーリーSP演出」、「ストーリーSP」と称する。）が実行される（図122-27（8）参照）。

【1337】

ここで、変動パターンが「SP-Cはずれ」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が途中までで終了する演出（未達成演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-C1大当り」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が最後まで行われる演出（達成演出）が実行され（図122-38～図122-41参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-C2大当り」である場合には、ストーリーSP演出において未達成演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-C」を伴う変動パターン、「ストーリーSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1338】

図122-4は、通常モードにおける変動パターン判定テーブルである。図122-4（A）に示すように、通常モードでの「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「非リーチはずれ」、901～950までが「ノーマルリーチはずれ」、951～970までが「SP-Aはずれ」、971～990までが「SP-Bはずれ」、991～997までが「SP-Cはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1339】

また、図122-4（B）に示すように、通常モードでの「大当り用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～50までが「ノーマルリーチ大当り」、51～185までが「SP-A1大当り」、186～200までが「SP-A2大当り」、201～470までが「SP-B1大当り」、471～500までが「SP-B2大当り」、501～950までが「SP-C1大当り」、951～997までが「SP-C2大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1340】

図122-4に示したように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Aはずれ」）が選択される割合は、 $(970 - 951 + 1) / 997 = \text{約} 2\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Bはずれ」）が選択される割合は、 $(990 - 971 + 1) / 997 = \text{約} 2\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Cはずれ」）が選択される割合は、 $(997 - 991 + 1) / 997 = \text{約} 0.7\%$ である。

【1341】

一方で、表示結果が「大当たり」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-A 1大当たり」、「SP-A 2大当たり」）が選択される割合は、 $\{(185 - 51 + 1) + (200 - 186 + 1)\} / 997 = \text{約} 15\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-B 1大当たり」、「SP-B 2大当たり」）が選択される割合は、 $\{(470 - 201 + 1) + (500 - 471 + 1)\} / 997 = \text{約} 30\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-C 1大当たり」、「SP-C 2大当たり」）が選択される割合は、 $\{(950 - 501 + 1) + (997 - 951 + 1)\} / 997 = \text{約} 50\%$ である。

【1342】

このように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-C」を伴う変動パターン（約0.7%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約2%）=「SP-A」を伴う変動パターン（約2%）の関係性で実行割合が割り振られている。また、表示結果が「大当たり」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（約15%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約30%）<「SP-C」を伴う変動パターン（約50%）の関係性で実行割合が割り振られている。

【1343】

即ち、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「はずれ」：「大当たり」の比率（大当たり発生率＝大当たり／（はずれ＋大当たり））は、「SP-A」を伴う変動パターンが実行される場合、2（%）：15（%）＝1：7.5の比率（88%）であり、「SP-B」を伴う変動パターンが実行される場合、2（%）：30（%）＝1：15の比率（93%）であり、「SP-C」を伴う変動パターンが実行される場合、0.7（%）：50（%）＝1：70（98%）の比率である。

【1344】

従って、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「SP-A」を伴う変動パターン<「SP-B」を伴う変動パターン<「SP-C」を伴う変動パターンの関係性で大当たり発生率が高くなっている。つまり、バトルSPを伴う変動パターン<チャレンジSPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっている。

【1345】

<パワフルRUSHモードの変動パターン>

演出モードがパワフルRUSHモードである場合の〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Xはずれ」の変動パターン、「SP-Yはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1346】

〔大当たり用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン、「SP-X大当たり」の変動パターン、「SP-Y大当たり」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1347】

「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、及び「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンについては、通常モードにおける変動パターンで説明したものと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【1348】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当り＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Xはずれ」、「SP-Yはずれ」、「SP-X大当り」、「SP-Y大当り」）では、「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。「SP-Yはずれ」の変動パターン、及び「SP-Y大当り」の変動パターンについては、前述した「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-B1大当り」の変動パターンと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【1349】

（殲滅SP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、敵キャラYの群れ（以下、適宜「敵キャラY群」と称する。）を殲滅させるために攻撃を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「殲滅SP演出」と称する。）が実行される（図122-68参照）。

【1350】

ここで、変動パターンが「SP-Xはずれ」である場合には、敵キャラY群が残存する演出（残存演出）が実行され（図122-68（3A）参照）、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-X大当り」である場合には、敵キャラYを殲滅させる演出（殲滅演出）が実行され（図122-68（3B）参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。

【1351】

図122-5は、パワフルRUSHモードにおける変動パターン判定テーブルである。図122-5（A）に示すように、パワフルRUSHモードでの「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～950までが「非リーチはずれ」、951～980までが「ノーマルリーチはずれ」、981～985までが「SP-Xはずれ」、986～997までが「SP-Yはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1352】

また、図122-5（B）に示すように、パワフルRUSHモードでの「大当り用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが「ノーマルリーチ大当り」、501～600までが「SP-X大当り」、601～997までが「SP-Y大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1353】

〔演出音のスクラッチ処理〕

本実施形態では、スピーカ8L、8Rから演出音（楽曲、セリフ音声、効果音、エラー報知音等）を再生出力することが可能である。本実施形態では、演出音の一部に対して特殊加工（本例では、「スクラッチ加工」と称する。）を実行して再生出力させることが可能である。スクラッチとは、アナログレコードをターンテーブル上で再生中に、そのレコードを手で強制的に動かして再生速度を極端に変化させることで特殊な音声（以下、適宜「スクラッチ音」と称する。）を生み出す技法のことである。スクラッチ加工とは、アナログレコードを用いるのではなく、音声制御基板が備える記憶部の音データ（例えば、Waveファイルなどの波形データ等）を用いることによって、アナログレコードにおけるスクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる処理である。以下では、スクラッチ加工

を、適宜「スクラッチ処理」と称する。

【1354】

本実施形態では、スクラッチ処理は、同じ音データ（以下、適宜「スクラッチ音データ」と称する。）を短い間隔で連続して再生出力させることによって、スクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる。

【1355】

スクラッチ音データは、1音（セリフ音、効果音、楽曲音等）以上の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の音（1音以上）で構成される音データである。本実施形態では、スクラッチ音データは、1音（セリフ音、効果音、楽曲音等）の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の1音目で構成される音データである。

10

【1356】

例えば、後述するVストック演出に関連した単語「V（ブイ）ストック」の頭文字（1音目）の「ブ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。また、後述する大当り遊技中に再生出力される楽曲のうち楽曲Xに関連した歌詞の一部の単語「ウェルカム」の頭文字（1音目）の「ウェ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。

【1357】

本実施形態では、単語の頭文字の音（1音目）と同じ音（2音目以降）が複数回以上繰り返される単語の音データに対してスクラッチ処理が実行されない。例えば、単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音目）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理は実行されない。単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理が実行されてしまうと、1音目の「お」がスクラッチ処理されて再生出力されているのか、2音目の「お」が再生出力されているのか、遊技者を混乱させてしまう虞があり、これを防止するためである。

20

【1358】

なお、上記の実施形態に限らず、単語の頭文字の音（1音目）と同じ音（2音目以降）が複数回以上繰り返される単語に対してスクラッチ処理が実行されてもよい。例えば、単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音目）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行し、4回連続して「お」を再生出力した後に、2音目の「お」を再生出力してもよい。

30

【1359】

本実施形態では、演出音（音データ）は、第1演出音（第1音データ）と、第1演出音の後に再生出力される第2演出音（第2音データ）と、で構成される場合がある。本実施形態では、第1演出音に含まれる音数は、第2演出音に含まれる音数よりも少ないものとする。例えば、「V（ブイ）ストック」の単語に対応した音データは、頭文字の「ブ」（1音）に対応した第1音データと、2文字目以降の「イストック」（4音）に対応した第2音データと、で構成される。この場合、第1演出音「ブ」に対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、第2演出音「イストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させることが可能である。

40

【1360】

本実施形態では、スクラッチ処理において、同じ音データ（スクラッチ音データ）の連続回数は2回以上に設定されている。例えば、スクラッチ処理において、何れの演出が実行されるかに応じて、スクラッチ音データの連続回数が2回に設定される場合や、4回に設定される場合がある。

【1361】

本実施形態では、スクラッチ音データは、いずれの間隔で再生出力されてもよい。例えば、スクラッチ音データが4回連続で再生出力される場合（即ち、再生出力の間隔が3回ある場合）、スクラッチ音データは3回とも0秒間隔で再生出力されてもよく、3回とも1秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は1秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は3秒

50

間隔で再生出力されてもよく、1回目は3秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は1秒間隔で再生出力されてもよい。以下では、スクラッチ音データの再生出力間隔を「スクラッチ間隔」と称する。

【1362】

このように、スクラッチ音データを短い間隔で連続して再生出力させることによって、遊技者にスクラッチ処理が実行された演出音の印象や記憶を残す効果（リフレイン効果）を与えることができ、演出音に関して演出効果を向上できる。また、スクラッチ音データの連続回数が多いほどリフレイン効果は向上する。

【1363】

なお、上記の実施形態に限らず、スクラッチ処理が実行される音データは、2音以上で構成される音データであってもよい。例えば、「V（ブイ）ストック」の（1音目および2音目）の「ブイ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、「ストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させてもよい。

【1364】

〔スクラッチ処理された演出音の再生出力例〕

図122-6（A）は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の一例である。効果音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。

【1365】

図122-6（A）に示すように、演出音種別として、「パワフル」の単語に対応した演出音が記憶されており、この演出音は、頭文字の「パ」に対応した第1演出音と、2文字目以降の「ワフル」に対応した第2演出音と、で構成されている。

【1366】

図122-6（B）は、本実施形態における演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1367】

図122-6（B1）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行されない演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1368】

図122-6（B1）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第2演出音「ワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1369】

図122-6（B2）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行された演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1370】

図122-6（B2）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行し、演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第1演出音及び第2演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1371】

また、演出音がスクラッチ処理されて再生出力されるときに、他の演出装置も連動して演出を行ってもよい。例えば、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、画像表示装置5に備えられた導光板を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させ

10

20

30

40

50

てもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8 L、8 Rから再生出力させるときに、スティックコントローラ31Aを第1演出音の再生出力タイミングに合わせて振動させてもよい。

【1372】

〔音のインパクト〕

本実施形態では、「音のインパクト」とは、音声の再生出力が開始される時（以下、適宜「出だし」、「立ち上がり」と称する。）の勢いのことである。以下では、適宜「インパクト」と称する。図122-7（1）～（3）には、横軸を時間、縦軸を出力音量（%）とするグラフが示されている。

【1373】

図122-7（1）に示すように、音声の出力音量が最小値（0%）から最大値（100%）になるまでの部分がインパクトとなる。以下では、音声の出力音量の最大値と最小値との差を、適宜「出力絶対値」と称する。また、音声の出力音量が最小値（0%）から最大値（100%）になるまでの期間を「インパクトタイム」と称し、本例では、インパクトタイムは $t_0 \sim t_1$ の期間である。

【1374】

＜音のインパクトの強弱＞

本実施形態では、インパクトは、

$IM = \text{出力絶対値} / \text{インパクトタイム} \cdots (\text{式1})$

の式で計算されるIMの値（以下、適宜「インパクト値」と称する。）に基づいて、インパクトの強弱を判別することが可能である。インパクト値が大きいほどインパクトは強く、インパクト値が小さいほどインパクトは弱い。即ち、インパクト値とは、図122-7に示すグラフの傾き（勾配）と同じである。

【1375】

式（1）に示したように、出力絶対値の値が大きければ大きいほど、インパクト値は大きくなり、出力絶対値の値が小さければ小さいほど、インパクト値は小さくなる（不図示）。例えば、インパクトタイムの値が一定のとき、出力絶対値：最大値（100%）－最小値（0%）＝100の場合の方が、出力絶対値：最大値（50%）－最小値（0%）＝50の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

【1376】

また、式（1）に示したように、インパクトタイムの値が小さければ小さいほど、インパクト値は大きくなり（図122-7（2A）参照）、インパクトタイムの値が大きければ大きいほど、インパクト値は小さくなる（図122-7（2B）参照）。例えば、出力絶対値の値が一定のとき、インパクトタイム： $t_b(1) - t_0(0) = 1$ の場合の方が、インパクトタイム： $t_a(10) - t_0(0) = 10$ の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

【1377】

なお、インパクトが強ければ強いほど（インパクト値の値が大きければ大きいほど）、力強く勢いのある音声の印象を与え、インパクトが弱ければ弱いほど（インパクト値の値が小さければ小さいほど）、やさしく緩やかな音声の印象を与える。

【1378】

〔演出音種別テーブル〕

図122-8及び図122-9は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の説明図である。演出音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図122-8及び図122-9には、「CH」、「演出音種別」、「演出音構成」、「再生出力内容」、「インパクト強弱」、及び「関連演出、関連状態」が設けられている。なお、図122-8及び図122-9の説明において、詳細を説明していない各種演出や演出モード等については、後述するものとする。

【1379】

図122-8及び図122-9に示すように、演出音種別テーブルは「CH01」～

「CH42」の42チャンネルから構成される。

【1380】

ここで、スピーカ8L、8Rが出力する演出音の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲は「ステレオデータ」であり、楽曲以外の演出音（セリフ音、効果音、エラー報知音）は「モノラルデータ」である。

【1381】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する2つのチャンネルによって「ペアCH」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアCH」の一方のチャンネルに記憶される。

10

【1382】

＜演出に係る演出音＞

本実施形態では、演出に係る音（演出音）の音データは「CH01」～「CH40」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH01」～「CH40」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【1383】

「CH01」には、演出音種別：「楽曲A」、演出音構成：「楽曲データA」、再生出力内容：「歌唱音A」、「伴奏音A」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

20

【1384】

「CH02」には、演出音種別：「楽曲B」、演出音構成：「楽曲データB」、再生出力内容：「歌唱音B」、「伴奏音B」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1385】

「CH03」には、演出音種別：「楽曲C」、演出音構成：「楽曲データC」、再生出力内容：「歌唱音C」、「伴奏音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

30

【1386】

「CH04」には、演出音種別：「楽曲X」、演出音構成：「楽曲データX1」、再生出力内容：「歌唱音X1」、「伴奏音X1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1387】

「CH05」には、演出音種別：「楽曲X」、演出音構成：「楽曲データX2」、再生出力内容：「歌唱音X2」、「伴奏音X2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

40

【1388】

「CH06」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第1演出音A」（第1演出音A1：10R大当り対応、第1演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第1セリフ音A「ブ」」、「第1効果音A」（第1効果音A1、第1効果音A2）、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

【1389】

「CH07」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第2演出音A」（第2演出音A1：10R大当り対応、第2演出音A2：3R大当り対応）、

50

再生出力内容：「第2セリフ音A「イストック」」、「第2効果音A」（第2効果音A1、第2効果音A2）、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

【1390】

「CH08」には、演出音種別：「演出音B」、再生出力内容：「効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「CU演出（第1可動体演出）」が記憶されている。

【1391】

「CH09」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第1演出音C1」、再生出力内容：「第1セリフ音C1「コ」（キャラBボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

【1392】

「CH10」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第2演出音C1」、再生出力内容：「第2セリフ音C1「ンプリート」（キャラBボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

【1393】

「CH11」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音C2」、再生出力内容：「第1セリフ音C2「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

【1394】

「CH12」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音C2」、再生出力内容：「第2セリフ音C2「クトリー」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

【1395】

「CH13」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第1演出音C3」、再生出力内容：「第1セリフ音C3「コ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

【1396】

「CH14」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第2演出音C3」、再生出力内容：「第2セリフ音C3「ングラチュレーション」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

【1397】

「CH15」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D1」、再生出力内容：「第1セリフ音D1「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：夢夢モード）が記憶されている。

【1398】

「CH16」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D1」、再生出力内容：「第2セリフ音D1「クトリー」（キャラAボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：夢夢モード）が記憶されている。

【1399】

10

20

30

40

50

「CH17」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D2」、再生出力内容：「第1セリフ音D2「ヴィ」（キャラBボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ナナモード）が記憶されている。

【1400】

「CH18」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D2」、再生出力内容：「第2セリフ音D2「クトリー」（キャラBボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ナナモード）が記憶されている。

10

【1401】

「CH19」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D3」、再生出力内容：「第1セリフ音D3「ヴィ」（キャラCボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ジャムモード）が記憶されている。

【1402】

「CH20」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D3」、再生出力内容：「第2セリフ音D3「クトリー」（キャラCボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ジャムモード）が記憶されている。

20

【1403】

「CH21」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1404】

「CH22」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第2演出音EA」、再生出力内容：「第2セリフ音EA「ゴ」」、「第2効果音EA」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

30

【1405】

「CH23」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第3演出音EA」、再生出力内容：「第3セリフ音EA「ゴー」」、「第3効果音EA」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1406】

「CH24」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

40

【1407】

「CH25」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第2演出音EB」、再生出力内容：「第2効果音EB」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

【1408】

「CH26」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F1」、再生出力内容：「第1セリフ音F1「1（ワン）」」、「第1効

50

果音 F 1」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1409】

「CH27」には、演出音種別：「演出音 F 「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音 F 2」、再生出力内容：「第1セリフ音 F 2 「2 (ツー)」」、第1効果音 F 2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1410】

「CH28」には、演出音種別：「演出音 F 「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音 F 3」、再生出力内容：「第1セリフ音 F 3 「3 (スリー)」」、第1効果音 F 3」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

10

【1411】

「CH29」には、演出音種別：「演出音 F 「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第2演出音 F」、再生出力内容：「第2セリフ音 F 「ス」」、第2効果音 F」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1412】

「CH30」には、演出音種別：「演出音 F 「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第3演出音 F」、再生出力内容：「第3セリフ音 F 「タート」」、第3効果音 F」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

20

【1413】

「CH31」には、演出音種別：「演出音 G 「パワフル」」、演出音構成：「第1演出音 G」、再生出力内容：「第1セリフ音 G 「パ」」、第1効果音 G」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

【1414】

「CH32」には、演出音種別：「演出音 G 「パワフル」」、演出音構成：「第2演出音 G」、再生出力内容：「第2セリフ音 G 「ワフル」」、第2効果音 G」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

【1415】

「CH33」には、演出音種別：「演出音 H 「くらえー」」、再生出力内容：「セリフ音 H 「くらえー」」、効果音 H」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「殲滅SP中に操作部が操作されたとき」が記憶されている。

30

【1416】

「CH34」には、演出音種別：「演出音 I 1 「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音 I 1 「押せ」 (キャラAボイス)」、効果音 I 1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1417】

「CH35」には、演出音種別：「演出音 I 2 「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音 I 2 「押せ」 (キャラBボイス)」、効果音 I 2」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

40

【1418】

「CH36」には、演出音種別：「演出音 I 3 「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音 I 3 「押せ」 (キャラCボイス)」、効果音 I 3」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1419】

「CH37」には、演出音種別：「演出音 I 4 「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音 I 4 「押せ」 (キャラA、キャラB、キャラCの3人キャラボイス)」、効果音 I 4」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1420】

「CH38」には、演出音種別：「演出音 J 「フィーバー」」、演出音構成：「第1演

50

出音 J」、再生出力内容：「第 1 セリフ音 J「フィ」」、「第 1 効果音 J」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1 4 2 1】

「CH 3 9」には、演出音種別：「演出音 J「フィーバー」」、演出音構成：「第 2 演出音 J」、再生出力内容：「第 2 セリフ音 J「(フィ)ーバー」」、「第 2 効果音 J」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1 4 2 2】

「CH 4 0」には、演出音種別：「演出音 K」、再生出力内容：「効果音 K」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「プレミアム演出」が記憶されている。本実施形態では、変動表示において、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で表示結果が「大当り」となることを報知するプレミアム演出を実行可能である。

【1 4 2 3】

＜エラー報知音＞

本実施形態におけるエラー報知音は、異常入賞エラー音、磁気検出エラー音を含む。異常入賞エラー音（エラー報知音 A）は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 の開放時など所定の時期以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。磁気検出エラー音（エラー報知音 B）は、主基板 1 1 に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

【1 4 2 4】

ここで、エラー報知音は、楽曲など他の演出音と比較して、遊技者に報知すべき優先度が高い。そこで、本実施形態においては、図 1 2 2 - 9 に示すように、「CH 4 1」及び「CH 4 2」は、各エラー報知音を再生するための固定のチャンネルとして確保されている。

【1 4 2 5】

「CH 4 1」には、演出音種別：「エラー報知音 A」、再生出力内容：「エラー効果音 A」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「異常入賞」が記憶されている。

【1 4 2 6】

「CH 4 2」には、演出音種別：「エラー報知音 B」、再生出力内容：「エラー効果音 B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「磁気検出」が記憶されている。

【1 4 2 7】

そして、これらのエラーのうちのいずれかが検知された場合には、その発生したエラーのエラー報知音の再生出力命令に基づいて、そのエラー報知音に固有のチャンネルが指定され、その指定されたチャンネルにおいて、エラー報知音のモノラルデータが再生出力される。

【1 4 2 8】

また、図 1 2 2 - 8 及び図 1 2 2 - 9 に示す音声再生領域における「CH 0 1」～「CH 4 2」の各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【1 4 2 9】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知すべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「1」～「5」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【1 4 3 0】

ここで、図 1 2 2 - 8 及び図 1 2 2 - 9 に示すように、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「エラー報知音 A（異常入賞）」、「エラー報知音 B（磁気検出）」は、基本音量が最大の「5」である。一方で、演出に係る演出音の音データは、基本音量が「4」以下（「3」又は「4」）である。これは、演出音は、異常入賞エラー及び磁気検出エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

10

20

30

40

50

【1 4 3 1】

また、演出音の音データのうち、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。本例では、「CH01」～「CH05」の楽曲に関連する演出音は、基本音量が「3」である。一方で、「CH06」～「CH40」の楽曲以外の演出に関連する演出音は、基本音量が「4」である。

【1 4 3 2】

なお、このような形態に限らず、演出音の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

【1 4 3 3】

例えば、演出音Aの「第1演出音A」「ブ」の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。「第1演出音A」が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の「第1演出音A」（基本音量：1）、2回目の「第1演出音A」（基本音量：2）、3回目の「第1演出音A」（基本音量：3）、4回目の「第1演出音A」（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の「第1演出音A」（基本音量：4）、2回目の「第1演出音A」（基本音量：3）、3回目の「第1演出音A」（基本音量：2）、4回目の「第1演出音A」（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

【1 4 3 4】

また、楽曲に関連する演出音にも適用可能であり、例えば、楽曲Xの「楽曲データX1」の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。「楽曲データX1」が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の「楽曲データX1」（基本音量：1）、2回目の「楽曲データX1」（基本音量：2）、3回目の「楽曲データX1」（基本音量：3）、4回目の「楽曲データX1」（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の「楽曲データX1」（基本音量：4）、2回目の「楽曲データX1」（基本音量：3）、3回目の「楽曲データX1」（基本音量：2）、4回目の「楽曲データX1」（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

【1 4 3 5】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能である。

【1 4 3 6】

「音量値」は、パチンコ遊技機1で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「1」～「5」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

【1 4 3 7】

「出力音量」は、スピーカ8L、8Rから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値である。本例では、出力音量は、「0」～「25」の間で設定可能である。

【1 4 3 8】

図122-9に示すように、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音は、固定の「CH41」及び「CH42」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH41」及び「CH42」では、他のチャンネル（「CH01」～「CH40」）とは異なり、出力音量を最大値の「5」を固定値として再生出力させている。具体的には、「CH41」及び「CH42」では、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機

10

20

30

40

50

1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作)を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

【1439】

<フェード、ミュート>

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード(フェードアウト、フェードイン)、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図122-8及び図122-9に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにともない、「出力音量」を変化させることで実行される。

【1440】

ここで、フェードアウトにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「1(100%)」から徐々に減少させ「0(0%)」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「0」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0(0%)」から徐々に増加させ「1(100%)」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【1441】

例えば、スクラッチ処理された演出音(第1演出音A)の後に再生出力される演出音(第2演出音)のチャンネル設定割合を「1(100%)」から「0(0%)」に徐々に減少させてフェードアウトさせることも可能である。

【1442】

また、ミュートにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0(0%)」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「0」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「0」であるが、演出音自体は再生されている。なお、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音が出力されている場合は、他のチャンネルである「CH01」～「CH40」は、全てミュートされてもよい。

【1443】

このように、フェードアウトでは、再生出力中の演出音の出力音量が段階的に低下して最終的に「0」になる(例えば、1(100%)→0.5(50%)→0(0%)となる)のに対して、ミュートでは、再生出力中の演出音の出力音量が直ちに「0」となる(例えば、1(100%)→0(0%)となる)。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる(0とする)制御であり、時間あたりの出力音量の低下割合が高い制御である。

【1444】

[補色対比]

本実施形態では、画像表示装置5の画面に表示される画像の表示色が補色関係にある場合に、お互いの表示色の彩度が強くなり、より一層鮮やかに見える現象のことを「補色対比」(以下、適宜「補色反転」と称する。)と称する。補色とは、後述する色相環で表したときに反対に位置する色であり、色相環の色以外にも白色に対する黒色(黒色に対する白色)である。

【1445】

<色相環>

色相環とは、色相を環状に配置したもので、色を体系化する時に用いる方法の一つである。色は光の波長の違いによって、赤・橙・黄・緑・青・紫というように連続的に変化して知覚される。これを連続的に配列し円環状にしたものを色相環と称する。

【1446】

色を正確に伝えるためには、規則的な色の表記方法が必要となる。本実施形態では、この色の表示体系をカラー・オーダー・システム(表色系)といい、色相環によってあらわすことができる。図122-10(1)に示すように、本実施形態における表色系は、基本6色相(赤・橙・黄・緑・青・紫)に、この基本6色相の中間色相(赤橙・黄橙・黄緑・

10

20

30

40

50

青緑・青紫・赤紫)を加えた12色相から構成される。

【1447】

本実施形態では、色相環における特定色と補色関係にある色とは、色相環において特定色と反対側にある色と、その近似色（両隣1色ずつ）とである。例えば、黄色と補色関係にある色とは、色相環において黄色と反対側にある紫色と、その近似色（両隣の赤紫色と青紫色）とである。

【1448】

<白黒>

本実施形態では、色相環に含まれない白色や黒色についても補色関係にあるものとする。図122-10(2)に示すように、本実施形態では、白色と補色関係にある色とは黒色であり、黒色と補色関係にある色とは白色である。

【1449】

なお、上記の実施形態では、画像表示装置5に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として補色対比を用いる例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置5に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として以下に示す手法を用いてもよい。

【1450】

・明度反転

明度反転とは、画像の表示色の明暗を反転される手法である。例えば、表示色の明るい部分は暗くなり、表示色の暗い部分は明るくなる。

【1451】

・階調反転

階調反転とは、画像の表示色の明暗と色が反転される手法である。例えば、明度反転させるとともに、補色反転させる。

【1452】

[可動体]

本実施形態では、画像表示装置5の近傍（中央上部）に役物である可動体Y Mを備える。可動体Y Mは、演出制御基板12の制御に従って、初期位置と、第1動作位置（可動体の一部が画像表示装置5の領域と重複した位置）と、第2動作位置（可動体の全部が画像表示装置5の領域と重複した位置）との間において動作する。以下では、第1動作位置や第2動作位置を、適宜「演出位置」と称する。

【1453】

例えば、可動体Y Mは、初期位置→第1動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第2動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第1動作位置→第2動作位置→初期位置と動作したり、第2動作位置→第1動作位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【1454】

本実施形態では、図122-11(1)に示すように、可動体Y Mが初期位置にあるときに、可動体Y Mは、画像表示装置5の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体Y Mが初期位置にあるときは、画像表示装置5の領域に重複せず、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【1455】

一方で、可動体Y Mが初期位置から演出位置（第1動作位置、第2動作位置）に動作する過程や、可動体Y Mが演出位置にあるときに、可動体Y Mは、画像表示装置5の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、可動体Y Mが初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体Y Mが演出位置にあるときには、画像表示装置5の領域に重複し、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

【1456】

図122-11(2)に示すように、可動体Y Mが初期位置から第1動作位置に動作する過程や、可動体Y Mが第1動作位置にあるときには、可動体Y Mが画像表示装置5の画面中央上部の領域に重複し、画像表示装置5の画面に表示される映像の一部の視認性に影

10

20

30

40

50

響を与える。

【1457】

また、図122-11(3)に示すように、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する過程や、可動体YMが第2動作位置にあるときには、可動体YMが画像表示装置5の画面中央部に重複し、画像表示装置5の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【1458】

本実施形態では、バトルSP中に大当たり期待度が高いことを示唆するCU演出や大当りを報知する大当たり報知演出が実行される場合に、可動体YMは演出位置に動作するものとする。

【1459】

また、本実施形態では、可動体YMは、味方キャラクタAを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体YMの味方キャラクタAは、スーパーリーチ演出(本例では、バトルSP演出、ストーリーSP演出)に登場する味方キャラクタAと共通のキャラクタとなっている。

【1460】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)又は通常状態(低確/低ベース状態)のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを〔チャレンジモード〕としており、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)又は通常状態(低確/低ベース状態)のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを〔ラッシュモード〕としている。

【1461】

図122-12に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当たりが発生し、大当たり遊技状態の終了後に時短状態(低確/高ベース状態)に制御され、〔チャレンジモード〕(時短1回転+保留4回転)又は〔ラッシュモード〕(時短99回転+保留4回転)に移行し、大当たりが発生した場合に〔ラッシュモード〕(時短7回転+保留4回転、又は、時短99回転+保留4回転)に移行し、大当たりが発生しなかった場合に〔通常モード〕に移行する。

【1462】

(1) 遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないとき、演出モードを〔通常モード〕としている。

【1463】

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

【1464】

(3) 前述した(2A)大当たり種別が「図柄3R時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(3A-I)第1フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)に制御されて、1回の可変表示が実行されるときと、(3A-II)第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(3A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(

10

20

30

40

50

本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「チャレンジモード」としている。演出モードが「チャレンジモード」である場合の演出例として、演出モードが「チャレンジモード」に移行することを報知する「RUSHチャレンジ」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1465】

(3)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における1回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。本例では、(3)の状態から(1)の状態に制御される場合に、(1A)の状態(演出モードが「通常モード(晴れモード)」)に制御される。

【1466】

(4)後述する(6A)大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、(6B)「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(4A-I)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)に制御されて、7回の可変表示が実行されるときと、(4A-II)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(4A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」としている。演出モードが「ラッシュモード」である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」に移行することを報知する「パワフルRUSH」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1467】

(4)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における7回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。

【1468】

(5)前述した(2B)大当たり種別が「図柄10R時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、又は、後述する(6C)「10R大当たりA」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(5B-I)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)に制御されて、99回(1回転目~99回転目)の可変表示が実行されるときと、(5B-II)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(5B-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」(Vストックあり)としている。

【1469】

また、後述するVストックフラグ(図122-47参照)がセットされた状態で、前述した(6A)大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、(6B)「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、前述した(5B-I)と(5B-II)とに制御される。

【1470】

演出モードが「ラッシュモード」(Vストックあり)である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」(Vストック)に移行することを報知する虹色テロップ表示と「パワフルRUSH」の文字とが画像表示装置5に表示されている。

【1471】

(5)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における99回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。しかしながら、第2特別図柄の変動表示では、約1/7という確率で小当たりが発生する本実施形態において、時短制御回数が99回である(5)の状態は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当たり経由の大当たりが確定している状態であると言えるので、(5)の状態から(1)の状態に制御される例は図示していない。

【1472】

10

20

30

40

50

(6) 演出モードが「チャレンジモード」である場合((3)参照)、又は、演出モードが「ラッシュモード」である場合((4)及び(5)参照)に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「小当り」となると、大当り遊技状態(小当り経由の大当り遊技状態を含む)に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第2特別図柄の大当り種別として「図柄3R時短大当り」と、「図柄10R時短大当り」とがあり、表示結果が「小当り」となった場合の第2特別図柄の小当り経由大当り種別として「小当り経由3(2)R時短大当り」と、「小当り経由10(9)R時短大当り」とがある。

【1473】

(6A) 大当り種別が「3R大当り」である場合の演出例として、実質的に3R大当りであることを報知する「BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6B) 大当り種別が「10R大当り」のうち「10R大当りA」又は「10R大当りB」である場合の演出例として、実質的に10R大当りであることを報知する「MAX FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6C) 大当り種別が「10R大当り」のうち「10R大当りA」である場合の演出例として、実質的に10R大当りであることを報知する「VSTOCK BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されている。このとき、「10R時短大当り」の大当り種別のうち、時短制御回数が99回である「10R大当りA」と、時短制御回数が7回である「10R大当りB」とが設定されている。

【1474】

〔始動入賞時演出決定処理〕

CPU103は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かの判定結果、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が1増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1475】

図122-13は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理(ステップS161)において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

【1476】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS05TM1010)。

【1477】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合(ステップS05TM1010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1478】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合(ステップS05TM1010:YES)、演出制御用CPU120は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS05TM1020)。変化先読み禁止フラグがセットされている場合(ステップS05TM1020:YES)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1479】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の後述する変化演出(保留変化演出、アクティブ変化演出)又は後述するR保留演出のいずれかが実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグ

10

20

30

40

50

がセットされていることによって、ステップ S 0 5 T M 1 0 3 0 ～ステップ S 0 5 T M 1 0 7 0 の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出や R 保留演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出や R 保留演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【 1 4 8 0 】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップ S 0 5 T M 1 0 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブル（図 1 2 2 - 1 4（A）参照）に基づいて決定する（ステップ S 0 5 T M 1 0 3 0）。

10

【 1 4 8 1 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターンを決定テーブル（図 1 2 2 - 1 4（B 1）～図 1 2 2 - 1 5（B 4）参照）に基づいて決定する（ステップ S 0 5 T M 1 0 4 0）。

【 1 4 8 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する変化演出の演出種別を、変化演出の演出種別を決定するためのテーブル（図 1 2 2 - 1 6（A）参照）に基づいて決定する（ステップ S 0 5 T M 1 0 5 0）。

20

【 1 4 8 3 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する変化前兆演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 1 0 6 0）。変化前兆演出を実行しないことに決定している場合（ステップ S 0 5 T M 1 0 6 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 1 0 8 0 に処理を進める。

【 1 4 8 4 】

変化前兆演出を実行することに決定している場合（ステップ S 0 5 T M 1 0 6 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、R 保留演出の実行有無を、R 保留演出の実行有無を決定するためのテーブル（図 1 2 2 - 1 6（B）参照）に基づいて決定する（ステップ S 0 5 T M 1 0 7 0）。

30

【 1 4 8 5 】

ステップ S 0 5 T M 1 0 7 0 の後、又は、ステップ S 0 5 T M 1 0 6 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変化演出又は R 保留演出のいずれかを実行することに決定しているか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 1 0 8 0）。

【 1 4 8 6 】

変化演出又は R 保留演出のいずれも実行しないことに決定している場合（ステップ S 0 5 T M 1 0 8 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 4 8 7 】

変化演出又は R 保留演出のいずれかを実行することに決定している場合（ステップ S 0 5 T M 1 0 8 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップ S 0 5 T M 1 0 9 0）、変化先読み禁止フラグをセットし（ステップ S 0 5 T M 1 1 0 0）、そのまま処理を終了する。

40

【 1 4 8 8 】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出又は R 保留演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称する。

【 1 4 8 9 】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図 1 2 2 - 1 4 ～図 1 2 2 - 1 6 は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理におい

50

て参照されるテーブルの具体例である。図 1 2 2 - 1 4 (A) は、ステップ S 0 5 T M 1 0 3 0 においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図 1 2 2 - 1 4 (B 1) ~ 図 1 2 2 - 1 5 (B 4) は、ステップ S 0 5 T M 1 0 4 0 において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図 1 2 2 - 1 6 (A) は、ステップ S 0 5 T M 1 0 5 0 において変化演出の演出種別を決定するときに参照される変化演出の演出種別決定テーブルの一例である。図 1 2 2 - 1 6 (B) は、ステップ S 0 5 T M 1 0 7 0 において R 保留演出の実行有無を決定するときに参照される R 保留演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【1 4 9 0】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図 1 2 2 - 1 4 (A) は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 2 2 - 1 4 (A) に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、「赤色態様」、及び「金色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1 4 9 1】

図 1 2 2 - 1 4 (A) に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、5%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、3%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となり、2%の割合で金色態様（金色の丸形表示）となる。

【1 4 9 2】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、6%の割合で青色態様となり、9%の割合で赤色態様となり、10%の割合で金色態様となる。

【1 4 9 3】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様＜青色態様＜赤色態様＜金色態様の関係で大当たり期待度が設定されている。

【1 4 9 4】

＜変化パターン決定テーブル＞

図 1 2 2 - 1 4 (B 1) 及び (B 2)、並びに、図 1 2 2 - 1 5 (B 3) 及び (B 4) は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数が n ($n: 1 \sim 4$) となった場合には、(i) その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、(i i) その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、(i i i) その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【1 4 9 5】

なお、図 1 2 2 - 1 4 (B 1) 及び (B 2)、並びに、図 1 2 2 - 1 5 (B 3) 及び (B 4) の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【1 4 9 6】

図 1 2 2 - 1 4 (B 1) 及び (B 2) 、並びに、図 1 2 2 - 1 5 (B 3) 及び (B 4) では、変化パターン毎に、(i) ~ (i i i) の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報 (保留表示又はアクティブ表示) がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示しており、「金色」とは金色の丸形表示である金色態様を示している。

【 1 4 9 7 】

([保留 1 個用] 変化パターン決定テーブル)

演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「 1 」である場合には、図 1 2 2 - 1 4 (B 1) に示す保留 1 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン 1 0 1 ~ 変化パターン 1 0 8 のいずれかに判定値が割り振られている。

10

【 1 4 9 8 】

変化パターン 1 0 1 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【 1 4 9 9 】

以下、同様に、変化パターン 1 0 2 は通常→青色、変化パターン 1 0 3 は青色→青色、変化パターン 1 0 4 は青色→赤色、変化パターン 1 0 5 は赤色→赤色、変化パターン 1 0 6 は青色→金色、変化パターン 1 0 7 は赤色→金色、変化パターン 1 0 8 は金色→金色の変化パターンである。

20

【 1 5 0 0 】

ここで、始動入賞時の判定結果 (図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」) によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン 1 0 1 が 1 0 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 1 5 0 1 】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン 1 0 1 が 4 0 % 、変化パターン 1 0 2 が 3 0 % 、変化パターン 1 0 3 が 3 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【 1 5 0 2 】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン 1 0 1 が 2 0 % 、変化パターン 1 0 2 が 2 0 % 、変化パターン 1 0 3 が 2 0 % 、変化パターン 1 0 4 が 2 0 % 、変化パターン 1 0 5 が 2 0 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【 1 5 0 3 】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン 1 0 1 が 6 5 % 、変化パターン 1 0 2 ~ 変化パターン 1 0 8 がそれぞれ 5 % の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【 1 5 0 4 】

([保留 2 個用] 変化パターン決定テーブル)

演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「 2 」である場合には、図 1 2 2 - 1 4 (B 2) に示す保留 2 個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン 2 0 1 ~ 変化パターン 2 1 1 のいずれかに判定値が割り振られている。

【 1 5 0 5 】

変化パターン 2 0 1 は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1 回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パタ

50

ーン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【1506】

以下、同様に、変化パターン202は通常→通常→青色、変化パターン203は通常→青色→青色、変化パターン204は青色→青色→青色、変化パターン205は通常→青色→赤色、変化パターン206は青色→青色→赤色、変化パターン207は青色→赤色→赤色、変化パターン208は赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン209は青色→赤色→金色の変化パターン、変化パターン210は赤色→金色→金色の変化パターン、変化パターン211は金色→金色→金色の変化パターンである。

【1507】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン201が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1508】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン201～変化パターン204がそれぞれ25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1509】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン201が30%、変化パターン202～変化パターン208がそれぞれ10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1510】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン201が50%、変化パターン202～変化パターン211がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1511】

（〔保留3個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「3」である場合には、図122-15（B3）に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン301～変化パターン309のいずれかに判定値が割り振られている。

30

【1512】

変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【1513】

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン309は金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

40

【1514】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン301が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1515】

50

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン301～変化パターン304がそれぞれ25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1516】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン301が30%、変化パターン302～変化パターン308がそれぞれ10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1517】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン301が60%、変化パターン302～変化パターン309がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1518】

(〔保留4個用〕変化パターン決定テーブル)

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図122-15(B4)に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン401～変化パターン413のいずれかに判定値が割り振られている。

【1519】

変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【1520】

以下、同様に、変化パターン402は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン403は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン404は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン405は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン406は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン407は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン408は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン409は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン410は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン411は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン412は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン413は金色→金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

【1521】

ここで、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」)によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン401が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1522】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン401～変化パターン405がそれぞれ20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1523】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン401が12%、変化パターン402～変化パターン412がそれぞれ8%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1524】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン401が40%、変化パターン402～変化パターン413がそれぞれ5%の

10

20

30

40

50

割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1525】

〔変化演出の演出種別決定テーブル〕

図122-16(A)は、変化演出の演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-16(A)に示すように、この実施の形態では、変化演出の演出種別として、「通常変化演出（変化前兆演出：なし）」、「特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）」、「変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）」、及び「変化演出なし（変化前兆演出：なし）」の何れかを決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、通常変化演出、特別変化演出、及び、変化前兆演出（成功パターン、失敗パターン）については、後述する。

10

【1526】

図122-16(A)に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）が2%、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が98%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1527】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1528】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合、変化パターンが何れの変化パターンであっても、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1529】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が30%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が70%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1530】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1531】

また、また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が10%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【1532】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1533】

〔変化前兆演出の先読み予告演出（R保留演出）の実行有無決定テーブル〕

50

図 1 2 2 - 1 6 (B) は、R 保留演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 2 2 - 1 6 (B) に示すように、この実施の形態では、R 保留演出を実行するか否か (「実行なし」又は「実行あり」) を決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【 1 5 3 4 】

図 1 2 2 - 1 6 (B) に示すように、5 0 % の割合で R 保留演出を実行しないことに決定され、5 0 % の割合で R 保留演出を実行することに決定されるように判定値が割り振られている。

【 1 5 3 5 】

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示 (保留表示又はアクティブ表示) を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、又は金色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【 1 5 3 6 】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様 (青色態様、赤色態様、又は金色態様の何れかの表示態様) で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様 (青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様) で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる通常変化演出と、特別変化演出とが実行可能である。

【 1 5 3 7 】

〔通常変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として通常変化演出を実行可能である。通常変化演出は、(i) その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング (始動入賞時のタイミング) 、(i i) その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置 (アクティブ表示領域側) にシフトするタイミング ($n \geq 2$ の場合) 、(i i i) その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング (その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング) 、又は (i v) 特別図柄 (これに対応した飾り図柄) の変動表示中の所定のタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示 (保留表示又はアクティブ表示) を、通常態様とは異なる態様に変化させる演出である。

【 1 5 3 8 】

＜通常変化演出の演出例＞

図 1 2 2 - 1 7 は、通常変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が青色態様に変化する通常変化演出が実行される例を示している。

【 1 5 3 9 】

本実施形態における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置 5 の下方にスピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音を示している。本実施形態における各装置 (画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R) の実際の位置関係は、図 1 2 1 - 1 に示した通りである。

【 1 5 4 0 】

また、これらの図では、スピーカ 8 L、8 R から特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合があるが、これは、本実施形態において特徴的な例を図示しているに過ぎず、スピーカ 8 L、8 R から特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合であっても、特定の演出音とは異なる他の演出音が再生出力されていてもよいものとし、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音も再生出力されていない例を図示している場合

10

20

30

40

50

であっても、いずれかの演出音が再生出力されていてもよいものとする。これらは、以下の図においても同様に適用可能である。

【1541】

先ず、図122-17(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させる。

【1542】

このとき、演出制御用CPU120は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ8L、8Rから再生出力させていない。

【1543】

次いで、図122-17(2)に示すように、演出制御用CPU120は、通常変化演出を実行し、アクティブ表示領域ACEの通常態様のアクティブ表示を青色態様のアクティブ表示AC1に変化させる。

【1544】

〔変化前兆演出〕

本実施形態では、特別変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化前兆演出を実行可能である。変化前兆演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行され、失敗パターンの変化前兆演出が実行されると、いずれの変化演出も実行されない。以下では、成功パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（成功パターン）」、「変化前兆演出：成功パターン」と称し、失敗パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（失敗パターン）」、「変化前兆演出：失敗パターン」と称する。変化前兆演出は、以下に示す(1)～(3)で構成される一連の演出である。

【1545】

(1) 変化前兆演出（第1段階）

図122-18(1)に示すように、変化前兆演出（第1段階）は、アクティブ表示がアクティブ表示領域から画面中央に移動して拡大表示される演出である。このときの拡大されたアクティブ拡大表示EACを、適宜「拡大アクティブ表示」と称する。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音EA（成功パターン）又は演出音EB（失敗パターン）が再生出力される。本例では、効果音が再生出力されている。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第1段階）は、共通の演出態様となっている。

【1546】

(2) 変化前兆演出（第2段階）

図122-18(2)に示すように、変化前兆演出（第2段階）は、画面中央に「READY」の文字がアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音EA（成功パターン）及び演出音EB（失敗パターン）のいずれの場合であっても第1演出音E「レディ」が再生出力される。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第2段階）は、共通の演出態様となっている。「READY」の文字や第1演出音E「レディ」は、これから特別変化演出が実行されるか否かが報知されるということを示唆する情報であり、遊技者に期待感を与えることができる。

【1547】

(3) 変化前兆演出（第3段階）

図122-18(3A)に示すように、成功パターンの変化前兆演出（第3段階）は、画面中央に「GO」の文字がアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから第2演出音EA（スクラッチ処理）と第3演出音EA「ゴゴゴゴ、ゴー」が再生出力される（図122-20(4)参照）。「GO」の文字や第

10

20

30

40

50

2 演出音 E A (スクラッチ処理) と第 3 演出音 E A 「ゴゴゴゴ、ゴー」は、これから特別変化演出が開始されることを遊技者に報知する情報であり、特別変化演出の興趣をより一層向上できる。

【1548】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、第 2 演出音 E A と第 3 演出音 E A の再生出力に対応して、画像表示装置 5 の画面中央に「GO」の文字をアクティブ拡大表示 E A C に重畳表示させる。本例では、第 2 演出音 E A が 4 回と、第 3 演出音 E A が 1 回再生出力されるので、画像表示装置 5 の画面中央に「GO」の文字が計 5 回アクティブ拡大表示 E A C に重畳表示される。

【1549】

具体的には、第 2 演出音 E A (1 回目) の再生出力開始タイミングで、1 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (1 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第 2 演出音 E A (2 回目) の再生出力開始タイミングで、2 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (2 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第 2 演出音 E A (3 回目) の再生出力開始タイミングで、3 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (3 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第 2 演出音 E A (4 回目) の再生出力開始タイミングで、4 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (4 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。そして、第 3 演出音 E A の再生出力開始タイミングで、5 回目の「GO」の文字が表示され、第 3 演出音 E A の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。

【1550】

図 122-18 (3B) に示すように、失敗パターンの変化前兆演出 (第 3 段階) は、画面全体にヒビ画像 C I がアクティブ拡大表示 E A C に重畳表示される演出である。このとき、スピーカ 8 L、8 R から第 2 演出音 E B が再生出力される。

【1551】

〔特別変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として特別変化演出を実行可能である。特別変化演出は、変化前兆演出 (成功パターン) の後に実行される。特別変化演出は、以下に示す第 1 段階、第 2 段階、最終段階で構成される一連の演出である。

【1552】

(1) 特別変化演出 (第 1 段階)

画像表示装置 5 の画面全体にアクティブ表示領域から画面左上部と、画面中央部と、画面右上部とに向かって伸びる矢印を模したオブジェクトである進路表示が表示される。進路表示のうち、アクティブ表示領域から画面左上部に向かって伸びる進路表示を左進路部、アクティブ表示領域から画面中央部に向かって伸びる進路表示を中央進路部、アクティブ表示領域から画面右上部に向かって伸びる進路表示を右進路部と称する。

【1553】

また、左進路部の先にアクティブ表示の変化候補であるアクティブ候補表示 (例えば、青色態様) と、右進路部の先にアクティブ候補表示 (例えば、赤色態様) とが表示される。また、中央進路部の先に、この段階ではアクティブ表示の表示態様は報知せず次の段階 (より大当たり期待度の高いアクティブ候補表示が変化候補となる段階) に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示される。各進路部のうちいずれかの進路部が発光することで、いずれの進路に進んだかを遊技者に報知する。このときの進路部の態様を適宜「進行態様」と称する。

【1554】

(第 1 段階→最終段階)

進路部の先にアクティブ候補表示がある進路部に進んだ場合、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大

10

20

30

40

50

表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【1555】

(第1段階→第2段階)

また、進路部の先に「NEXT」アイコンがある進路部に進んだ場合、特別変化演出の第2段階に進むことが報知される。具体的には、「NEXT」アイコンに進んだことを報知する四角形のオブジェクトに囲まれた態様（以下、適宜「包囲態様」と称する。）で「NEXT」アイコンが表示される。

【1556】

(2) 特別変化演出（第2段階）

画像表示装置5の画面全体に進路表示が表示される。このときの進路表示は、左進路部と右進路部のみで構成され、中央進路部は含まれていない。左進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、赤色態様）と、右進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、金色態様）とが表示される。

【1557】

このとき、第1段階よりも第2段階の方が、大当たり期待度の高い変化候補が表示される。具体的には、第1段階では、赤色態様以下（青色態様、赤色態様）が変化候補となっていたが、第2段階では、赤色態様以上（赤色態様、金色態様）が変化候補となっている。また、「NEXT」アイコンが表示されていないので、次の段階には進まず、この段階でアクティブ表示がいずれかのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。

【1558】

(第2段階→最終段階)

いずれかのアクティブ候補表示がある進路部に進むと、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【1559】

<変化前兆演出から特別変化演出までの一連の演出例>

図122-19～図122-22は、特別変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が金色態様に変化する特別変化演出が実行される例を示している。

【1560】

先ず、図122-19(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させる。

【1561】

このとき、演出制御用CPU120は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ8L、8Rから再生出力させていない。

【1562】

次いで、図122-19(2)～図122-20(4)に示すように、演出制御用CPU120は、変化前兆演出（成功パターン）を実行する。図122-19(2)～図122-20(4)における演出画像や演出音については、前述した図122-18(1)～(3A)と同様であるので説明を省略する。

10

20

30

40

50

【1563】

次いで、図122-20(5)に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出(第1段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体に進路表示RIを表示させ、左進路部の先に青色態様のアクティブ候補表示CAC1と、中央進路部の先に「NEXT」アイコンと、右進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示CAC2とを表示させる。

【1564】

次いで、図122-20(6)に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出(第1段階)を継続して実行し、画像表示装置5の進路表示RIの中央進路部を進行態様に変化させ、「NEXT」アイコンを包囲態様に変化させる。

【1565】

次いで、図122-21(7)に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出(第1段階)を終了するとともに、特別変化演出(第2段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体に進路表示RIを継続して表示させ、左進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示CAC2と、右進路部の先に金色態様のアクティブ候補表示CAC3とを表示させる。このとき、進路表示RIには、中央進路部は含まれていない。

【1566】

次いで、図122-21(8)に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出(第2段階)を継続して実行し、画像表示装置5の進路表示RIの右進路部を進行態様に変化させる。

【1567】

次いで、図122-21(9)に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出(第2段階)を終了するとともに、特別変化演出(最終段階)を実行し、画像表示装置5の画面中央のアクティブ拡大表示EAC3を、最終的に進路表示において報知されたアクティブ候補表示の表示態様である金色態様に変化させる。

【1568】

次いで、図122-22(10)に示すように、演出制御用CPU120は、特別変化演出を終了し、アクティブ表示領域ACEにアクティブ拡大表示の表示態様に対応した金色態様のアクティブ表示AC3を表示させる。

【1569】

〔R保留演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてR保留演出を実行可能である。R保留演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様をR態様で表示させることによって報知する先読み予告演出の一種である。本実施形態では、R保留演出の予告対象(ターゲット)となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されるときに、変化前兆演出(成功パターンまたは失敗パターン)が実行される。R態様の保留表示とは、通常態様の保留表示の中に「R」の文字が表示された態様である。R保留演出が実行された場合、R保留演出の予告対象(ターゲット)となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されたとき、変化前兆演出が実行されるまでアクティブ表示がR態様で表示される。

【1570】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてR保留演出を実行することに決定された場合、始動入賞時から次の保留シフトまで保留表示を通常態様で表示させ、次の保留シフトのタイミングで保留表示をR態様に変化させる。このような形態に限らず、上記のタイミングとは異なるタイミングで、保留表示をR態様に変化させてもよい。

【1571】

＜R保留演出の演出例＞

図122-23は、R保留演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、保留表示がR態様に変化するR保留演出が実行される例を示している。

【1572】

先ず、図 1 2 2 - 2 3 (1) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「2 4 6」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「2 4 6」）を確定停止させている。

【 1 5 7 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を表示させておらず、第 1 保留表示領域 P D 1 E に通常態様の第 1 保留表示 P D 1 を 3 つ表示させる。これらの第 1 保留表示 P D 1 のうち 3 番目に変動表示が実行される保留記憶は、R 保留演出の予告対象（ターゲット）となっている。

10

【 1 5 7 4 】

次いで、図 1 2 2 - 2 3 (2) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。

【 1 5 7 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 となったことに基づいて、アクティブ表示領域 ACE に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 AC を新たに表示させるとともに、第 1 保留表示領域 P D 1 E に表示されていた通常態様の第 1 保留表示 P D 1 をアクティブ表示領域 ACE 側に 1 つずつシフトさせる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、R 保留演出の予告対象となっている第 1 保留表示 P D 1 R を R 態様に変化させる。

20

【 1 5 7 6 】

次いで、図 1 2 2 - 2 3 (3) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「1 3 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「1 3 2」）を確定停止させている。

30

【 1 5 7 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を消去させる。

【 1 5 7 8 】

次いで、図 1 2 2 - 2 3 (4) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。

【 1 5 7 9 】

40

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 1 となったことに基づいて、アクティブ表示領域 ACE に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 AC を新たに表示させるとともに、第 1 保留表示領域 P D 1 E に表示されていた R 態様の第 1 保留表示 P D 1 R をアクティブ表示領域 ACE 側に 1 つシフトさせる。

【 1 5 8 0 】

次いで、図 1 2 2 - 2 3 (5) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「4 6 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「4 6 2」）を確定停止させている。

50

【1581】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させる。

【1582】

次いで、図122-23(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【1583】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応したR態様のアクティブ表示ACRを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PD1Eに表示されていたR態様の第1保留表示PD1Rを消去させる。

【1584】

[変動開始時演出決定処理]

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1585】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。

【1586】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1587】

図122-24及び図122-25は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理(ステップS171)において、図122-24及び図122-25に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン(表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり)を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図122-24及び図122-25に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1588】

先ず、演出制御用CPU120は、演出モードが通常モードであるか否かを判定する(ステップS05TM2010)。演出モードが通常モードでない場合(ステップS05TM2010:NO)、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2170に処理を進める。

10

20

30

40

50

【1589】

演出モードが通常モードである場合（ステップS05TM2010：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2020）。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がスーパーリーチを伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2020：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1590】

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がスーパーリーチを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2020：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」又は「SP-A2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2030）。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が「SP-A1」も「SP-A2」も伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2030：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2070に処理を進める。

【1591】

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が「SP-A1」又は「SP-A2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2030：YES）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2040）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2040：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1592】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」である場合（ステップS05TM2040：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」を伴う変動パターンでない場合（ステップS05TM2050：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

【1593】

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が「SP-A1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2050：YES）、演出制御用CPU120は、後述する第1通常時大当たり報知演出（図122-32及び図122-33参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2060）、そのまま処理を終了する。

【1594】

ステップS05TM2030：NOの後、後述するSP分岐演出（図122-27（4）山参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2070）、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が「SP-B1」又は「SP-B2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2080）。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が「SP-B1」も「SP-B2」も伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2080：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2130に処理を進める。

【1595】

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が「SP-B1」又は「SP-B2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2080：YES）、演出制御用CPU120は、後述するCU演出（図122-31参照）の実行有無を、CU演出の実行有無を決定するためのテーブル（図122-26（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM2090）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2100）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2100：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1596】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップS05TM2100：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2110）。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が「SP-B1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2110：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

【1597】

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が「SP-B1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2110：YES）、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2120）、そのまま処理を終了する。

10

【1598】

ステップS05TM2080：NOの後、演出制御用CPU120は、後述するストーリーSP発展演出（図122-28～図122-30参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2130）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS05TM2140）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップS05TM2140：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1599】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップS05TM2140：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2150）。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が「SP-C1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2150：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

20

【1600】

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が「SP-C1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2150：YES）、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2160）、そのまま処理を終了する。

30

【1601】

ステップS05TM2010：NOの後、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM2170）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM2170：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1602】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM2170：YES）、演出制御用CPU120は、演出モードが後述するラッシュモード：夢夢モード（図122-59（1）、（2A）、（3A）参照）であるか否かを判定する（ステップS05TM2180）。演出モードがラッシュモード：夢夢モードでない場合（ステップS05TM2180：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2210に処理を進める。

40

【1603】

演出モードがラッシュモード：夢夢モードである場合（ステップS05TM2180：YES）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS05TM2190）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップS05TM2190：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1604】

50

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 1 2 2 - 2 6 （B 1）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【1 6 0 5】

ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが後述するラッシュモード：ナナモード（図 1 2 2 - 5 9 （1）、（2 B）、（3 B）参照）であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0）。演出モードがラッシュモード：ナナモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5 に処理を進める。

10

【1 6 0 6】

演出モードがラッシュモード：ナナモードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【1 6 0 7】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 1 2 2 - 2 6 （B 2）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

20

【1 6 0 8】

ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O の後（即ち、演出モードが後述するラッシュモード：ジャムモード（図 1 2 2 - 5 9 （1）、（2 C）、（3 C）参照）である場合）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであると判定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

30

【1 6 0 9】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 1 2 2 - 2 6 （B 3）参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 5 0）、そのまま処理を終了する。

【1 6 1 0】

また、ステップ S 0 5 T M 2 0 5 0 : N O、ステップ S 0 5 T M 2 1 1 0 : N O、又は、ステップ S 0 5 T M 2 1 5 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する復活演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 6 0）、そのまま処理を終了する。

40

【1 6 1 1】

〔変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図 1 2 2 - 2 6 は、変動開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図 1 2 2 - 2 6 （A）は、ステップ S 0 5 T M 2 0 9 0 において C U 演出の実行有無を決定するときに参照される C U 演出の実行有無決定テーブルの一例である。図 1 2 2 - 2 6 （B 1）は、ステップ S 0 5 T M 2 2 0 0 において夢夢モード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図 1 2 2 - 2 6 （B 2）は、ステップ S 0 5 T M 2 2 3 0 においてナナモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を

50

決定するときに参照される〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図122-26(B3)は、ステップS05TM2250においてジャムモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ジャムモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。

【1612】

＜CU演出の実行有無決定テーブル＞

図122-26(A)は、CU演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-26(A)に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、CU演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

10

【1613】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合でCU演出を実行しないことに決定し、10%の割合でCU演出を実行することに決定する。

【1614】

また、表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、30%の割合でCU演出を実行しないことに決定し、70%の割合でCU演出を実行することに決定する。

【1615】

このように、表示結果が「はずれ」である場合よりも、表示結果が「大当り」である場合の方が、CU演出の実行割合が高いため、CU演出が実行されることによって、大当り期待度が高い変動であることを遊技者に示唆することができる。

20

【1616】

＜〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図122-26(B1)は、〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-26(B1)に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1617】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第1右打ち時大当り演出（図122-70参照）を実行することに決定する。

30

【1618】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第1右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第1右打ち時特別大当り演出（図122-71参照）を実行することに決定する。

40

【1619】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

【1620】

＜〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図122-26(B2)は、〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-26(B2)に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて

50

、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1621】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第2右打ち時大当り演出（図122-72参照）を実行することに決定する。

【1622】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第2右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第2右打ち時特別大当り演出（図122-73参照）を実行することに決定する。

10

【1623】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

【1624】

＜[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

20

図122-26（B3）は、[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-26（B3）に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1625】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第3右打ち時大当り演出（図122-74参照）を実行することに決定する。

30

【1626】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第3右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第3右打ち時特別大当り演出（図122-75参照）を実行することに決定する。

【1627】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

40

【1628】

[SPリーチ演出の発展フロー]

次に、本実施形態におけるSPリーチ演出の発展フロー（以下、適宜「SP発展フロー」と称する。）を説明する。図122-27に示すSP発展フローの例では、リーチ状態が成立した後に、チャレンジSPに発展するフローと、バトルSPに発展するフローと、ストーリーSPに発展するフローとが示されている。

【1629】

この状態で、図122-27（2）及び（3）に示すチャレンジSPに発展するフロー、又は、図122-27（4）以降に示すバトルSP、若しくは、ストーリーSPに発展

50

するフローに進む。

【1630】

図122-27(1)に示すように、各種スーパーリーチを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに、「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。また、アクティブ表示領域ACEには、通常態様のアクティブ表示ACが表示されている。

【1631】

(チャレンジSPに発展するフロー)

図122-27(2)に示すように、チャレンジSPを伴う変動パターンにおける飾り図柄を仮停止させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組合せ(本例では、「232」)を仮停止表示させる。

【1632】

このとき、CPU103が特別図柄の変動表示を継続して実行していることに基づいて、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続させている。また、アクティブ表示領域ACEには、通常態様のアクティブ表示ACが継続して表示されている。

【1633】

図122-27(3)に示すように、チャレンジSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、チャレンジSP演出を実行し、画像表示装置5にチャレンジSP開始画面AIを表示させる。チャレンジSP開始画面AIは、岩画像と「ナナ チャレンジ」の文字を含む画像である。

【1634】

(バトルSP又はストーリーSPに発展するフロー)

図122-27(2)に示すように、バトルSP又はストーリーSPを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させた後で、演出制御用CPU120は、SP分岐演出を実行し、画像表示装置5にSP分岐画面DIを表示させる。SP分岐画面DIは、エフェクト表示を含む画像である。

【1635】

SP分岐演出は、バトルSP又はストーリーSPの何れかのスーパーリーチに発展する前に、SP分岐画面DIが表示されることによって、何れのスーパーリーチに発展するのかを煽る演出である。

【1636】

(バトルSPに発展するフロー)

図122-27(5)に示すように、バトルSPを伴う変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後で、演出制御用CPU120は、バトルSP発展演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP発展画面BDIを表示させる。バトルSP発展画面BDIは、エフェクト表示と、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1637】

図122-27(6)に示すように、バトルSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトルSP演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP開始画面BSIを表示させる。バトルSP開始画面BSIは、キャラクタAと、敵キャラクタXと、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1638】

(ストーリーSPに発展するフロー)

図122-27(7)に示すように、ストーリーSPを伴う変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後で、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP発展画面SDIを表示させる。ストーリーSP発展

10

20

30

40

50

画面 S D I は、エフェクト表示と、キャラクタ A とを含む画像である。ストーリー S P 発展演出の詳細については、後述する図 1 2 2 - 2 8 ~ 図 1 2 2 - 3 0 において説明する。

【 1 6 3 9 】

図 1 2 2 - 2 7 (8) に示すように、ストーリー S P を伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ストーリー S P 演出を実行し、画像表示装置 5 にストーリー S P 開始画面 S S I を表示させる。ストーリー S P 開始画面 S S I は、ストーリータイトル表示 (本例では、「夢夢ちゃんストーリー」) を含む画像である。

【 1 6 4 0 】

【ストーリー S P 発展演出】

本実施形態では、ストーリー S P を伴う変動パターンにおいて、S P 分岐演出の後にストーリー S P 発展演出を実行可能である。ストーリー S P 発展演出は、以下に示す (1) ~ (4) で構成される一連の演出である。

【 1 6 4 1 】

(1) ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A の表示色が通常キャラ色 (例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等) となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 G [第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G] 「パワフル」が再生出力される。

【 1 6 4 2 】

(2) ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にブラックアウト画像 B O I が表示される。このとき、演出音 G はスピーカ 8 L、8 R から再生出力されているものの、ミュート処理が実行されている。

【 1 6 4 3 】

なお、上記の実施形態に限らず、ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階)、(第 3 段階)、及び (第 4 段階) が実行されるときに、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 G のチャンネル設定割合を 1 0 0 % とする一方で、ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) が実行されるときに、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 G のチャンネル設定割合を 2 0 % とすることによって、ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) における演出音 G の明瞭性を低下させてもよい。

【 1 6 4 4 】

(3) ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が黄色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【 1 6 4 5 】

次いで、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が継続して表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ 8 L、8 R から連続して演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【 1 6 4 6 】

次いで、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が継続して表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が紫色から紫色と補色対比の関係にある黄色に変化している。また、スピーカ 8 L、8 R から連続して演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【 1 6 4 7 】

次いで、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が継続して表

10

20

30

40

50

示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ 8 L、8 R から連続して演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【1 6 4 8】

(4) ストーリー S P 発展演出 (第 4 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 4 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともに拡大されたキャラクタ A が表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A の表示色が通常キャラ色となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 G [第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G] 「パワフル」が再生出力される。

【1 6 4 9】

このように、ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階及び第 4 段階) では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 G 「パ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G 「パワフル」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させている。

【1 6 5 0】

また、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A とが交互に画像表示装置 5 に表示される毎に、第 1 演出音 G 「パ」がスクラッチ処理されて 4 回連続でスピーカ 8 L、8 R から再生出力されている。

【1 6 5 1】

図 1 2 2 - 4 に示したように、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、チャレンジ S P を伴う変動パターン < ストーリー S P を伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっているため、S P 分岐演出の後にバトル S P に発展する場合よりも、S P 分岐演出の後にストーリー S P に発展する場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。即ち、S P 分岐演出の後にバトル S P 発展演出が実行される場合よりも、S P 分岐演出の後にストーリー S P 発展演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。このように、ストーリー S P 発展演出は、リーチ演出において、最も大当たり期待度が高いスーパーリーチに発展することを報知する変動中予告演出の一種である。

【1 6 5 2】

なお、上記の実施形態では、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A とは表示態様が異なるキャラクタ A が表示されてもよい。

【1 6 5 3】

例えば、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と赤色のキャラクタ A と青色のキャラクタ A の 3 種類のキャラクタ A が順に表示されてもよい。

【1 6 5 4】

なお、上記の実施形態では、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示サイズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示サイズが共通でなくてもよい。

【1 6 5 5】

例えば、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、黄色のキャラクタ A の表示サイズが小さく、紫色のキャラクタ A の表示サイズが大きくてもよい。

【1 6 5 6】

なお、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示ポーズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キ

10

20

30

40

50

キャラクタ A の表示ポーズが共通でなくてもよい。

【1657】

このとき、ストーリーSP発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる表示ポーズのキャラクタを表示させることを可能としたが、ストーリーSP発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる種類のキャラクタを表示させることはできないものとする。

【1658】

＜ストーリーSP発展演出の演出例＞

図122-28～図122-30は、ストーリーSP発展演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、ストーリーSP発展演出が実行される例を示している。

【1659】

まず、図122-28(1)に示すように、変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後のストーリーSP発展演出を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第1段階)を実行し、画像表示装置5にストーリーSP発展画面SDIを表示させる。ストーリーSP発展画面SDIは、エフェクト表示と、キャラクタAを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)を、通常キャラ色(例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等)の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1660】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1661】

次いで、図122-28(2)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第2段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第2段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音Gをスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。

【1662】

次いで、図122-28(3)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第3段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト画像BOIを消去するとともに、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1663】

次いで、図122-29(4)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1664】

次いで、図122-29(5)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、紫色と補色対比の関係にある黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用

CPU120は、演出音G〔第1演出音G〕「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1665】

次いで、図122-29(6)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G〔第1演出音G〕「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1666】

次いで、図122-30(7)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第4段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第4段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示EFIとともに拡大されたキャラクタ(A)CAを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)を通常キャラ色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G〔第1演出音G及び第2演出音G〕「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1667】

次いで、図122-30(8)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP開始画面SSIを表示させる。ストーリーSP開始画面SSIは、ストーリータイトル表示(本例では、「夢夢ちゃんストーリー」)を含む画像である。

【1668】

このように、図122-28(3)～図122-29(6)に示すように、ストーリーSP発展演出が実行されるとき、表示色が黄色のキャラクタAと表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAが表示される毎に、第1演出音G「パ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音Gが再生出力されている。

【1669】

〔CU演出〕

本実施形態では、バトルSP演出において、バトルSP演出が開始されてから勝敗分岐のタイミングまでの期間を「バトルSP前半部」と称し、勝敗分岐のタイミングからバトルSP演出が終了するまでの期間を「バトルSP後半部」と称する。本実施形態では、バトルSP演出が実行されているときに表示結果が報知されるよりも前のタイミング(バトルSP前半部の所定のタイミング)で、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆するCU演出を実行可能である。CU演出は、バトルSP演出におけるバトル開始画面において、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作する演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Bが再生出力される。以下では、CU演出を、適宜「第1可動体演出」と称する。

【1670】

＜CU演出の演出例＞

図122-31は、CU演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトルSP演出を実行しているときに、CU演出が実行される例を示している。

【1671】

まず、図122-31(1)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチ(バトルSP)に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトルSP演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP開始画面BSIを表示させる。バトルSP開始画面BSIは、キャラクタ(A)CAと、敵キャラクタ(X)CXと、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1672】

次いで、図122-31(2)に示すように、CU演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、CU演出を実行し、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音Bをスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1673】

可動体YMが第2動作位置にあるときは、画像表示装置5は可動体YMの後方側（遊技機側）に位置しているため、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。

【1674】

次いで、図122-31(3)に示すように、CU演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、CU演出を終了し、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のバトルSP開始画面BSIの表示を終了するとともに、バトル中画面BEIを表示させる。バトル中画面は、キャラクタ(A)CAと、敵キャラクタ(X)CXと、を含む画像である。

【1675】

〔大当たり報知演出〕

本実施形態では、変動表示において表示結果が「大当たり」となることを報知する大当たり報知演出を実行可能である。本実施形態では、大当たり報知演出として、通常モードにおいて実行可能な通常時大当たり報知演出と、ラッシュモードにおいて実行可能な右打ち時大当たり報知演出とがある。

【1676】

〔通常時大当たり報知演出〕

本実施形態では、通常時大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出と、第2通常時大当たり報知演出と、第3通常時大当たり報知演出とがある。

【1677】

〔第1通常時大当たり報知演出〕

第1通常時大当たり報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-A1大当たり」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当たり報知演出の一種である。第1通常時大当たり報知演出は、成功演出に含まれる演出である。第1通常時大当たり報知演出は、チャレンジSP中の所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、チャレンジに成功したこと（即ち、表示結果が「大当たり」となること）を報知する成功報知画面が画像表示装置5に表示される。成功報知画面は、「大当たり」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像である。成功報知画面では、白色の表示色と、白色と補色対比の関係にある黒色の表示色とが交互に切り替えて表示される。

【1678】

第1通常時大当たり報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C1「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C1及び第2演出音C1「コンプリート」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1679】

本実施形態では、成功報知画面の表示色を白色と黒色とで切り替える毎に、第1演出音C1がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので（図122-32及び図122-33参照）、演出音C1は「コ、コ、コ、コ、コンプリート」と再生出力される。

【1680】

＜第1通常時大当たり報知演出の演出例＞

図122-32～図122-33は、第1通常時大当たり報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、チャレンジSP演出を実行しているときに、第1通常時大当たり報知演出が実行される例を示している。

【1681】

先ず、図 1 2 2 - 3 2 (1) に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。

【 1 6 8 2 】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には煙画像 S M I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって煙が晴れてチャレンジが成功することを期待して操作部を操作する。

10

【 1 6 8 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出音 I 2 「押せ」（キャラ B ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。実行中のチャレンジ S P 演出は、キャラクタ（B）が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタ（B）に関連した演出音（キャラクタ（B）のキャラクタボイス）となっている。

【 1 6 8 4 】

次いで、図 1 2 2 - 3 2 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

20

【 1 6 8 5 】

次いで、図 1 2 2 - 3 2 (3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

30

【 1 6 8 6 】

次いで、図 1 2 2 - 3 3 (4) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、白色とは補色対比の関係にある黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 1 6 8 7 】

次いで、図 1 2 2 - 3 3 (5) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

40

【 1 6 8 8 】

次いで、図 1 2 2 - 3 3 (6) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 及び第 2 演出音 C 1 「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

50

【1689】

このように、図122-32(2)～図122-33(5)に示すように、第1通常時大当り報知演出が実行され、演出音C1が再生出力されるときに、第1演出音C1「コ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されている。

【1690】

[第2通常時大当り報知演出]

第2通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-B1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第2通常時大当り報知演出は、勝利演出に含まれる演出である。第2通常時大当り報知演出は、バトルSP後半中の所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、バトルに勝利したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する勝利報知画面が画像表示装置5に表示される。勝利報知画面は、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せと、を含む画像である。本実施形態では、第2通常時大当り報知演出では、勝利報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

10

【1691】

第2通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C2「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C2及び第2演出音C2「ヴィクトリー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1692】

本実施形態では、勝利報知画面が表示される毎に、第1演出音C2がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので（図122-34～図122-37参照）、演出音C2は「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力される。

20

【1693】

また、第2通常時大当り報知演出では、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する。第2通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作し、第2通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体YMが第2動作位置から初期位置に動作する。

【1694】

<第2通常時大当り報知演出の演出例>

図122-34～図122-37は、第2通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトルSP演出を実行しているときに、第2通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

30

【1695】

まず、図122-34(1)に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。

【1696】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景には味方キャラ(A)CAと敵キャラ(X)CXとが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方キャラ(A)が敵キャラ(X)に勝利することを期待して操作部を操作する。

40

【1697】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I1「押せ」（キャラAボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。実行中のバトルSP演出は、キャラクタ(A)が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタ(A)に関連した演出音（キャラクタ(A)のキャラクタボイス）となっている。

50

【1698】

次いで、図122-34(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI(本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C2「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

【1699】

次いで、図122-34(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

【1700】

次いで、図122-34(4)～図122-36(9)における演出画像や演出音については、前述した図122-34(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

【1701】

また、図122-34(3)に示すように、第2通常時大当り報知演出における1回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間(以下、適宜「ブラックアウト期間」と称する。)は0.5Sであり、図122-35(5)に示すように、第2通常時大当り報知演出における2回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.4Sであり、図122-36(7)に示すように、第2通常時大当り報知演出における3回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.3Sであり、図122-36(9)に示すように、第2通常時大当り報知演出における4回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.2Sである。

【1702】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第1演出音C2「ヴィ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第2通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1703】

次いで、図122-37(10)に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI(本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C2及び第2演出音C2「ヴィクトリー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

【1704】

次いで、図122-37(11)に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI(本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。

【1705】

[第3通常時大当り報知演出]

第3通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-C1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第3通常時大当り報知演出は、達成演出に含まれる演出である。第3通常時大当り報知演出は、ストーリーSP中の所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、ストーリーを達成したこと(即ち、表示結果が「大当り」となること)

10

20

30

40

50

を報知する達成報知画面が画像表示装置 5 に表示される。達成報知画面は、「C o n g r a t u l a t i o n s」の文字と、キャラクタ (A) ～キャラクタ (C) と、を含む画像である。本実施形態では、第 3 通常時大当り報知演出では、達成報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

【1706】

第 3 通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 C 3 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 C 3 及び第 2 演出音 C 3 「ングラチュレーション」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1707】

本実施形態では、達成報知画面が表示される毎に、第 1 演出音 C 3 がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので (図 122-38～図 122-41 参照)、演出音 C 3 は「コ、コ、コ、コ、ングラチュレーション」と再生出力される。

【1708】

また、第 3 通常時大当り報知演出では、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作する。第 3 通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作し、第 3 通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体 Y M が第 2 動作位置から初期位置に動作する。

【1709】

< 第 3 通常時大当り報知演出の演出例 >

図 122-38～図 122-41 は、第 3 通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、ストーリー S P 演出を実行しているときに、第 3 通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【1710】

先ず、図 122-38 (1) に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部 (本例では、プッシュボタン 31 B) を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。このとき、画像表示装置 5 の画面全体に、操作促進表示 B T を中心とした渦巻きエフェクト表示 U E F I が表示されており、画像表示装置 5 の画面右上に本ストーリー S P のタイトル表示 (本例では、「夢夢ちゃんストーリー」の文字) が表示されている。

【1711】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 31 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ!!」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 31 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景にはストーリー映像を一旦中断させる渦巻きエフェクト表示 U E F I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によってストーリーが達成することを期待して操作部を操作する。

【1712】

このとき、演出制御用 C P U 120 は、演出音 I 4 「押せ」 (キャラ A ～キャラ C の 3 人ボイス) をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。実行中のストーリー S P 演出は、キャラクタ (A) が主に登場し、キャラクタ (B) 及びキャラクタ (C) も登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタ (A)、キャラクタ (B) 及びキャラクタ (C) に関連した演出音 (キャラクタ (A)、キャラクタ (B) 及びキャラクタ (C) の 3 人のキャラクタボイス) となっている。

【1713】

次いで、図 122-38 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 C P U 120 は、第 3 通常時大当り報知演出 (達成演出) を実行し、画像表示装置 5 に達成報知画面 A N I (本例では、「C o n g r a t u l a t i o n s」の文字と、キャラクタ (A) ～キャラクタ (C) とを含む画像) を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 120 は、第 1 演出音 C 3 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。また、演

出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

【1714】

次いで、図122-38(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出(達成演出)を継続して実行し、画像表示装置5にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

【1715】

次いで、図122-38(4)～図122-40(9)における演出画像や演出音については、前述した図122-38(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

【1716】

また、図122-38(3)に示すように、第3通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は0.5Sであり、図122-39(5)に示すように、第3通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は0.4Sであり、図122-40(7)に示すように、第3通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は0.3Sであり、図122-40(9)に示すように、第3通常時大当り報知演出における4回目のブラックアウト期間は0.2Sである。

【1717】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第1演出音C3「コ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第3通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1718】

次いで、図122-41(10)に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出(達成演出)を継続して実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3及び第2演出音C3「コンプリート」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

【1719】

次いで、図122-41(11)に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。

【1720】

〔プレミア演出(突然大当り報知演出)〕

本実施形態では、特別図柄が変動表示を実行しているときに、本来報知されるべきでないタイミング(変動開始時、リーチ成立時等)で、表示結果が「大当り」となることを報知するプレミア演出(突然大当り報知演出)を実行可能である。

【1721】

プレミア演出は、変動開始時やリーチ成立時に、スピーカ8L、8Rから演出音Kが再生出力される。この演出音Kは、前述した通常時大当り報知演出の演出音(演出音C1、演出音C2、演出音C3)や前述した右打ち時大当り報知演出の演出音(演出音D1、演出音D2、演出音D3)とは異なる演出音であり、適宜「突然大当り報知音」、「プレミア音」と称する。

【1722】

〔復活演出〕

本実施形態では、SP演出において表示結果が「はずれ」となることが一旦報知(仮はずれ報知)された後に、最終表示結果が「大当り」となることを報知する復活演出を実行可能である。変動パターンの説明において記載したように、チャレンジSP、バトルSP、又は、ストーリーSPのうちのいずれのスーパーリーチを伴う変動パターンにおいても、復活演出を実行可能である。

10

20

30

40

50

【1723】

復活演出は、以下に示す一連の演出である。

まず、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示が表示される。第1復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成され、第1復活表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第1復活表示は、第1復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

【1724】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示よりも大きい画像である第2復活表示が表示される。第2復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成され、第2復活表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第2復活表示は、第2復活表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

10

【1725】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示が表示される。第1復活表示は、第1復活表示全体の表示色が黒色とは補色対比の関係となる白色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

【1726】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第2復活表示が表示される。第2復活表示は、第2復活表示全体の表示色が白色と補色対比の関係となる黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

20

【1727】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第3復活表示が表示される。第3復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の文字で構成され、第3復活表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第3復活表示は、第3復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J及び第2演出音J〕「フィーバー」が再生出力される。

【1728】

本実施形態では、第1復活表示と第2復活表示とが表示される毎に、第1演出音Jがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので(図122-42~図122-44参照)、演出音Jは「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」と再生出力される。

30

【1729】

本実施形態では、「FE」や「FEVER」の文字は文字の枠線だけで構成されており、文字の中は塗りつぶされていないので、文字より奥の表示レイヤであって、文字の中の領域に配置されたオブジェクトは視認可能となる。第1復活表示と第2復活表示と第3復活表示は、キャラクタAの表示レイヤ<「FE」や「FEVER」の文字の表示レイヤの優先度で構成されているので、「FE」や「FEVER」の文字の中の領域に配置されたキャラクタAが部分的に視認可能となっている。

【1730】

なお、上記の実施形態では、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示とが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示とが交互に表示されなくてもよい。

40

【1731】

例えば、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示と、第2復活表示よりも表示サイズが大きい第3復活表示と、第3復活表示よりも表示サイズが大きい第4復活表示と、が順に表示されてもよい。

【1732】

<復活演出の演出例>

50

図 1 2 2 - 4 2 ~ 図 1 2 2 - 4 4 は、復活演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル S P 演出中に敗北演出が実行されているときに、復活演出が実行される例を示している。

【 1 7 3 3 】

まず、図 1 2 2 - 4 2 (1) に示すように、変動パターンにおける敗北演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、敗北演出を実行し、画像表示装置 5 に敗北報知画面 L N I (本例では、「敗北」の文字と、敵キャラクタ (X) と、はずれであることを示す飾り図柄の組合せ「 3 2 3 」とを含む画像) を表示させる。

【 1 7 3 4 】

次いで、図 1 2 2 - 4 2 (2) に示すように、変動パターンにおける復活演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、敗北演出を終了するとともに、復活演出を実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示 R E I 1 (本例では、「 F E 」の文字を含む画像) を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 J [第 1 演出音 J] 「フィ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 1 7 3 5 】

次いで、図 1 2 2 - 4 2 (3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 復活表示 R E I 2 (本例では、「 F E 」の文字を含む画像) を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 復活表示全体の表示色を白色とは補色対比の関係となる黒色で表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 J [第 1 演出音 J] 「フィ」をスピーカ 8 L、8 R から連続して再生出力させる。

【 1 7 3 6 】

次いで、図 1 2 2 - 4 3 (4) 及び (5) における演出画像や演出音については、前述した図 1 2 2 - 4 2 (2) 及び (3) と同様であるので説明を省略する。

【 1 7 3 7 】

次いで、図 1 2 2 - 4 3 (6) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 復活表示 R E I 3 (本例では、「 F E V E R 」の文字を含む画像) を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 J [第 1 演出音 J 及び第 2 演出音 J] 「フィーバー」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 1 7 3 8 】

次いで、図 1 2 2 - 4 4 (7) に示すように、変動パターンにおける勝利演出を実行すべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、復活演出を終了し、勝利演出を実行する。このときの演出画像は、図 1 2 2 - 3 7 (1 1) と同様であるので説明を省略する。

【 1 7 3 9 】

〔ラウンド表示〕

本実施形態では、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、画像表示装置 5 の画面左上部に、大当たりラウンド遊技のラウンド数や、小当たりを含む小当たり経由の大当たりラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示を表示可能である。以下では、大当たりラウンド遊技の期間を、適宜「大当たりラウンド期間」と称する。

【 1 7 4 0 】

〔図柄大当りの場合〕

本実施形態では、大当たり種別が図柄大当たりである場合、ラウンド表示 = 大当たりラウンド数となっている。

例えば、大当たり種別が「図柄 1 0 R 時短大当たり」である場合、大当たり遊技の 1 ラウンド目はラウンド表示 = 「 1 R O U N D 」と表示され、大当たり遊技の 1 0 ラウンド目はラウンド表示 = 「 1 0 R O U N D 」と表示される。

10

20

30

40

50

【1741】

〔小当り経由大当りの場合〕

本実施形態では、大当り種別が小当り経由大当りである場合、

(1) 小当り遊技：ラウンド表示＝1 R O U N D

(2) 大当り遊技：ラウンド表示＝大当りラウンド数＋1

となっている。

例えば、大当り種別が「小当り経由10(9)R時短大当り」である場合、小当り遊技はラウンド表示＝「1 R O U N D」と表示され、大当り遊技の1ラウンド目はラウンド表示＝「2 R O U N D」と表示され、大当り遊技の9ラウンド目はラウンド表示＝「10 R O U N D」と表示される。

10

【1742】

〔大当りラウンド中の楽曲〕

本実施形態では、大当り遊技において、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当り中にVストック演出が実行されていない場合、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することが可能である。

【1743】

本実施形態では、パチンコ遊技機1に、特殊操作部（本例では、パチンコ遊技機1に備えられた十字キー（不図示））が備えられている。大当り遊技中の楽曲が選択可能な期間には、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であり、遊技者によって特殊操作部の左右キーの部分の部分が操作された場合に、楽曲が切り替わる。

20

【1744】

また、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作部を操作するよう遊技者に促す特殊操作促進表示BT2（本例では、十字キーを模したアイコン）と、現在選択中の楽曲の情報が示されている楽曲表示（音符を模したオブジェクト、再生（選択）されている楽曲の名前）と、が表示されている。

【1745】

本実施形態では、大当りラウンド中であっても、後述するVストック演出が実行された場合等、楽曲を選択できない場合があり、この場合に、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2を表示させないことによって、楽曲が選択できないことを遊技者に認識させる。

30

【1746】

本実施形態では、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であるので、特殊操作促進表示BT2は、特殊操作部の左右キーのみ操作可能であることを示す態様（左右キーの部分のみ色が付いた態様）で表示されている。

【1747】

＜ラウンド表示の演出例＞

図122-45(A)及び(B)は、ラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1748】

＜図柄大当りのラウンド表示の演出例＞

図122-45(A)は、図柄大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、大当り種別が「図柄3R時短大当り」が発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

40

【1749】

まず、図122-45(A)：(1)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「1 R O U N D」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00000pt」の文字）と、通常大当り背景画像（

50

山と太陽と音符を含む背景画像)と、を含む画像である。

【1750】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口やV入賞口(ここでは大入賞口)へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1751】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させる。

10

【1752】

＜小当り経由大当りのラウンド表示の演出例＞

図122-45(B)は、小当り及び小当り経由大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、小当り大当り種別が「図柄3(2)R時短大当り」となる小当り、V入賞、及び大当りが発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1753】

まず、図122-45(B):(1)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「1Round」の文字)と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ(A)とを含む画像とを含む画像である。

20

【1754】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口やV入賞口(ここではV入賞口)へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1755】

次いで、図122-45(B):(2)に示すように、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VI(本例では、「VGET」の文字)を表示させる。

30

【1756】

次いで、図122-45(B):(3)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「2ROUND」の文字)と、付与された総賞球数を示す賞球数表示(本例では、「00600pt」の文字)と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。

40

【1757】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させる。

【1758】

〔保留連演出〕

本実施形態では、保留記憶バッファとしてのRAM122に「当り」(「大当り」または「小当り」のいずれか)に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合を、「保留連」と称する。本実施形態では、大当りが発生したときに記憶されている保留情報

50

において、将来的に「当り」となる保留情報があり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを報知する保留連演出を実行可能である。なお、保留情報の表示結果が「小当り」の場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。

【1759】

本実施形態では、大当りファンファーレ期間を適宜「大当りFF期間」と称し、大当りラウンド期間を適宜「大当りRD期間」と称し、大当りエンディング期間を適宜「大当りED期間」と称する。

【1760】

保留連演出は、第1保留連演出と、第2保留連演出とがある。第1保留連演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。第2保留連演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから保留連演出の対象となっている当り変動表示が開始されるまでの期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。

【1761】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、全ての保留記憶の表示結果が「当り」である場合、保留連の数である保留連数の最大値は「4」である。

【1762】

〔次回確定演出〕

本実施形態では、大当りが発生したときの当該大当り種別が、時短制御回数が99回となる「次回確定大当り」（「図柄10R時短大当り」（99回）又は「小当り経由10（9）時短大当り」（99回））であり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り遊技状態の終了後に制御される時短状態で実質的に次の「当り」が連続的に発生することを報知する次回確定演出を実行可能である。以下では、実質的に次の「当り」が連続的に発生する場合を「次回連」と称する。

【1763】

次回確定演出は、第1次回確定演出と、第2次回確定演出とがある。第1次回確定演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。第2次回確定演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから次の当り変動表示が開始されるまでの期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。

【1764】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、当該大当りの大当り種別と全ての保留記憶の大当り種別が「次回確定大当り」である場合、次回連の数である次回連数の最大値は「5」である。

【1765】

〔Vストック演出〕

本実施形態では、「保留連」又は「次回連」の少なくともいずれか一方である場合を適宜「Vストック」、「当りがストックされている」と称する。本実施形態では、保留連演出と次回確定演出の演出態様は共通であり、保留連演出と次回確定演出の実行タイミングも共通であるので、保留連演出と次回確定演出とを「Vストック演出」と称する。

【1766】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、Vストックの数であるVストック数（保留連数または次回連数）の最大値は「5」である。

【1767】

図122-46に示すように、大当り遊技状態において実行される第1保留連演出と第1次回確定演出とを「第1Vストック演出」と称し、時短状態において実行される第2保

10

20

30

40

50

留連演出と第2次回確定演出とを「第2Vストック演出」と称する。

【1768】

＜第1Vストック演出＞

Vストック演出のうち第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【1769】

先ず、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミングで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示が表示される。第1Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」も再生出力される。

10

【1770】

このとき、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。また、第1Vストック演出が実行される前にいずれかの楽曲（楽曲A～楽曲C）が再生出力されていた場合、その楽曲の再生出力を終了し、楽曲Xの再生出力を開始する。即ち、第1Vストック演出に関連する楽曲である楽曲Xが他の楽曲を優先して再生出力される。

20

【1771】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示が表示される。第2Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

30

【1772】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示が表示される。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【1773】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第2Vストック表示が表示される。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

40

【1774】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第3Vストック表示が表示される。第3Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第3Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第3Vストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A及び第2演出音A〕「ブイストック」が再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【1775】

50

本実施形態では、第1 Vストック表示と第2 Vストック表示とが表示される毎に、第1演出音Aをスクラッチさせてスピーカ8 L、8 Rから再生出力されるので、演出音Aは「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力される。（図122-51及び図122-52参照）。

【1776】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に操作促進表示が表示される。このとき、スピーカ8 L、8 Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

【1777】

次いで、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示が表示される。Vストック数表示は、虹色の「V」の文字と、黒色の「STOCK」の文字と、「×〔Vストック数〕」の文字と、で構成される。「×〔Vストック数〕」の〔Vストック数〕の部分には、Vストック数に応じて「1」～「5」の数字が示される。このとき、スピーカ8 L、8 Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

【1778】

次いで、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが表示される。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示と、賞球数表示と、特殊大当り背景画像（キャラAとキャラBとキャラCとを含む背景画像）と、虹色のテロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、を含む画像である。

【1779】

このとき、スピーカ8 L、8 Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」が継続して再生出力されている。このとき、スピーカ8 L、8 Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

【1780】

そして、第1 Vストック演出は、大当り遊技状態が終了するときに終了する。大当りRD期間の第1 Vストック演出では、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが継続して表示される。なお、大当りRD期間における最終ラウンドの第1 Vストック演出では、大当り最終ラウンド遊技画像OLIに虹色テロップ表示とVストック数表示が重畳表示される。大当りED期間の第1 Vストックでは、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、虹色テロップ表示のみが継続して表示される。大当りED期間は、後述する時短突入演出が実行される期間であるので、時短突入演出の演出画像に虹色テロップ表示が重畳表示される。

【1781】

＜第2 Vストック演出＞

Vストック演出のうち第2 Vストック演出（第2保留連演出、第2次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【1782】

先ず、時短状態への制御を開始したタイミングで、画像表示装置5に背景画像として特殊時短背景画像を表示させる（図122-63参照）。この特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、演出モードエンブレム（「夢夢モード」エンブレム、「ナナモード」エンブレム、「ジャムモード」エンブレム）と、虹色テロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、各キャラクタ（キャラA、キャラB、キャラC）を含む画像である。なお、特殊時短背景画像として、第1特殊時短背景画像（夢夢モード対応）と、第2特殊時短背景画像（ナナモード対応）と、第3特殊時短背景画像（ジャムモード対応）とがある。

【1783】

このとき、アクティブ表示領域ACEにはアクティブ表示を表示するための特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域PD2Eには第2保留表示を表示するための特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示される。

10

20

30

40

50

【1784】

次いで、Vストックの対象となっている保留記憶に基づく変動表示が開始されると、第2 Vストック演出を終了し、特殊時短背景画像の縮小されたVストック数表示を消化（消去）して、当該変動表示でVストックに対応した「当り」が発生することを報知するVストック開放演出（不図示）を実行する。なお、本実施形態では、第2 Vストック演出を終了し、Vストック開放演出を実行した後も、画像表示装置5に縮小されたVストック数表示以外の特殊時短背景画像は継続して表示させる。なお、Vストックに対応した「当り」の小当り遊技及び大当り遊技中には、虹色テロップ表示のみが継続して演出画像に重畳表示される。

【1785】

また、第2 Vストック演出では、スピーカ8 L、8 Rからスクラッチ処理された楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される。但し、特別図柄の変動表示が実行されていない期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とするミュート処理が実行されることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できない。一方で、特別図柄の変動表示が実行されている期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できる。

【1786】

〔大当り開始時演出決定処理〕

図122-47は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップS176）において、図122-47に示す大当り開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図122-47に示す大当り開始時演出決定処理により決定する。

【1787】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りであるか否かを判定する（ステップS05TM3010）。当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りでない場合（ステップS05TM3010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1788】

当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りである場合（ステップS05TM3010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する大当り種別報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM3020）、保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」であるか否かを判定する（ステップS05TM3030）。

【1789】

保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」である場合（ステップS05TM3030：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

【1790】

保留記憶のうちいずれかの表示結果も「小当り」又は「大当り」でない場合（ステップS05TM3030：NO）、演出制御用CPU120は、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」であるか否かを判定する（ステップS05TM3040）。当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」でない場合（ステップS05TM3040：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

【1791】

当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合（ステップS05TM3040：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める

10

20

30

40

50

。

【1792】

ステップS05TM3030: YES、又は、ステップS05TM3040: YESの後、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出の実行有無を、第1Vストック演出の実行有無を決定するためのテーブル（図122-48（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3050）、第1Vストック演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM3060）。第1Vストック演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM3060: NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

【1793】

第1Vストック演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM3060: YES）、演出制御用CPU120は、後述するVストックフラグをセットし（ステップS05TM3070）、ステップS05TM3080に処理を進める。

【1794】

ステップS05TM3040: NO、ステップS05TM3060: NO、又は、ステップS05TM3070の後、演出制御用CPU120は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を決定するためのテーブル（図122-48（B）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3080）、そのまま処理を終了する。

【1795】

本実施形態では、Vストックフラグは、第1Vストック演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。Vストックフラグがセットされていることによって、後述する変動開始待ち時演出決定処理において、第2Vストック演出を実行することに決定可能となり、後述する変動開始時演出判定処理において、第2Vストック演出を継続して実行することを決定可能となる。このVストックフラグは、Vストックフラグがセットされたときの対象となるVストック（保留連、次回連）に対応する当り変動表示が終了したときに消去される。

【1796】

〔大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図122-48（A）及び（B）は、大当り開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図122-48（A）は、ステップS05TM3050において第1Vストック演出の実行有無を決定するときに参照される第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの一例である。図122-48（B）は、ステップS05TM3080において大当り種別報知演出で報知される大当り種別を決定するときに参照される大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの一例である。

【1797】

＜第1Vストック演出の実行有無決定テーブル＞

図122-48（A）は、第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-48（A）に示すように、この実施の形態では、第1Vストック演出の実行有無の項目として、「実行なし」、「実行あり（大当りFF期間）」、及び「実行あり（大当りRD期間）」の何れかを決定可能となっており、これらの各項目に対して、それぞれ判定値が割り振られている。「実行あり（大当りFF期間）」とは、第1Vストック演出を大当りFF期間に実行することに決定することであり、「実行あり（大当りRD期間）」とは、第1Vストック演出を大当りRD期間に実行することに決定することである。

【1798】

図122-48（A）に示すように、50%の割合で「実行なし」に決定し、25%の割合で「実行あり（大当りFF期間）」に決定し、25%の割合で「実行あり（大当りRD期間）」に決定する。

【1799】

＜大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル＞

図122-48(B)は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-48(B)に示すように、この実施の形態では、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」、「10R大当りB」、又は「3R大当りB」の何れであるかと、Vストックフラグのセット有無とに応じて、大当り種別報知演出において報知される大当り種別が決定される。

【1800】

図122-48(B)に示すように、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき（Vストックフラグがセット無し
のとき）、後述する第2大当り種別「MAX BONUS」に決定し、Vストックフラグ
がセットされているとき（Vストックフラグがセット有りのとき）であって、第1Vス
tock演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、後述する第3大当り種別「V
STOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、
第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第2大当り種別「
MAX BONUS」に決定する。

【1801】

また、当該大当りの大当り種別が「10R大当りB」である場合、Vストックフラグが
セットされていないとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定し、Vストック
フラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当り
FF期間であるとき、第3大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、Vス
tockフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大
当りRD期間であるとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定する。

【1802】

また、当該大当りの大当り種別が「3R大当りB」である場合、Vストックフラグがセ
ットされていないとき、第1大当り種別「BONUS」に決定し、Vストックフラグがセ
ットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間で
あるとき、第3大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグ
がセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期
間であるとき、第1大当り種別「BONUS」に決定する。

【1803】

このように、Vストックフラグがセットされている場合のみ、第3大当り種別「V S
TOCK BONUS」が報知されているので、第3大当り種別「V STOCK BO
NUS」が報知されることは、これから第1Vストック演出が実行されることを報知する
演出であると言える。

【1804】

〔大当り種別報知演出〕

本実施形態では、大当り遊技状態の大当りFF期間に、当該大当りの大当り種別を報知
する大当り種別報知演出を実行可能である。大当り種別報知演出で報知される大当り種別
として、「3R大当りB」（即ち、「図柄3R時短大当り」、又は「小当り経由3（2）
R時短大当り」）であることを報知する第1大当り種別と、「10R大当りB」（即ち、
「図柄10R時短大当り」（7回）、又は「小当り経由10（9）R時短大当り」（7回
））であることを報知する第2大当り種別と、「10R大当りA」（即ち、「図柄10R
時短大当り」（99回）、又は「小当り経由10（9）R時短大当り」（99回））であ
ることを報知する第3大当り種別と、が設けられている。

【1805】

第1大当り種別は「BONUS」の文字が示され、第2大当り種別は「MAX BON
US」の文字が示され、第3大当り種別は「V STOCK BONUS」の文字が示さ
れる。

【1806】

大当り種別報知演出は、以下に示す一連の演出である。

先ず、図 122-49 (1) に示すように、CPU 103 が大当り FF 期間を開始させると、画像表示装置 5 の画面中央上部に第 1 大当り種別候補表示 OSA、画面左下部に第 2 大当り種別候補表示 OSB、及び、画面右下部に第 3 大当り種別候補表示 OSC が表示される。

【1807】

次いで、図 122-49 (2) に示すように、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン 31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 BT を第 1 大当り種別候補表示 OSA、第 2 大当り種別候補表示 OSB、及び、第 3 大当り種別候補表示 OSC に重畳表示させる。

【1808】

次いで、遊技者が操作部を操作すると、大当り開始時演出決定処理のステップ S05TM3080 において決定されていた大当り種別が画像表示装置 5 の画面全体に表示される。

【1809】

具体的には、図 122-49 (3A) に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップ S05TM3080 において決定されていた大当り種別が第 1 大当り種別である場合、「BONUS」の文字が画像表示装置 5 の画面全体に表示され、図 122-49 (3B) に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップ S05TM3080 において決定されていた大当り種別が第 2 大当り種別である場合、「MAX BONUS」の文字が画像表示装置 5 の画面全体に表示され、図 122-49 (3C) に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップ S05TM3080 において決定されていた大当り種別が第 3 大当り種別である場合、「V STOCK BONUS」の文字が画像表示装置 5 の画面全体に表示される。

【1810】

＜大当り（第 1 V ストック演出なし）の演出例＞

図 122-50 は、第 1 V ストック演出が実行されない大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技において V 入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由 10 (9) R 時短大当り」となる大当りが発生したものとす

る。

【1811】

先ず、図 122-50 (1A) 及び (1B) における演出画像については、前述した図 122-49 (3A) 及び (3B) と同様であるので説明を省略する。

【1812】

次いで、図 122-50 (2) に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に通常大当りラウンド遊技画像 OAI を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2 ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00600 pt」の文字）と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。

【1813】

また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 BT2 と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、スクラッチ処理されていない演出音 A [楽曲データ A] 「パワフルパワー（以下略）」をスピーカ 8L、8R から再生出力させる。

【1814】

＜大当り（大当り FF 期間に第 1 V ストック演出あり）＞

図 122-51～図 122-53 は、大当り FF 期間に第 1 V ストック演出が実行される大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技において V 入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由 10 (9) R 時短大当り」

10

20

30

40

50

となる大当たりが発生したものとする。

【1815】

先ず、図122-51(1)における演出画像については、前述した図122-49(3C)と同様であるので説明を省略する。

【1816】

次いで、図122-51(2)に示すように、大当たりFF期間の第1Vストック演出を実行すべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示VSI1を表示させる。第1Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。

10

【1817】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A[第1演出音A]「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」も再生出力させる。

【1818】

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

20

【1819】

次いで、図122-51(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示VSI2を表示させる。第2Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。

【1820】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A[第1演出音A]「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]も継続して再生出力させている。

30

【1821】

次いで、図122-52(4)及び(5)における演出画像や演出音については、前述した図122-51(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。なお、図122-52(4)では、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]が継続して再生出力されている他は図122-51(2)と同様である。

【1822】

次いで、図122-52(6)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に第3Vストック表示VSI3を表示させる。第3Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第3Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第3Vストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。

40

【1823】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A[第1演出音A及び第2演出音A]「ブイストック」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]も継続して再生出力させている。

【1824】

このように、第1Vストック表示VSI1と第2Vストック表示VSI2とが表示される毎に、第1演出音Aがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、

50

演出音 A は「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力されている。

【1825】

次いで、図122-53(7)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作促進表示を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]を継続して再生出力させている。

【1826】

次いで、図122-53(8)に示すように、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示VNI(本例では、「VSTOCK×1」)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]を継続して再生出力させている。

【1827】

次いで、図122-53(9)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当たりラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「2ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00600pt」の文字)と、特殊大当たり背景画像と、虹色テロップ表示TIと、縮小されたVストック数表示VNIと、を含む画像である。

【1828】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」を継続して再生出力させている。なお、大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

【1829】

<大当たり(大当たりRD期間に第1Vストック演出あり)>

図122-54~図122-57は、大当たりRD期間に第1Vストック演出が実行される大当たりに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当たり遊技においてV入賞が発生し、大当たり種別が「小当たり経由10(9)R時短大当たり」となる大当たりが発生したものとする。

【1830】

まず、図122-54(1A)及び(1B)並びに(2)における演出画像や演出音については、前述した図122-50(1A)及び(1B)並びに(2)と同様であるので説明を省略する。

【1831】

次いで、図122-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を実行し、画像表示装置5の通常大当たりラウンド遊技画像OAIを消去するとともに、画面中央部に第1Vストック表示VSI1を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示(本例では、「3ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00750pt」の文字)との表示を継続させている。

【1832】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A[第1演出音A]「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A[楽曲データA]の再生出力を終了させるとともに、楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」の再生出力を開始させる。

【1833】

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

10

20

30

40

50

【1834】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されているものの、画像表示装置5の画面左下部に楽曲に関連する情報をなにも表示させていない。

【1835】

次いで、図122-54(4)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示VSI2を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示(本例では、「3ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00750pt」の文字)との表示を継続させている。

10

【1836】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A[第1演出音A]「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]も継続して再生出力させている。

【1837】

次いで、図122-55(5)及び(6)における演出画像や演出音については、前述した図122-54(3)及び図122-55(4)と同様であるので説明を省略する。なお、図122-54(3)及び図122-55(4)では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。また、図122-55(5)では、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX2]が継続して再生出力されている他は図122-54(3)と同様である。

20

【1838】

次いで、図122-56(7)～図122-57(10)における演出画像や演出音については、前述した図122-52(6)～図122-53(9)と同様であるので説明を省略する。なお、図122-56(7)～図122-57(10)では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。

【1839】

なお、図122-57(10)に示すように、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」を継続して再生出力させている。大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。これに伴い、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字)を表示させている。但し、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2を表示させていない。

30

【1840】

このように、大当たりRD期間に第1Vストック演出が実行される場合、第1Vストック演出が実行される前まで実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出(通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Aの再生出力)が中断され、第1Vストック演出が実行された後に先に実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出(通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Aの再生出力)とは異なる演出態様の各種演出(特殊大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Xの再生出力)が再開される。

40

【1841】

[大当たり終了時演出決定処理]

図122-58は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理(ステップS176)において、図122-58に示す大当たり終了時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンドを受信すると、大当たり終了時に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図122-58に示す大

50

り終了時演出決定処理により決定する。

【1842】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM4010）。当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM4010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1843】

当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM4010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する時短突入演出を実行することに決定し（ステップS05TM4020）、そのまま処理を終了する。

【1844】

〔ラッシュモードにおける演出モード〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されるとき演出モードとして、「夢夢モード」と、「ナナモード」と、「ジャムモード」とが設けられている。「夢夢モード」は、主にキャラAが登場する演出モードであり、「ナナモード」は、主にキャラBが登場する演出モードであり、「ジャムモード」は、主にキャラCが登場する演出モードである。

【1845】

本実施形態では、ラッシュモードをいずれの演出モードで遊技するかを遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当りラウンド遊技の最終ラウンド（3R大当りなら3ラウンド目、10R大当りなら10ラウンド目）において、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像が表示される。この大当り最終ラウンド遊技画像には、画面左部に第1選択部（夢夢モード）と、画面中央部に第2選択部（ナナモード）と、画面右部に第3選択部（ジャムモード）と、が設けられている。遊技者が操作部を操作することによって、この大当り最終ラウンド遊技画像の第1選択部～第3選択部に示されたいずれかの演出モードを選択することが可能となっている。

【1846】

本実施形態では、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像において、各選択部のうち選択されている状態の選択部は通常色（各キャラクタの通常キャラ色（キャラA：髪が緑色、肌が肌色、マントが赤色等））で表示され、このときの態様を「選択態様」と称し、各選択部のうち選択されていない状態の演出モードは全体が灰色で表示され、このときの態様を「非選択態様」と称する。

【1847】

本実施形態では、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが開始され、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が開始されたときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち第1選択部（夢夢モード）が選択態様で表示され、第2選択部（ナナモード）および第3選択部（ジャムモード）が非選択態様で表示される。そして、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが終了され、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が終了されるときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち選択態様となっている選択部に対応した演出モードにラッシュモードで実行される演出モードとして決定する。

【1848】

＜ラッシュモードにおける演出モードの演出例＞

図122-59は、大当りラウンド期間の最終ラウンド目に、ラッシュモードにおける演出モードを選択し、選択された演出モードのラッシュモードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1849】

まず、図122-59（1）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00300pt」の文字）と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。

10

20

30

40

50

このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させている。

【1850】

この状態で、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、図122-59（2A）に示す第1選択部（夢夢モード）に決定されるパターン、図122-59（2B）に示す第2選択部（ナナモード）に決定されるパターン、又は、図122-59（2C）に示す第3選択部（ジャムモード）に決定されるパターンに進む。

10

【1851】

（第1選択部（夢夢モード）に決定されるパターン）

図122-59（2A）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00450pt」の文字）とに更新されている。

【1852】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第1選択部に対応した夢夢モードに決定する。

20

【1853】

次いで、図122-59（3A）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、を含む画像である。

【1854】

このとき、特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

30

【1855】

（第2選択部（ナナモード）に決定されるパターン）

図122-59（2B）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第2選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00450pt」の文字）とに更新されている。

40

【1856】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第2選択部に対応したナナモードに決定する。

【1857】

次いで、図122-59（3B）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ナナモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第2通常時短背景画像を表示させる。この第2通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「ナナモード」エンブレムEMI2と、キャラクタ（B）CBと、を含む画像である。

【1858】

50

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1859】

(第3選択部(ジャムモード)に決定されるパターン)

図122-59(2C)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第3選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第2選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00450pt」の文字)とに更新されている。

10

【1860】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第3選択部に対応したジャムモードに決定する。

【1861】

次いで、図122-59(3C)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ジャムモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第3通常時短背景画像を表示させる。この第3通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り6回」の文字)と、

20

「ジャムモード」エンブレムEMI3と、キャラクタ(C)CCと、を含む画像である。

【1862】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1863】

[変動開始待ち時演出決定処理]

図122-60は、変動開始待ち時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理(ステップS170)において、図122-60に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図122-60に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

30

【1864】

まず、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する(ステップS05TM5010)。演出モードがラッシュモードでない場合(ステップS05TM5010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1865】

演出モードがラッシュモードである場合(ステップS05TM5010:YES)、演出制御用CPU120は、Vストックフラグがセットされているか否かを判定する(ステップS05TM5020)。Vストックフラグがセットされていない場合(ステップS05TM5020:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1866】

Vストックフラグがセットされている場合(ステップS05TM5020:YES)、演出制御用CPU120は、第2Vストック演出を実行することに決定し(ステップS05TM5020)、そのまま処理を終了する。

【1867】

このように、変動開始待ち時演出決定処理のステップS05TM5020:YES→ス

50

テップ S 0 5 T M 5 0 3 0 に示したように、V ストックフラグがセットされている場合、第 2 V ストック演出を実行することに決定している。

【 1 8 6 8 】

〔変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理〕

図 1 2 2 - 6 1 は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 2 0 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）において、図 1 2 2 - 6 1 に示す変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（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）を設定するとともに、第 2 V ストック演出の実行有無を、図 1 2 2 - 6 1 に示す変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理により決定する。

10

【 1 8 6 9 】

まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 6 0 1 0）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 1 0 : N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 8 7 0 】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 1 0 : Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、V ストックフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 6 0 2 0）。V ストックフラグがセットされていない場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 2 0 : N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

20

【 1 8 7 1 】

V ストックフラグがセットされている場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 2 0 : Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0）。

【 1 8 7 2 】

当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0 : N O）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 V ストック演出を継続して実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 6 0 4 0）、そのまま処理を終了する。

30

【 1 8 7 3 】

当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示である場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0 : Y E S）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 V ストック演出を終了することに決定し（ステップ S 0 5 T M 6 0 5 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 8 7 4 】

このように、変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理のステップ S 0 5 T M 6 0 2 0 : Y E S → ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0 : N O → ステップ S 0 5 T M 6 0 4 0 に示したように、V ストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合、第 2 V ストック演出を継続して実行することに決定している。また、変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理のステップ S 0 5 T M 6 0 2 0 : Y E S → ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0 : Y E S → ステップ S 0 5 T M 6 0 5 0 に示したように、V ストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示である場合、第 2 V ストック演出を終了することに決定している。

40

【 1 8 7 5 】

〔時短（ラッシュモード）の V ストック有無に応じた演出態様〕

本実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されているときに、V ストックフラグがセットされているか否かに応じて、ラッシュモード中の演出画像や演出音に関連する演出態様が異なる。即ち、第 2 V ストック演出が実行されているかに応じて、ラッシュ

50

モードの演出態様が異なる。

【1876】

本実施形態では、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、ラッシュモード中にVストック演出が実行されていない場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することが可能である。また、ラッシュモード中にVストック演出が実行されている場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することができず、ラッシュモード中の楽曲は楽曲Xが固定で再生出力される。

【1877】

＜時短（第2Vストック演出なし）の場合の演出例＞

図122-62は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2Vストック演出が実行されないときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていないことに基づいて、第2Vストック演出が実行されない例を示している。

【1878】

図122-62に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、を含む画像である。

【1879】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに通常態様のアクティブ表示ACを表示させており、第2保留表示領域PD2Eに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

【1880】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させている。

【1881】

＜時短（第2Vストック演出あり）の場合の演出例＞

図122-63は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2Vストック演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていることに基づいて、第2Vストック演出が実行される例を示している。

【1882】

図122-63に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1特殊時短背景画像を表示させる。この第1特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、虹色テロップ表示TIと、縮小されたVストック数表示VNIとを含む画像である。

【1883】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、

10

20

30

40

50

5 rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEの特殊アクティブ表示ガイドACGに通常態様のアクティブ表示ACを表示させており、第2保留表示領域PD2Eの特殊第2保留表示ガイドPD2Gに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

【1884】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕を再生出力させている。

【1885】

このように、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することが可能であるので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されている。一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することができないので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されていない。

【1886】

また、画像表示装置5に表示される固定の演出画像（以下、適宜「インターフェイス」と称する。）は、第2Vストック演出が実行されていない時短状態よりも、第2Vストック演出が実行されている時短状態の方がより一層豪華な表示態様となっている。本実施形態におけるインターフェイスとは、対応表示を表示するための領域（アクティブ表示領域、第2保留表示領域）や背景画像のことである。

【1887】

具体的には、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

【1888】

また、本実施形態では、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、残り時短回数表示が表示されている一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されていない。これは、次回の「当り」が確定していない状態である第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」を発生させなくてはならないので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって必要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されている。一方で、次回の「当り」が確定している状態である第2Vストック演出が実行されている時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」が発生することを認識しているので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって不要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されていない。

【1889】

なお、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されてもよい。この場合、残り時短回数表示は「残り∞回」と表示される。次回の「当り」が確定している状態である第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数が無限回であること（残り時短回数表示「残り∞回」）を示唆することによって、次回の「当り」が発生するまで時短状態が継続することを示唆でき、遊技者を安心させることができる。但し、実際には無限回の時短制御が行われることはなく、残り時短

10

20

30

40

50

回数表示を「残り∞回」と表示させることによって、保留連や次回連していることを示唆している。

【1890】

〔Vストック演出後のラウンド表示〕

本実施形態では、Vストック演出が実行された後の当該Vストック演出の対象となる「当り」が発生したときの「当り」におけるラウンド表示は、前回の当りにおけるラウンド表示を引き継いで表示される。具体的には、Vストック演出が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後が発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示される。

10

【1891】

＜Vストック演出後の大当りラウンド＞

図122-64は、Vストック演出後に発生した「当り」に対応したラウンド表示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、Vストック演出が実行された「大当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」であり、当該Vストック演出の対象となる「当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」である例を示している。

【1892】

先ず、図122-64（1）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「01950pt」の文字）と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。

20

【1893】

また、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を実行し、画像表示装置5の大当り最終ラウンド遊技画像OLIに、虹色テロップ表示TIとVストック数表示VNIを重畳表示させている。

30

【1894】

次いで、図122-64（2）における演出画像については、前述した図122-63と同様であるので説明を省略する。

【1895】

そして、1回以上の第2特別図柄の変動表示が実行された後、Vストックの対象となる当り変動表示が実行される。この変動において、Vストック開放演出が実行され、画像表示装置5の画面右下のVストック数表示VNIが消去されたものとする。

【1896】

次いで、図122-64（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、最終的な小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「小当り」となる飾り図柄及び小図柄の組合せを確定停止させる。

40

【1897】

次いで、図122-64（4）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「11Round」の文

50

字) と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当たり右打ち促進画像と、味方キャラクタ(A)とを含む画像とを含む画像である。

【1898】

次いで、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VIを表示させる(不図示)。

【1899】

次いで、図122-64(5)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当たりラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「12ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「02100pt」の文字)と、特殊大当たり背景画像と、虹色テロップ表示TIと、を含む画像である。このとき、Vストック数が0であることに基づいて、大当たりラウンド遊技画像には、縮小されたVストック数表示VNIは表示されていない。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字)を表示させている。

【1900】

〔時短突入演出〕

本実施形態では、大当たり後に制御される演出モードがラッシュモードである場合、当該大当たりの大当たりED期間に、ラッシュモードに制御されることを報知する時短突入演出を実行可能である。時短突入演出は、以下に示す一連の演出である。

【1901】

まず、時短突入演出が実行されると、画像表示装置5にラッシュモード説明画像JRIが表示される。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAとを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

【1902】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。第3カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第3カウントダウン画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第3カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字に色が付加(以下、適宜「有色態様」と称する。)されており、「2」及び「1」の数字に色が付加されていない(以下、「無色態様」と称する。)。数字が有色態様で表示されることにより、その数字までのカウントダウンが進んでいることを遊技者は認識できる。この場合、「321」のカウントダウンのうち「3」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」が再生出力される。

【1903】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。第2カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。この場合、「321」のカウントダウンのうち「2」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」が再生出力される。

【1904】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。第1カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示

10

20

30

40

50

されている。この場合、「3 2 1」のカウントダウンのうち「1」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 1]「ワン」が再生出力される。

【1905】

次いで、画像表示装置 5 にスタート画像 J S I が表示される。スタート画像は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 2 演出音 F (スクラッチ：4 回)]と[第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F]「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

10

【1906】

＜時短突入演出の演出例＞

図 1 2 2 - 6 5 ~ 図 1 2 2 - 6 7 は、時短突入演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、大当り遊技状態の大当り E D 期間において時短突入演出が実行された後に、時短状態に制御される例を示している。

【1907】

先ず、図 1 2 2 - 6 5 (1) に示すように、大当り遊技状態の大当り E D 期間における時短突入演出を実行すべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を実行し、画像表示装置 5 にラッシュモード説明画像 J R I を表示させる。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報(本例では、「パワフル R U S H が残り 0 回になるまで右打ちを続けてね!」)と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル 3 0 を操作する必要があることを遊技者に示唆するデモアイコン(本例では、「D E M O」の文字が示されたアイコン)と、キャラクタ A とを含む画像である。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [効果音](不図示)を再生出力させる。

20

【1908】

次いで、図 1 2 2 - 6 5 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 3 カウントダウン画像 C D I 3 を表示させる。第 3 カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第 3 カウントダウン画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第 3 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字が有色態様で表示されており、「2」及び「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 3]「スリー」を再生出力させる。

30

【1909】

次いで、図 1 2 2 - 6 5 (3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 2 カウントダウン画像 C D I 2 を表示させる。第 2 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 2]「ツー」を再生出力させる。

40

。

【1910】

次いで、図 1 2 2 - 6 6 (4) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 1 カウントダウン画像 C D I 1 を表示させる。第 1 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 1]「ワン」を再生出力させる。

【1911】

50

次いで、図 122-66 (5) に示すように、画像表示装置 5 にスタート画像 J S I を表示させる。スタート画像は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、演出制御用 C P U 120 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 2 演出音 F (スクラッチ：4 回)] と [第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F] 「ス、ス、ス、ス、スタート」を生出力させる。

【1912】

このように、時短突入演出におけるスタート画像が表示されるときに、第 2 演出音 F がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 F のうち第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F は「ス、ス、ス、ス、スタート」と再生出力される。

10

【1913】

次いで、図 122-66 (6) に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 1 通常時短背景画像を表示させる。この第 1 通常時短背景画像は、「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示 (本例では、「残り 7 回」の文字) と、「夢夢モード」エンブレム E M I 1 と、を含む画像である。このとき、第 1 通常時短背景画像には、キャラクタ (A) C A は表示されていない。

【1914】

このとき、C P U 103 が第 2 特別図柄の変動表示を実行させていないことに基づいて、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、直前の大当たりが発生した変動表示の最終的な飾り図柄の組合せ (本例では、「333」) を確定停止させており、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ (本例では、「333」) を確定停止させている。また、演出制御用 C P U 120 は、第 2 保留表示領域 P D 2 E に通常態様の第 2 保留表示 P D 2 を 4 つ表示させている。

20

【1915】

また、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と楽曲表示 (本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字) を表示させている。但し、このとき、演出制御用 C P U 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 A [楽曲データ A] を再生出力させていない。

30

【1916】

次いで、図 122-67 (7) に示すように、C P U 103 が第 2 特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用 C P U 120 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。

【1917】

また、演出制御用 C P U 120 は、第 2 保留記憶数が 3 となったことに基づいて、アクティブ表示領域 A C E に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 A C を新たに表示させるとともに、第 2 保留表示領域 P D 2 E に表示されていた通常態様の第 2 保留表示 P D 2 をアクティブ表示領域 A C E 側に 1 つずつシフトさせる。

40

【1918】

また、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と楽曲表示 (本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字) を継続して表示させている。このとき、演出制御用 C P U 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 A [楽曲データ A] を再生出力させている。

【1919】

また、演出制御用 C P U 120 は、画像表示装置 5 の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ (A) C A を移動させながら登場させる。本例では、画像表示装置 5 の画面左部にキャラクタ (A) C A の上半身のみが表示されている。

50

【1920】

次いで、図122-67(8)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ(A)CAを移動させながら登場させ、本例では、画像表示装置5の画面中央部にキャラクタ(A)CAの全身が表示されている。

【1921】

〔殲滅SP演出〕

本実施形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当り」の変動パターンの殲滅SP演出において、敵キャラY群を殲滅させられるか否かの指標として殲滅ゲージが表示される。ここで、「SP-X大当り」の変動パターンの場合、操作部を操作(連打)することによって、制限時間(操作有効期間)内に殲滅ゲージを最大値(殲滅アイコン)まで到達させることができ、殲滅演出が実行され、最終表示結果が「大当り」であることが報知される。一方で、「SP-Xはずれ」の変動パターンの場合、操作部を操作(連打)することによって、制限時間(操作有効期間)内に殲滅ゲージを最大値(殲滅アイコン)まで到達させることができず、残存演出が実行され、表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【1922】

＜殲滅SP演出の演出例＞

図122-68は、殲滅SP演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、殲滅SP演出を実行しているときに、残存演出が実行されるパターン例と、殲滅演出が実行されるパターン例とを示している。

【1923】

先ず、図122-68(1)に示すように、変動パターンにスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を実行し、画像表示装置5に殲滅SP開始画像を表示させる。殲滅SP開始画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージと、「ボタン連打で敵を殲滅せよ!」の文字とが重畳表示された画像である。

【1924】

次いで、図122-68(2)に示すように、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を継続して実行し、画像表示装置5に殲滅SP連打画像を表示させる。殲滅SP連打画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージGIと、操作部(本例では、押しボタン31B)を操作(連打)するよう遊技者に促す操作促進表示BTとが重畳表示された画像である。

【1925】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの右方に「連打!!」という文字と、上方に下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景には敵キャラY群CYGや殲滅ゲージGIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作(押しボタン31Bの連打)によって敵キャラY群を殲滅させることを期待して操作部を操作する。

【1926】

なお、遊技者が操作部を操作しなかった場合であっても、所定期間経過等で変動パターンに基づいた演出(残存演出、殲滅演出)が実行される。

【1927】

この状態で、操作有効期間が終了すると、図122-68(3A)に示す残存演出が実行されるパターン、又は、図122-68(3B)に示す殲滅演出が実行されるパターンに進む。

【1928】

(残存演出が実行されるパターン)

図122-68(3A)に示すように、「SP-Xはずれ」の変動パターンにおける残

10

20

30

40

50

存演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、残存演出を実行し、画像表示装置5に残存報知画像ZIを表示させる。残存報知画像は、敵キャラY群CYGに、殲滅アイコンに到達していない態様の殲滅ゲージGIと、「残存」の文字とが重畳表示された画像である。

【1929】

（殲滅演出が実行されるパターン）

図122-68（3B）に示すように、「SP-X大当り」の変動パターンにおける殲滅演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、殲滅演出を実行し、画像表示装置5に殲滅報知画像DSIを表示させる。殲滅報知画像は、敵キャラY群が殲滅され炎上していることを示す炎画像に、殲滅アイコンに到達した態様の殲滅ゲージGIと、「殲滅」の文字とが重畳表示された画像である。

10

【1930】

〔殲滅SP中の演出音〕

本実施形態では、殲滅SP演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作を受け付けると、スピーカ8L、8Rから演出音H「くらえー」が再生出力される。即ち、操作部が1回操作されると、スピーカ8L、8Rから演出音H「くらえー」が1回再生出力される。また、演出音Hの再生出力期間は3Sである。

【1931】

本実施形態では、殲滅SP演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作（第1操作）を受け付け、スピーカ8L、8Rから演出音H「くらえー」が再生出力されているときの演出音Hの再生出力期間（3S）が終了するよりも前のタイミングで、次の操作部の操作（第2操作）を受け付けると、先に再生出力されていた演出音Hの再生出力がキャンセルされ、第2操作に基づく演出音Hの再生出力が新たに開始される。これは、第2操作の後の第3操作、第3操作の後の第4操作、（以降略）についても同様である。

20

【1932】

遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音Hが新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音Hをスピーカ8L、8Rから再生出力させることができる。このような構成によれば、操作部を連打する遊技性を有する殲滅SP演出の興趣を向上できる。

【1933】

＜殲滅SP演出中の演出音の演出例＞

図122-69（1）及び（2）は、殲滅SP演出に関連した各演出の演出音の一例を示す説明図である。

30

【1934】

図122-69（1）に示すように、殲滅SP演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T1～TLの期間）の所定のタイミング（タイミング：T2）で、遊技者による操作部の操作を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音H「くらえー」を再生出力させる。本例では、演出音Hの再生出力期間は3Sである。

【1935】

また、図122-69（2）に示すように、殲滅SP演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T1～TLの期間）の所定のタイミング（タイミング：T2）で、遊技者による操作部の操作（第1操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音Hを再生出力させる。

40

【1936】

次いで、第1操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第1操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T3）で、次の操作部の操作（第2操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第1操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第2操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第1操作に基づく演出音Hは「くらえー」

50

のうち「く」のみが再生出力されている。

【1937】

次いで、第2操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第2操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T4）で、次の操作部の操作（第3操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第2操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第3操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第2操作に基づく演出音Hは「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【1938】

次いで、第3操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第3操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T5）で、次の操作部の操作（第4操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第3操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第4操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第3操作に基づく演出音Hは「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【1939】

次いで、第4操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第4操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T6）で、次の操作部の操作（第5操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第4操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第5操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第4操作に基づく演出音Hは「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。そして、第5操作に基づく演出音Hは「くらえー」が3秒間再生出力される

【1940】

このように、遊技者によって操作部が操作される毎に、演出音Hがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音Hは「く、く、く、く、くらえー」と再生出力される。

【1941】

〔右打ち時大当り報知演出〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されているときの変動表示において、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果が「大当り」であることを報知する右打ち時大当り報知演出を実行可能である。右打ち時大当り報知演出として、第1右打ち時大当り報知演出と、第2右打ち時大当り報知演出と、第3右打ち時大当り報知演出とがある。本実施形態では、演出モードがラッシュモードに制御されているときを、適宜「右打ち」と称する。

【1942】

〔第1右打ち時大当り報知演出〕

第1右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「3R大当り」又は「10R大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第1右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「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。

【1943】

第1右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音D1〔第1演出音D1及び第2演出音D1〕「ヴィクトリー」（キャラAボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1944】

＜第1右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図122-70は、第1右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音

10

20

30

40

50

の一例を示す説明図である。

【1945】

先ず、図122-70(1)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、プッシュボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図122-59(3A)と同様であるので説明を省略する。

【1946】

本例では、操作促進表示BTは、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ!!」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。

【1947】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I1「押せ」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタAに関連した演出音(キャラクタAのキャラクタボイス)となっている。

【1948】

次いで、図122-70(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第1右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D1[第1演出音D1及び第2演出音D1]「ヴィクトリー」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されときの演出音は、キャラクタAに関連した演出音(キャラクタAのキャラクタボイス)となっている。

【1949】

次いで、図122-70(3)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからいずれの演出音の再生出力も終了する。

【1950】

このように、図122-70に示すように、第1右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音D1「ヴィクトリー」が再生出力されている。

【1951】

[第1右打ち時特別大当り報知演出]

第1右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果(大当り種別)が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第1右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「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。

【1952】

第1右打ち時特別大当り報知演出では、演出音D1[第1演出音D1(スクラッチ：2

10

20

30

40

50

回) 及び第 2 演出音 D 1] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」 (キャラ A ボイス) をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1953】

＜第 1 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 122-71 は、第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1954】

まず、図 122-71 (1) における演出画像や演出音については、前述した図 122-70 (1) と同様であるので説明を省略する。

【1955】

次いで、図 122-71 (2) における演出画像については、前述した図 122-70 (2) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1 (スクラッチ: 2 回) 及び第 2 演出音 D 1] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」 (キャラ A ボイス) をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード: 夢モードは、キャラクタ A が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタ A に関連した演出音 (キャラクタ A のキャラクタボイス) となっている。

【1956】

次いで、図 122-71 (3) における演出画像や演出音については、前述した図 122-70 (3) と同様であるので説明を省略する。

【1957】

このように、図 122-71 に示すように、第 1 右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第 1 演出音 D 1 が 2 回スクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 D 1 は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」 (キャラ A ボイス) と再生出力されている。

【1958】

〔第 2 右打ち時大当り報知演出〕

第 2 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード: ナナモードであって、表示結果 (大当り種別) が「3 R 大当り」又は「10 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに行われる大当り報知演出の一種である。第 2 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機 (押しボタン 31 B の操作、所定期間経過等) で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「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。

【1959】

第 2 右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音 D 2 [第 1 演出音 D 2 及び第 2 演出音 D 2] 「ヴィクトリー」 (キャラ B ボイス) がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【1960】

＜第 2 右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図 122-72 は、第 2 右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1961】

まず、図 122-72 (1) に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部 (本例では、押しボタン 31 B) を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。その他の演出画像については、図 122-59 (3 B) と同様であるので説明を省略する。

【1962】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I 2 「押せ」 (キャラ B ボイス) をスピー

10

20

30

40

50

ーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタ B が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとききの演出音は、キャラクタ B に関連した演出音（キャラクタ B のキャラクタボイス）となっている。

【1963】

次いで、図 122-72 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 は、第 2 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D2 [第 1 演出音 D2 及び第 2 演出音 D2] 「ヴィクトリー」（キャラ B ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタ B が主に登場する演出である

10

【1964】

次いで、図 122-72 (3) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させている。このとき、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を消去させている。また、演出制御用 CPU 120

20

【1965】

このように、図 122-72 に示すように、第 2 右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音 D2 「ヴィクトリー」（キャラ B ボイス）が再生出力されている。

【1966】

〔第 2 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 2 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 2 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン 31 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「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。

30

【1967】

第 2 右打ち時特別大当り報知演出では、演出音 D2 [第 1 演出音 D2（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D2] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ B ボイス）がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【1968】

＜第 2 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 122-73 は、第 2 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

40

【1969】

先ず、図 122-73 (1) における演出画像や演出音については、前述した図 122-72 (1) と同様であるので説明を省略する。

【1970】

次いで、図 122-73 (2) における演出画像については、前述した図 122-72 (2) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D2 [第 1 演出音 D1（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D2] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ B ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタ B が主に登場する演出であるので、表示結果が「当

50

り」であることが報知されるときは、演出音は、キャラクタ B に関連した演出音（キャラクタ B のキャラクタボイス）となっている。

【1971】

次いで、図 122-73（3）における演出画像や演出音については、前述した図 122-72（3）と同様であるので説明を省略する。

【1972】

このように、図 122-73 に示すように、第 2 右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第 1 演出音 D2 が 2 回スクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 D2 は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【1973】

〔第 3 右打ち時大当り報知演出〕

第 3 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「3 R 大当り」又は「10 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 3 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン 31 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「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。

【1974】

第 3 右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音 D3〔第 1 演出音 D3 及び第 2 演出音 D3〕「ヴィクトリー」（キャラクタ C ボイス）がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【1975】

＜第 3 右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図 122-74 は、第 3 右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1976】

先ず、図 122-74（1）に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 31 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。その他の演出画像については、図 122-59（3 C）と同様であるので説明を省略する。

【1977】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I3「押せ」（キャラクタ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときは、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

【1978】

次いで、図 122-74（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 は、第 3 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D3〔第 1 演出音 D3 及び第 2 演出音 D3〕「ヴィクトリー」（キャラクタ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときは、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

【1979】

次いで、図 122-74（3）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5

10

20

30

40

50

C、5 Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8 L、8 Rからいずれの演出音の再生出力も終了する。

【1980】

このように、図122-74に示すように、第3右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音D3「ヴィクトリー」（キャラCボイス）が再生出力されている。

10

【1981】

〔第3右打ち時特別大当り報知演出〕

第3右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第2右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、表示結果が「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。

【1982】

第3右打ち時特別大当り報知演出では、演出音D3〔第1演出音D3（スクラッチ：2回）及び第2演出音D3〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラCボイス）がスピーカ8 L、8 Rから再生出力される。

20

【1983】

＜第3右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図122-75は、第3右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1984】

まず、図122-75（1）における演出画像や演出音については、前述した図122-74（1）と同様であるので説明を省略する。

【1985】

次いで、図122-75（2）における演出画像については、前述した図122-74（2）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D3〔第1演出音D3（スクラッチ：2回）及び第2演出音D3〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラCボイス）をスピーカ8 L、8 Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタCが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタCに関連した演出音（キャラクタCのキャラクタボイス）となっている。

30

【1986】

次いで、図122-75（3）における演出画像や演出音については、前述した図122-74（3）と同様であるので説明を省略する。

40

【1987】

このように、図122-75に示すように、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D3が2回スクラッチされてスピーカ8 L、8 Rから再生出力されるので、演出音D3は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【1988】

〔大当り報知演出における演出音の再生出力期間〕

図122-76は、大当り報知演出における演出音の再生出力期間を説明するためのテーブル（以下、適宜「大当り報知演出音の再生出力期間テーブル」と称する。）を示す図である。大当り報知演出音の再生出力期間テーブルには、大当り報知演出の種別ごとに、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別

50

ごとの総出力期間が示されている。図 1 2 2 - 7 6 には、以下に示すように、演出音の種類、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種類ごとの総出力期間の具体例が示されている。

【1 9 8 9】

・第 1 通常時大当り報知演出：

第 1 演出音 C 1 (0 . 2 5 S) × 4 + (第 1 演出音 C 1 + 第 2 演出音 C 1 (5 . 2 5 S)) = 総出力期間 (6 . 2 5 S)

【1 9 9 0】

・第 2 通常時大当り報知演出：

第 1 演出音 C 2 (0 . 2 5 S) × 4 + (第 1 演出音 C 2 + 第 2 演出音 C 2 (5 . 2 5 S)) = 総出力期間 (6 . 2 5 S)

10

【1 9 9 1】

・第 3 通常時大当り報知演出：

第 1 演出音 C 3 (0 . 2 5 S) × 4 + (第 1 演出音 C 3 + 第 2 演出音 C 3 (5 . 2 5 S)) = 総出力期間 (6 . 2 5 S)

【1 9 9 2】

・第 1 右打ち時大当り報知演出：

第 1 演出音 D 1 + 第 2 演出音 D 1 (5 . 2 5 S) = 総出力期間 (5 . 2 5 S)

【1 9 9 3】

・第 1 右打ち時特別大当り報知演出：

第 1 演出音 D 1 (0 . 2 5 S) × 2 + (第 1 演出音 D 1 + 第 2 演出音 D 1 (5 . 2 5 S)) = 総出力期間 (5 . 7 5 S)

20

【1 9 9 4】

・第 2 右打ち時大当り報知演出：

第 1 演出音 D 2 + 第 2 演出音 D 2 (5 . 2 5 S) = 総出力期間 (5 . 2 5 S)

【1 9 9 5】

・第 2 右打ち時特別大当り報知演出：

第 1 演出音 D 2 (0 . 2 5 S) × 2 + (第 1 演出音 D 2 + 第 2 演出音 D 2 (5 . 2 5 S)) = 総出力期間 (5 . 7 5 S)

【1 9 9 6】

・第 3 右打ち時大当り報知演出：

第 1 演出音 D 3 + 第 2 演出音 D 3 (5 . 2 5 S) = 総出力期間 (5 . 2 5 S)

30

【1 9 9 7】

・第 3 右打ち時特別大当り報知演出：

第 1 演出音 D 3 (0 . 2 5 S) × 2 + (第 1 演出音 D 3 + 第 2 演出音 D 3 (5 . 2 5 S)) = 総出力期間 (5 . 7 5 S)

【1 9 9 8】

〔本実施形態における一連の演出例〕

次に、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中に V ストックが発生したときの演出例に関して、図 1 2 2 - 7 7 ~ 図 1 2 2 - 8 3 を用いて説明する。

40

【1 9 9 9】

図 1 2 2 - 7 7 ~ 図 1 2 2 - 7 9 は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中に V ストックが発生したときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 2 2 - 8 0 ~ 図 1 2 2 - 8 3 は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中に V ストックが発生したときに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2 0 0 0】

本例では、演出モードが通常モードに制御されているときに、表示結果が「大当り」、且つ、変動パターンが「S P - C 1 大当り」となる第 1 特別図柄の変動表示が実行され、

50

この変動表示において、変化前兆演出、特別変化演出、ストーリー S P 発展演出、および、第 3 通常時大当り報知演出等が実行されるものとする。

【2001】

また、演出モードがチャレンジモードに制御されているときに、時短 1 回転目の表示結果が「小当り」となり、この時短状態中に発生した保留記憶のうち 1 つの保留記憶の表示結果も「小当り」となり、チャレンジモード中に発生した大当りにおいて、第 1 V ストック演出、および、時短突入演出等が実行されるものとする。

【2002】

また、演出モードがラッシュモードに制御されているときに、第 2 V ストック演出、および、第 1 右打ち時大当り報知演出等が実行されるものとする。また、V ストックの対象となる小当り遊技状態で V 入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、大当り種別報知演出等が実行されるものとする。

【2003】

先ず、図 122-80 (1) における演出画像や演出音 (図 122-77: T1) は、前述した図 122-19 (1) と同様であるので説明を省略する。

【2004】

次いで、図 122-80 (2) における演出画像や演出音 (図 122-77: T2) は、前述した図 122-19 (2) と同様であるので説明を省略する。

【2005】

次いで、図 122-80 (3) における演出画像や演出音 (図 122-77: T3) は、前述した図 122-20 (5) と同様であるので説明を省略する。

【2006】

次いで、図 122-80 (4) ~ (7) における演出画像や演出音 (図 122-77: T5、T6、T7、T8) は、前述した図 122-27 (1)、(4)、(7)、(8) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に赤色態様のアクティブ表示 AC2 を表示させている。

【2007】

次いで、図 122-80 (8) 及び図 122-81 (9) における演出画像や演出音 (図 122-77: T9、T10) は、前述した図 122-38 (1) 及び (2) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に赤色態様のアクティブ表示 AC2 を表示させている。

【2008】

次いで、図 122-81 (10) における演出画像や演出音 (図 122-77: T11) は、前述した図 122-41 (11) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に赤色態様のアクティブ表示 AC2 を表示させている。

【2009】

次いで、図 122-81 (11) に示すように、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、表示結果が「大当り」となる小図柄の組合せ (本例では、「222」) を確定停止させている (図 122-77: T12)。このとき、演出制御用 CPU 120 は、現在変動表示が実行されていないことに基づいて、アクティブ表示領域 ACE からアクティブ表示 AC を消去している。

【2010】

次いで、図 122-81 (12) における演出画像や演出音 (図 122-78: T13) は、前述した図 122-49 (3A) と同様であるので説明を省略する。

【2011】

次いで、図 122-81 (13) における演出画像や演出音 (図 122-78: T14) は、前述した図 122-45 (A): (1) と同様であるので説明を省略する。

【2012】

10

20

30

40

50

次いで、図 1 2 2 - 8 1 (1 4) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 1 5) は、前述した図 1 2 2 - 1 2 (3) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 3 】

次いで、図 1 2 2 - 8 1 (1 5) 及び (1 6) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 2 2 、 T 2 3) は、前述した図 1 2 2 - 4 5 (B) : (1) 及び (2) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 4 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (1 7) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 2 4) は、前述した図 1 2 2 - 4 9 (1) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 5 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (1 8) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 2 5) は、前述した図 1 2 2 - 5 1 (2) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 6 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (1 9) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 2 6) は、前述した図 1 2 2 - 5 3 (9) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 7 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (2 0) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 2 7) は、前述した図 1 2 2 - 6 5 (1) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 8 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (2 1) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 8 : T 2 8) は、前述した図 1 2 2 - 1 2 (5) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 1 9 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (2 2) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 9 : T 2 9) は、前述した図 1 2 2 - 6 4 (2) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 保留記憶数が 3 であることに基づいて、第 2 保留表示領域 P D 2 E の特殊第 2 保留表示ガイド P D 2 G に、通常態様の第 2 保留表示を 3 つ表示させている。

【 2 0 2 0 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (2 3) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、表示結果が「小当り」となる飾り図柄の組合せ (本例では、「 3 3 3 」) を停止表示させている (図 1 2 2 - 7 9 : T 3 2) 。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、第 2 特別図柄の変動表示は継続して実行されている。また、V ストック開放演出が実行された後なので、画像表示装置 5 の画面右下の V ストック数表示 V N I は消去されている。その他の演出画像や演出音については、前述した図 1 2 2 - 8 2 (2 2) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 2 1 】

次いで、図 1 2 2 - 8 2 (2 4) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 9 : T 3 5) は、前述した図 1 2 2 - 6 4 (4) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 2 2 】

次いで、図 1 2 2 - 8 3 (2 5) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 9 : T 3 6) は、前述した図 1 2 2 - 4 5 (B) : (2) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 2 3 】

次いで、図 1 2 2 - 8 3 (2 6) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 9 : T 3 7) は、前述した図 1 2 2 - 4 9 (1) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 2 4 】

次いで、図 1 2 2 - 8 3 (2 7) における演出画像や演出音 (図 1 2 2 - 7 9 : T 3 9) は、前述した図 1 2 2 - 6 4 (5) と同様であるので説明を省略する。

【 2 0 2 5 】

(効果 1)

図122-28～図122-30に示したように、ストーリーSP発展演出において、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAとが交互にそれぞれ2回ずつ表示されるときに、第1演出音G「パ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音G「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されている。

【2026】

このような構成によれば、ストーリーSP発展演出において、第1演出音Gが複数回再生出力されているときに、この第1演出音Gの再生出力に応じて、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAと、を複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、キャラクタAを補色対比の関係にある表示色で交互に表示させることによって、キャラクタAの表示色をより一層鮮やかに見せることができるため、ストーリーSP発展演出が実行されるときの興趣を向上できる。

10

【2027】

(効果2)

図122-50、図122-51～図122-53、及び、図122-54～図122-57に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理されていない楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第1Vストック演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理されている楽曲Xが再生出力されている。

20

【2028】

このような構成によれば、大当り遊技中に第1保留連演出が実行されるとき、第1保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲(楽曲A～楽曲C)とは異なる特別な楽曲(楽曲X)が再生出力されることによって、第1保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連が発生していることを示唆しているときに再生出力される楽曲の一部(楽曲Xの[楽曲データX1])がスクラッチ処理されていることによって、第1保留連演出が実行されるときに楽曲を遊技者に印象づけることができる。

【2029】

(効果3)

図122-50、図122-51～図122-53、及び、図122-54～図122-57に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rから大当り遊技中の楽曲として楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第1Vストック演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rから大当り遊技中の楽曲として楽曲Xが再生出力されている。

30

【2030】

また、図122-62に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rからラッシュモード中の楽曲として楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている。一方で、図122-63に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからラッシュモード中の楽曲として楽曲Xが再生出力されている。

40

【2031】

このような構成によれば、大当り遊技中に第1保留連演出が実行されるとき、第1保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲(楽曲A～楽曲C)とは異なる特別な楽曲(楽曲X)が再生出力されることによって、第1保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連演出(第1保留連演出、第2保留連演出)が実行されるときに、大当り遊技から時短状態の遊技(ラッシュモード、適宜「時短遊技」と称する。)

50

にかけて共通の楽曲が再生出力されることによって、大当り遊技から時短状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

【2032】

(効果3-1)

図122-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【2033】

また、図122-62に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されていないときに、ラッシュモード中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【2034】

このような構成によれば、Vストック演出が実行されない通常の大当り遊技期間や、Vストック演出が実行されない通常の時短状態の遊技期間において、Vストック演出が実行されるときに専用楽曲である楽曲Xが再生出力されないことによって、Vストック演出が実行され、楽曲Xが再生出力されたときの特別感やプレミア感を向上できる。

【2035】

(効果3-2)

図122-51~図122-53、及び、図122-63に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される虹色テロップ表示TⅠやVストック数表示VNI、及び、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは、時短遊技中に第2Vストック演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される虹色テロップ表示TⅠやVストック数表示VNI、及び、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xと共通である。

【2036】

このような構成によれば、大当り遊技から時短遊技にわたって演出をシームレスに見せることができ、継続して「当り」が発生することを強調でき、保留連が発生しているときの特別感を向上できる。

【2037】

(効果3-3)

図122-64に示したように、Vストック演出(第1保留連演出)が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合(即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」~「10ROUND」まで表示された場合)、その後が発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示されている。

【2038】

このような構成によれば、1回の「大当り」における最大のラウンド数が「10」である本パチンコ遊技機1において、通常の大当り遊技ではあり得ない「11」以上のラウンド数が表示されることによって、保留連における特別感を遊技者に与えることができるとともに、前回の「大当り」から保留連に基づく「大当り」までの流れをシームレスに見せることができ、大当りが継続しているように見せることができ、保留連が実行されたときの大当りの興趣を向上できる。

【2039】

(効果3-4)

図122-53(8)及び(9)に示したように、所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、画像表示装置5の画面中央部に、Vストック数(保留連数)を示唆する情報であるVストック数表示VNI(本例では、「VSTOCK×1」)が表示されている。また、大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、画像表示装置5の画面右下に、縮小されたVストック数表示VNI(本例

10

20

30

40

50

では、「V STOCK×1」が表示されている。

【2040】

このような構成によれば、保留記憶の中に「当り」となる保留記憶が何個あるかを報知することによって、遊技者に達成感と安心感を与えることができる。

【2041】

（効果3－5）

図122－49に示したように、Vストック演出（保留連演出）の実行有無に関わらず、大当り遊技状態の大当りFF期間に、大当り種別報知演出が実行されている。大当り種別報知演出において第3大当り種別「V STOCK BONUS」が報知された場合、大当りFF期間内に必ず第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行され、大当り種別報知演出において第1大当り種別「BONUS」又は第2大当り種別「MAX BONUS」が報知された場合であっても、大当りRD期間内に第1Vストック演出が実行される可能性がある。

10

【2042】

このように、第1保留連演出が実行される前に、第1保留連演出が実行されるか否かを煽る大当り種別報知演出が実行されることによって、大当り種別報知演出に対して遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態の興趣を向上できる。

【2043】

（効果3－6）

図122－62及び図122－63に示したように、第2Vストック演出（第2保留連演出）が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

20

【2044】

このような構成によれば、第2Vストック演出の実行有無に応じて、画像表示装置5の画面に表示される変動表示に関連する演出画像だけでなく、インターフェイスも変更することによって、Vストック（保留連）が発生していることの特別感を強調することができる。

30

【2045】

（効果3－7）

図122－8、及び、図122－51～図122－53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは「楽曲データX1」「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。一方で、図122－50に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されていない場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲A（楽曲Bまたは楽曲C）（インパクト：弱）はスクラッチ処理が実行されていない。

40

【2046】

このような構成によれば、Vストック（保留連）が発生しているときに、通常の音声構成とは異なる特殊加工（スクラッチ処理）された音声再生出力されることによって、Vストックが発生していることの特別感を向上できる。また、楽曲Xのうち楽曲冒頭の「楽曲データX1」「ウェ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、楽曲冒頭における音のインパクトを強め、遊技者にVストックが発生したときの楽曲を印象づけることができ、この楽曲を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

50

【2047】

(効果3-8)

上記に示したように、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光させることが可能である。

【2048】

このような構成によれば、スピーカ8L、8Rからの音声と、スピーカ8L、8Rとは異なる演出装置（遊技効果ランプ）を用いた演出とが相互に関連するので、スクラッチ処理の演出効果を向上できるとともに、遊技者の聴覚だけでなく視覚にも訴えかける演出を実現することができる。

10

【2049】

(効果3-9)

図122-8に示したように、「CH04」及び「CH05」の楽曲Xは〔楽曲データX1〕と〔楽曲データX2〕とで構成されている。また、図122-51～図122-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは〔楽曲データX1〕「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力されている。

【2050】

このような構成によれば、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理の際の音声制御の処理負担を軽減できる。

20

【2051】

(効果3-10)

図122-8に示したように、楽曲Xの〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕の基本音量はいずれも「3」を固定値としているので、〔楽曲データX1〕「ウェ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される場合、音量値が一定のとき、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量は一定となっている。

30

【2052】

このような構成によれば、基本音量が一定であることによって、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量が一定となるので、楽曲Xにおいて特定の部分だけ明瞭性が低下しなうことを防止できる。

【2053】

(効果3-11)

図122-51～図122-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aは〔第1演出音A〕「ブ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。

40

【2054】

また、上記に示したように、〔第1演出音A〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくすることが可能である。

【2055】

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されるときに、再生出力される演出音Aの出力音量が段々と大きくなることによって、第1Vストック演出の興趣を向上できる。

50

【2056】

(効果3-12)

上記に示したように、スクラッチ処理を伴う〔第1演出音A〕の後に〔第2演出音A〕が再生出力されるときに、〔第2演出音A〕「イストック」のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることによって、出力音量を時間経過とともに小さくすることが可能である。

【2057】

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）において再生出力される演出音の出力音量を突然小さくすることなく、段々と小さくすることによって、遊技者にVストック（保留連）が発生したことに対する喜びの余韻を感じさせることができるとともに、第1Vストック演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

10

【2058】

(効果4)

図122-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されており、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【2059】

また、図122-53に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、大当り遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

20

【2060】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、Vストック発生時専用の楽曲Xが再生出力されることによって、第1Vストック演出の特別感を向上できる。また、第1Vストック演出が実行されているときに、楽曲X以外の楽曲を選択することを制限することによって、楽曲選択の操作を行うことで第1Vストック演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

【2061】

(効果4-1)

図122-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と、楽曲表示（音符を模したオブジェクトおよび楽曲の名前）と、が表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

30

【2062】

また、図122-53に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、楽曲表示のみが表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

40

【2063】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、第1Vストック演出とは関係のない情報である特殊操作促進表示BT2が表示されることによる興趣の低下を防止できる。

【2064】

(効果4-2)

図122-54～図122-57に示したように、大当りラウンド遊技において、画像表示装置5に通常大当り背景画像（山と太陽と音符を含む背景画像）が表示されているときに、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されると、通常

50

大当り背景画像が消去され、第1Vストック演出に関連する演出画像（Vストック表示V S I 1、V S I 2、V S I 3、操作促進表示B T、Vストック数表示V S I）が表示されている。

【2065】

このような構成によれば、大当りラウンド遊技において、突然、第1Vストック演出が実行されることによって、遊技者に驚きを与えることができ、大当り遊技の興趣を向上できる。

【2066】

（効果4-3）

図122-51～図122-57に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aの〔第1演出音A〕「ブ」及び〔第2演出音A〕「イストック」に関連する情報として、画像表示装置5に「V」の文字で構成される第1Vストック表示V S I 1、「V」の文字で構成される第2Vストック表示V S I 2、及び、「V S T O C K」の文字で構成される第3Vストック表示V S I 3が表示されている。

【2067】

このような構成によれば、Vストックが発生したことを、聴覚だけでなく視覚にも訴えかけることができる。

【2068】

（効果4-4）

図122-54～図122-57に示したように、大当り遊技中の1ラウンド目（ラウンド表示＝2 R O U N D）の第1Vストック演出が実行される前に、スピーカ8L、8Rから楽曲Aが再生出力されており、大当り遊技中の2ラウンド目（ラウンド表示＝3 R O U N D）の第1Vストック演出が実行されたときに、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されている。そして、大当り遊技中の3ラウンド目（ラウンド表示＝4 R O U N D）の第1Vストック演出における画像表示装置5の画面中央部でのVストック数表示V N Iの表示が終了した後も、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが継続して再生出力されている。このとき、楽曲を変更することは制限されている。

【2069】

このような構成によれば、第1Vストック演出が開始されたときに再生出力された楽曲Xが継続して再生出力されることによって、Vストックが発生していることを継続して遊技者に報知できるとともに、大当りラウンド遊技の特別感を向上できる。

【2070】

（効果4-5）

上記に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている。一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている。

【2071】

このような構成によれば、楽曲Xの明瞭性を低下させることができるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させることができ、第1Vストック演出の特徴的な演出音の演出効果を向上できる。

【2072】

（効果4-6）

図122-8に示したように、第1Vストックの演出音Aが再生出力される場合に、〔第1効果音A1〕及び〔第2効果音A1〕（以下、適宜「効果音A1」と称する。）を含む演出音Aが再生出力されるとき、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「10R大当り」であることを示唆しており、〔第1効果音A2〕及び〔第2効果音A2〕（以下、適宜「効果音A2」と称する。）を含む演出音Aが再生出力されるとき、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「3R大当り」であることを示唆している。

【2073】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、演出音のうちセリフ音だけでなく効果音にも注目させることができ、第1 V ストック演出の興趣を向上できる。

【2074】

(効果5)

図122-31に示したように、バトルSP演出におけるバトルSP前半部に、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作するCU演出(第1可動体演出)を実行可能であり、CU演出が実行された場合、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Bがスクラッチ処理されずに再生出力されている。

【2075】

また、図122-34～図122-37に示したように、バトルSP演出におけるバトルSP後半部に、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作する第2通常時大当り報知演出(第2可動体演出)を実行可能であり、第2通常時大当り報知演出が実行された場合、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音C2がスクラッチ処理されて再生出力されている。

【2076】

このような構成によれば、大当りの期待度を示唆するCU演出と、大当りであるか否かを報知する第2通常時大当り報知演出とで、可動体が共通の動作を行うことにより画像表示装置5の視認性を低下させる演出を実行可能である。しかしながら、第2通常時大当り報知演出のみが演出音をスクラッチ処理させることによって、CU演出と、第2通常時大当り報知演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御(可動体制御)の処理負担を軽減できる。

【2077】

(効果5-1)

図122-8に示したように、「CH08」：CU演出において再生出力される演出音Bは、セリフ音を含まず、効果音(「効果音B」)のみで構成されており、「CH11」及び「CH12」：第2通常時大当り報知演出において再生出力される演出音C2は、セリフ音(「第1セリフ音C2」「ヴィ」(インパクト：強)および「第2セリフ音C2」「クトリー」(インパクト：弱))と、効果音(「第1効果音C」)とで構成されている。

【2078】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」であることを報知するときに、通常の演出音とは異なるスクラッチ処理された演出音が再生出力されることによって、大当り報知時の特別感を向上できる。また、演出音C2のうち演出音冒頭の「第1セリフ音C2」「ヴィ」(インパクト：強)が繰り返して再生出力されることによって、演出音冒頭における音のインパクトを強め、遊技者に大当りが報知されたときの演出音を印象づけることができ、この演出音を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

【2079】

(効果5-2)

図122-34～図122-38に示したように、第2通常時大当り報知演出が実行されるときに、1回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と2回目の「第1演出音C2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.5S(1回目のブラックアウト期間)であり、2回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と3回目の「第1演出音C2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.4S(2回目のブラックアウト期間)であり、3回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と4回目の「第1演出音C2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.3S(3回目のブラックアウト期間)であり、4回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」の再生出力間隔は、0.2S(4回目のブラックアウト期間)である。

【2080】

このように、演出音C2は、[第1演出音C2]「ヴィ」がスクラッチ間隔を段々と短くしながら複数回（4回）連続してスクラッチ処理されて再生出力されるとともに、0.2Sのミュート期間を経て[第1演出音C2]及び[第2演出音C2]「ヴィクトリー」が再生出力される演出音である。

【2081】

このような構成によれば、第2通常時大当り報知演出が実行されるとき、スクラッチ処理された演出音C2が再生出力されることによって、第2通常時大当り報知演出の特別感を向上できる。また、演出音C2がスクラッチ処理されていることによって、第2通常時大当り報知演出が実行されるとき、演出音を遊技者に印象づけることができる。

10

【2082】

また、演出音C2のスクラッチ処理が実行されるときに、スクラッチ間隔が段々と短くなることによって、演出音C2の最後のパートである[第1演出音C2]及び[第2演出音C2]「ヴィクトリー」が再生出力される直前を盛り上がりのピークとすることができる。そして、この盛り上がりのピークの後に一瞬の間（0.2Sのミュート期間）をおいて、演出音C2の最後のパートである[第1演出音C2]及び[第2演出音C2]「ヴィクトリー」が再生出力されることによって、より一層印象に残る演出音を再生出力させることができる。

【2083】

（効果5-3）

図122-31に示したように、CU演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置5に表示されずに、遊技者に操作部の操作を行わせていない。一方で、図122-34～図122-38に示したように、第2通常時大当り報知演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置5に表示されており、遊技者に操作部の操作を行わせている。

20

【2084】

このような構成によれば、遊技者が操作部を操作することによって、第2通常時大当り報知演出が実行され、可動体が動作するので、遊技者が大当りを自らの手で掴み取ったように感じさせることができ、興趣を向上できる。

【2085】

（効果6）

図122-76に示したように、通常時（通常状態）に実行される通常時大当り報知演出（第1通常時大当り報知演出、第2通常時大当り報知演出、第3通常時大当り報知演出）において、演出音（演出音C1、演出音C2、演出音C3、以下、適宜「通常時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されて再生出力されている。一方で、右打ち時（ラッシュモード）に実行される右打ち時大当り報知演出（第1右打ち時大当り報知演出、第2右打ち時大当り報知演出、第3右打ち時大当り報知演出）において、演出音（演出音D1、演出音D2、演出音D3、以下、適宜「右打ち時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されずに再生出力されている。

30

【2086】

また、右打ち時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも5.25Sであり、通常時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも6.25Sであるので、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。

40

【2087】

このような構成によれば、通常時に表示結果が「大当り」（初当り）となることを報知する通常時大当り報知演出において、スクラッチ処理された演出音（通常時大当り報知音）が再生出力されることによって、初当り時のインパクトを高めることができる。また、右打ち時（ラッシュモード）に表示結果が「大当り」となることを報知する右打ち時大当り報知演出において、スクラッチ処理されておらず、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い演出音（右打ち時大当り報知音）が再生出力されることによって、右打ち中の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

50

【2088】

(効果6-1)

図122-76に示したように、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。即ち、右打ち時大当り報知演出の方が、通常時大当り報知演出よりも演出実行期間が短い。

【2089】

このような構成によれば、右打ち中に実行される右打ち時大当り報知演出の演出実行期間を短くすることによって、演出実行期間が長い大当り報知演出が実行されるときよりも、大当り間隔がより一層短くなり、大当りに連続性を持たせることができ、遊技者に勢いのある遊技を提供できる。

10

【2090】

(効果6-2)

図122-8に示したように、通常時大当り報知音として、「CH09」及び「CH10」の演出音C1と、「CH11」及び「CH12」の演出音C2と、「CH13」及び「CH14」の演出音C3とが設けられており、右打ち時大当り報知音として、「CH15」及び「CH16」の演出音D1と、「CH17」及び「CH18」の演出音D2と、「CH19」及び「CH20」の演出音D3とが設けられている。また、図122-9に示したように、突然大当り報知演出（プレミア演出）の演出音として、「CH40」の演出音Kが設けられている。

【2091】

このような構成によれば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられることによって、変動表示におけるスーパーリーチ以外の期間にも注目させることができ、興趣を向上できる。

20

【2092】

(効果7)

図122-16に示したように、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンがいずれの変化パターンであっても、100%の割合で通常変化演出が実行されており、特別変化演出は実行されていない。また、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、30%の割合で通常変化演出が実行されており、70%の割合で特別変化演出が実行されている。また、アクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、10%の割合で通常変化演出が実行されており、90%の割合で特別変化演出が実行されている。

30

【2093】

即ち、通常変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性があるが、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性はなく、大当り期待度の高い赤色態様または金色態様のいずれかに変化する。

【2094】

図122-17に示したように、通常変化演出が実行される前に、いずれの演出も実行されず、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音は再生出力されていない。一方で、図122-19～図122-22に示したように、特別変化演出が実行される前に、変化前兆演出：成功パターンが実行され、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力されている。

40

【2095】

このような構成によれば、演出音EAが再生出力されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音EAが再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【2096】

(効果7-1)

50

図 1 2 2 - 1 8 に示したように、成功パターンと失敗パターンとがある変化前兆演出が実行可能であり、図 1 2 2 - 1 9 ~ 図 1 2 2 - 2 2 に示したように、スピーカ 8 L、8 R からスクラッチ処理された演出音 E A 「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力される成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行されている。

【 2 0 9 7 】

このような構成によれば、変化前兆演出が実行されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音 E A が再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【 2 0 9 8 】

(効果 7 - 2)

図 1 2 2 - 1 8 (3 A) に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されると、第 2 演出音 E A が 4 回と、第 3 演出音 E A が 1 回との再生出力に対応して、画像表示装置 5 の画面中央に「 G O 」の文字が計 5 回アクティブ拡大表示 E A C に重畳表示されている。

【 2 0 9 9 】

このような構成によれば、変化前兆演出が成功パターンであり、この後に特別変化演出が実行されることが認識できたときの爽快感を遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることができる。

【 2 1 0 0 】

(効果 7 - 3)

図 1 2 2 - 1 8 に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「 R E A D Y 」の文字と、「 G O 」の文字とが表示されている。

【 2 1 0 1 】

このような構成によれば、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上できる。

【 2 1 0 2 】

(効果 7 - 4)

図 1 2 2 - 1 8 に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「 G O 」の文字が表示されている一方で、変化前兆演出：失敗パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「 G O 」の文字が表示されておらず、特別変化演出が開始されないことを示唆するヒビ画像 C I が表示されている。

【 2 1 0 3 】

このような構成によれば、「 G O 」の文字が表示されることによって、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、変化演出の興趣を向上できる。また、「 G O 」の文字が表示されずに、ヒビ画像が表示されることによって、特別変化演出が実行されないことを確実に報知でき、遊技者に過度な期待を抱かせないようにできる。

【 2 1 0 4 】

(効果 7 - 5)

図 1 2 2 - 2 3 に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様を R 態様で表示させることによって報知する R 保留演出が先読み予告演出として実行されている。

【 2 1 0 5 】

このような構成によれば、変化前兆演出や特別変化演出が実行される変動表示が実行されるよりも前に、先読み予告演出として R 保留演出が実行されることによって、当該変動表示が実行されるよりも前から当該変動表示に対して注目させることができる。

【 2 1 0 6 】

10

20

30

40

50

(効果 7-6)

図 1 2 2-19 ~ 図 1 2 2-22 に示したように、特別変化演出が実行されると、進路表示の左進路部と右進路部の先に、アクティブ候補表示（例えば、青色態様、赤色態様、金色態様）が表示されており、進路表示の中央進路部の先に、次の段階に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示されている。

【2107】

このような構成によれば、アクティブ候補表示が 2 つ表示されることによって、遊技者は、より一層大当たり期待度の高いアクティブ候補表示の方に進み、アクティブ表示の表示態様が表示態様に変化されることを期待して遊技できる。また、「NEXT」アイコンが表示されることによって、遊技者は、特別変化演出が継続して次の段階に進み、より一層大当たり期待度の高いアクティブ候補表示が表示されることを期待して遊技できる。

10

【2108】

特別変化演出は、通常変化演出とは異なり、アクティブ表示が変化する前に、変化後のアクティブ表示を示すアクティブ候補表示が提示されるので、実際にアクティブ表示が変化する前の段階における興趣を向上できる。また、実際にアクティブ表示が変化することと、特別変化演出が継続し、次の段階に進むこととの 2 つに期待できるので、通常変化演出よりもより一層興趣を向上できる。

【2109】

(効果 8)

図 1 2 2-65 ~ 図 1 2 2-67 に示したように、時短突入演出が実行されると、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを示唆する第 3 カウントダウン画像 C D I 3、第 2 カウントダウン画像 C D I 2、第 1 カウントダウン画像 C D I 1、及びスタート画像 J S I が画像表示装置 5 に表示されている。

20

【2110】

また、これらの演出画像の表示に対応して、第 1 演出音 F 3「スリー」、第 1 演出音 F 2「ツー」、第 1 演出音 F 1「ワン」、第 2 演出音 F（スクラッチ：4 回）、並びに、第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F「ス、ス、ス、ス、スタート」がスピーカ 8 L、8 R から再生出力されている。特に、スタート画像の「START」の文字と、第 2 演出音 F（スクラッチ：4 回）、並びに、第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F「ス、ス、ス、ス、スタート」とが関連している。

30

【2111】

このような構成によれば、時短状態に制御されるときに、スクラッチされた演出音が再生出力されることによって、遊技者に時短状態の制御タイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2112】

(効果 8-1)

図 1 2 2-65 ~ 図 1 2 2-67 に示したように、時短状態（ラッシュモード）に制御されるときに、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを示唆する「S」、「T」、「A」、「R」、「T」を含むスタート画像 J S I：「START」の文字と、スタート画像 J S I が表示されることを示唆する「3」、「2」、「1」を含むカウントダウン画像（第 1 カウントダウン画像 C D I 1 ~ 第 3 カウントダウン画像 C D I 3）：「3 2 1」の数字とを表示する時短突入演出が実行されている。

40

【2113】

スタート画像が表示されるときに、「START」の「S」に対応した第 2 演出音 F「ス」が 4 回連続してスクラッチされて再生出力されており、「START」の「TART」に対応した第 3 演出音 F「タート」がスクラッチされずに再生出力されている。

【2114】

このような構成によれば、右打ちを報知する手法として、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む常時右打ち促進画像を画像表示装置 5 に表示させる手法だけでなく、スピーカ 8 L、8 R からスクラッチされた演

50

出音 F を再生出力させる手法を設けることによって、遊技者が右打ち遊技において不利な状況に陥ってしまうことを防止できる。

【2115】

(効果 8-2)

図 122-65 ~ 図 122-66 (5) に示したように、大当り遊技状態に時短突入演出が実行されるときに、第 3 カウントダウン画像 C D I 3 が画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されており、スタート画像 J S I が画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。また、図 122-66 (6) ~ 図 122-67 (8) に示したように、時短状態に制御されるときに、キャラクタ (A) C A が画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。即ち、第 3 カウントダウン画像 C D I 3 と、スタート画像 J S I と、キャラクタ (A) C A とが同一方向 (右方向) に移動している。

10

【2116】

このような構成によれば、文字情報の移動方向と、キャラクタの移動方向とを対応させることによって、遊技状態が移行するときの画像表示装置 5 における演出をシームレスに見せることができるとともに、演出の違和感を防止できる。

【2117】

(効果 8-3)

図 122-66 (5) に示したように、スタート画像 J S I は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。この右向きの矢印のオブジェクトは、右打ち遊技が開始されることを示唆している。

20

【2118】

このような構成によれば、右向きの矢印のオブジェクトが表示されることによって、時短突入演出が実行される大当り遊技状態において、時短状態での遊技方法 (打球操作ハンドル 30 を右回しで操作する) を示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2119】

(効果 8-4)

図 122-65 (1) に示したように、時短突入演出が実行されると、画像表示装置 5 にラッシュモード説明画像 J R I が表示されている。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報 (「パワフル R U S H が残り 0 回になるまで右打ちを続けてね!」) と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル 30 を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン (「D E M O」の文字が示されたアイコン) と、キャラクタ A とを含む画像である。

30

【2120】

このような構成によれば、時短状態における右打ち遊技が開始される前に、右打ち遊技の手法を遊技者に認識させることができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2121】

(効果 8-5)

図 122-78 に示したように、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当り E D 期間に実行されている。

40

【2122】

このような構成によれば、時短状態に制御される前に、右打ち遊技の説明とともに、これから行われる右打ち遊技の開始を盛り上げることができ、右打ち遊技の興趣を向上できる。

【2123】

(効果 9-1)

図 122-28 ~ 図 122-30 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ

50

A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、第 1 演出音 G「パ」を 4 回スクラッチさせて「パ、パ、パ、パ（、パワフル）」が再生出力されている。

【2124】

このような構成によれば、画像表示装置 5 に表示される演出画像（映像）と、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音とを関連づけることにすることによって、映像と音声との一体感を強め、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現することができる。

【2125】

（効果 9－2）

図 122－28 に示したように、ストーリー SP 発展演出が実行されるときに、第 1 演出音 G「パ」がスクラッチされて再生出力される前に、演出音 G がミュート処理されて再生出力されている。

10

【2126】

このような構成によれば、ミュート処理された演出音 G の後に、スクラッチ処理された第 1 演出音 G「パ」が再生出力されることによって、遊技者にストーリー SP 発展演出を印象づけることができる。

【2127】

（効果 9－3）

図 122－28～図 122－30 に示したように、ストーリー SP 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、色相環における黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されている。

20

【2128】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー SP 発展演出の興趣を向上できる。

【2129】

（効果 9－4）

上記に示したように、ストーリー SP 発展演出において、表示色が明度反転や階調反転したキャラクタ A が交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、スクラッチ処理された演出音 G「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されてもよい。

【2130】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー SP 発展演出の興趣を向上できる。

30

【2131】

（効果 9－5）

上記に示したように、ストーリー SP 発展演出において、黄色のキャラクタ A と赤色のキャラクタ A と青色のキャラクタ A の 3 種類のキャラクタ A が順に表示されてもよい。

【2132】

このような構成によれば、2 色のキャラクタ A が交互に表示されるときよりも、キャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー SP 発展演出の興趣を向上できる。

40

【2133】

（効果 9－6）

上記に示したように、ストーリー SP 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、黄色のキャラクタ A の表示サイズが小さく、紫色のキャラクタ A の表示サイズが大きくてもよい。

【2134】

このような構成によれば、同じ表示サイズのキャラクタ A が表示色のみを変えて交互に表示されるときよりも、キャラクタ A の印象付けを強くすることができ、ストーリー SP 発展演出の興趣をより一層向上できる。

50

【2135】

(効果9-7)

図122-28～図122-30に示したように、ストーリーSP発展演出において、キャラクタAが補色反転の表示色で交互に表示されているときに、遊技の進行状況を確認するための情報としての小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄や、アクティブ表示領域ACEの通常態様のアクティブ表示ACは、いずれも表示色が補色反転されていない。

【2136】

このような構成によれば、遊技の進行状況を確認するための情報の表示色を変更しないことによって、遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

10

【2137】

(効果10)

図122-32及び図122-33に示したように、チャレンジSP中の大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C1が再生出力されている。

【2138】

また、図122-34～図122-37に示したように、バトルSP中の大当たり報知演出として、第2通常時大当たり報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C2が再生出力されている。

20

【2139】

また、図122-8に示したように、「CH09」：演出音C1のうちスクラッチ処理される[第1演出音C1]は、第1セリフ音C1「コ」と、第1効果音Cとで構成されており、「CH11」：演出音C2のうちスクラッチ処理される[第1演出音C2]は、第1セリフ音C2「ヴィ」と、第1効果音Cとで構成されており、[第1演出音C1]と[第1演出音C2]との効果音は効果音Cで共通である。

【2140】

このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを報知する大当たり報知演出として、複数種類の大当たり報知演出が設けられることによって、1種類の大当たり報知演出しか実行されない場合よりも興趣を向上できる。また、複数種類の大当たり報知演出において、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通にすることによって、大当たり報知演出の差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

30

【2141】

(効果10-1)

図122-32及び図122-33に示したように、チャレンジSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出が実行されている。また、図122-34～図122-37に示したように、バトルSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当たり報知演出として、第2通常時大当たり報知演出が実行されている。

【2142】

このような構成によれば、スーパーリーチの種別ごとに大当たり報知演出が異なることによって、特定のスーパーリーチでの大当たり報知演出を実行させることが遊技を行う動機となる。

40

【2143】

(効果10-2)

本実施形態では、第1通常時大当たり報知演出においてスクラッチ処理される演出音C1では、効果音(第1効果音C、第2効果音C)の方がセリフ音(第1セリフ音C1、第2セリフ音C1)よりも再生出力期間が長いものとする。第2通常時大当たり報知演出においてスクラッチ処理される演出音C2、及び、第3通常時大当たり報知演出においてスクラッチ処理される演出音C3についても同様である。

【2144】

50

このような構成によれば、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長いことによって、通常時に表示結果が「大当り」となったことの喜びの余韻を楽しむことができ、大当り報知演出の興趣を向上できる。

【2145】

(効果10-3)

図122-32及び図122-33に示したように、チャレンジSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音I2「押せ」(キャラBボイス)が再生出力されている。そして、チャレンジSPに主に登場するキャラクタと、操作促進表示BTが表示されるときに演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタBで共通している。

10

【2146】

また、図122-34～図122-37に示したように、バトルSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音I1「押せ」(キャラAボイス)が再生出力されている。そして、バトルSPに主に登場するキャラクタと、操作促進表示BTが表示されるときに演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタAで共通している。

【2147】

このような構成によれば、スーパーリーチ演出ごとに、操作促進表示が表示されるときに固有の演出音や、固有の大当り報知音を設けることによって、スーパーリーチ演出の差別化を図ることができる。また、特定のキャラクタが好きな遊技者にとって、そのキャラクタが映像や音声で登場することを期待して遊技を行うことができる。

20

【2148】

(効果10-4)

図122-69に示したように、殲滅SP演出において、遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音Hが新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的にスクラッチさせた演出音Hがスピーカ8L、8Rから再生出力されている。

【2149】

このような構成によれば、操作部を操作することによって、スクラッチ処理された演出音を再生出力させることができるので、操作部の操作促進に繋がるとともに、操作部を連打する遊技性を有する殲滅SP演出の興趣を向上できる。

30

【2150】

(効果11)

図122-42～図122-44に示したように、復活演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音J「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」がスピーカ8L、8Rから再生出力されている。このとき、第1復活表示「FE」と、第1復活表示よりも拡大された第2復活表示「FE」とが交互に画像表示装置5に表示されている。

【2151】

このような構成によれば、復活演出において、スピーカ8L、8Rから再生出力される第1演出音J「フィ」に関連した第1復活表示「FE」及び第2復活表示「FE」が画像表示装置5に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、第1演出音J「フィ」の再生出力タイミングに対応して「FE」の文字の表示サイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

40

【2152】

(効果11-1)

図122-42～図122-44に示したように、第1復活表示及び第2復活表示の内部にはキャラクタAが含まれている。

【2153】

このような構成によれば、通常の文字情報(キャラクタ同士が会話を行う会話予告演出

50

で表示されるセリフ表示等)では、(表示領域が確保できないため)キャラクタを表示させることは困難であるが、復活演出のように大当りを報知する演出が実行されるときにの文字情報(第1復活表示、第2復活表示)では、キャラクタを表示させることができることによって、復活演出の特別感を向上できる。

【2154】

(効果11-2)

図122-42～図122-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成されている。

【2155】

このような構成によれば、復活演出の後に大当りが発生することが明確になり、遊技者を混乱させずに適切な遊技を実現できる。

【2156】

(効果11-3)

図122-42～図122-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、演出音Jのスクラッチ処理された[第1演出音J]「フィ」に関連した「FE」の文字で構成されている。

【2157】

このような構成によれば、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

【2158】

(効果11-4)

図122-42～図122-44に示したように、復活演出が実行されるとき、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されており、これらの表示色の復活表示が交互にそれぞれ2回ずつ表示されている。

【2159】

このような構成によれば、交互に表示される復活表示の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、復活演出の興趣を向上できる。

【2160】

(効果11-5)

上記に示したように、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示と、第2復活表示よりも表示サイズが大きい第3復活表示と、第3復活表示よりも表示サイズが大きい第4復活表示と、が順に表示されてもよい。

【2161】

このような構成によれば、復活演出において、復活表示を用いて大当りとなることを段々と盛り上げながら報知することができ、復活演出の興趣を向上できる。

【2162】

本明細書は、本開示の各実施形態を組合わせた構成が採用されてもよいし、されなくてもよい。

【2163】

[その他の変形例]

(1) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されないときの大当り遊技や時短遊技において、複数種類の楽曲から再生出力させる楽曲を遊技者が選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技や時短遊技が実行される毎に、異なる楽曲が予め定められた順番で再生出力されてもよく、楽曲がランダムに再生出力されてもよい。この場合、これら楽曲にはVストック演出が実行されたときの専用楽曲である楽曲Xは含まれない。

【2164】

(2) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されるときの大当り遊技や時

10

20

30

40

50

短遊技において、楽曲 X 以外の楽曲を遊技者が選択することができない例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲 X 以外の楽曲を遊技者が選択することが可能であってもよい。

【2165】

例えば、V ストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲 X 以外の楽曲を遊技者が選択できるものの、選択可能な楽曲の出力音量を低くしてもよく、特殊操作促進表示 B T 2（本例では、十字キーを模したアイコン）の視認性を低下させてもよい。

【2166】

（3）なお、上記の実施形態では、保留連演出における一部の要素（虹色テロップ表示 T I、V ストック数表示 V N I、楽曲 X）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出におけるすべての要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であってもよい。

【2167】

また、保留連演出において、画像表示装置 5 を用いて実行される一部の要素（虹色テロップ表示 T I、V ストック数表示 V N I）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であり、スピーカ 8 L、8 R を用いて実行される一部の要素（楽曲 X）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出において、第 1 の演出装置（例えば、画像表示装置 5）を用いて実行される一部の要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であり、第 2 の演出装置（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を用いて実行される一部の要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通でなくてもよい。

【2168】

（4）なお、上記の実施形態では、ラウンド表示の単位として「ROUND」を用いる例を示したが、このような形態に限らず、ラウンド表示の単位として「ROUND」以外の単位を用いてもよい。

【2169】

例えば、ラウンド表示の単位として、大当たりラウンドであることに関連した「ラウンド」等の単位でもよく、大当たりラウンドであることに関連しない「夢夢」、「パワフル」等の単位でもよい。

【2170】

（5）なお、上記の実施形態では、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知しなくてもよい。

【2171】

例えば、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知しない場合、V ストック演出が実行されたものの、保留記憶のなかで何個の「当り」が発生するかを遊技者は認識できないので、V ストック演出が実行されたことによる安心感を遊技者に与えつつ、未知の V ストック数に対する関心を高めることができ、V ストック演出後の演出の興趣を向上できる。

【2172】

（6）なお、上記の実施形態では、V ストック演出において、操作部を 1 回操作することによって、V ストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出において、他の手法によって、V ストック数（保留連数）を報知してもよい。

【2173】

例えば、V ストック数を報知する V ストック数報知演出を実行可能であり、この V ストック数報知演出では、操作部を複数回以上操作する必要があるミニゲームが実行されることによって、V ストック数が報知されてもよい。

【2174】

10

20

30

40

50

(7) なお、上記の実施形態では、Vストック演出におけるVストック数表示は、Vストックの数を示唆する例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出におけるVストック数表示は、Vストックの数以外の要素を示唆してもよい。

【2175】

例えば、Vストック演出におけるVストック数表示は、Vストック数表示の周りにエフェクト表示を伴って表示可能であるものとする。このエフェクト表示の表示色に応じて、Vストックの対象となる「当り」の大当り種別を示唆してもよい。Vストック数表示のエフェクト表示が虹色である場合、「10R大当りA」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が赤色である場合、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が青色である場合、「3R大当りB」、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆される。

10

【2176】

(8) なお、上記の実施形態では、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理が実行される例を示したが、このような形態に限らず、音データを再生するための記憶領域にスクラッチ処理された音声内容が録音された音声データを予め記憶させておき、この音声データを再生出力させてもよい。

【2177】

例えば、楽曲Xの「楽曲データX」として「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」と楽曲冒頭部分がスクラッチされた1つの楽曲データを予め記憶させておき、この楽曲データを再生出力させてもよい。

20

【2178】

(9) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2が表示させない例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2とは異なる演出画像を表示させないようにしてもよい。

【2179】

例えば、画像表示装置5の所定領域に、画面の光量を調節するための光量表示と、音量値を調節するための音量表示とを表示可能である場合、第1Vストック演出が実行されていないときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させる一方で、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させない。

30

【2180】

(10) なお、上記の実施形態では、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、いずれの状況でも楽曲A、楽曲B、楽曲Cから楽曲を選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、状況に応じて選択可能な楽曲を異ならせてもよい。

【2181】

例えば、大当り連荘数が1増えるごとに、選択できる楽曲が1曲ずつ増えてもよい。また、大当り連荘数が10回となったときに、全ての楽曲が選択できるように楽曲が解放されてもよい。

40

【2182】

(11) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目（ラウンド表示では「3ROUND」）に第1Vストック演出が開始される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目以外のタイミングで第1Vストック演出が開始されてもよい。

【2183】

例えば、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における1ラウンド目～10ラウンド目のうちいずれのラウンドで第1Vストック演出を

50

開始させるかを事前に抽選で決定し、抽選結果に応じたラウンドで第1 Vストック演出が開始されてもよい。

【2184】

(12) なお、上記の実施形態では、第1 Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8 L、8 Rから再生出力される演出音に関連した文字情報が表示される例を示したが、このような形態に限らず、第1 Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8 L、8 Rから再生出力される演出音に関連した文字情報以外の情報が表示されてもよい。

【2185】

例えば、第1 Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8 L、8 Rから再生出力される演出音に関連した情報として、キャラクタAが表示されてもよい。

【2186】

(13) なお、上記の実施形態では、第1 Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択／変更することが制限されている例を示したが、このような形態に限らず、第1 Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択／変更することを可能としてもよい。

【2187】

例えば、第1 Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲A、楽曲B、楽曲C、及び、楽曲Xのうちから楽曲を選択／変更できるようにしてもよい。

【2188】

(14) なお、上記の実施形態では、第1 Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8 L、8 Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8 L、8 Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている例を示したが、このような形態に限られない。

【2189】

例えば、第1 Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8 L、8 Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8 L、8 Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とさせてもよい（ミュート処理）。

【2190】

(15) 上記の実施形態では、演出音Aの効果音の種別に応じて、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が示唆される例を示した。ここでの効果音の種別とは、再生出力期間の異なる「効果音A1」と「効果音A2」であってもよいし（例えば、「効果音A1」：3S、「効果音A2」：1S）、再生出力内容の異なる「効果音A1」と「効果音A2」であってもよい（例えば、「効果音A1」：「（ピキーン）」、「効果音A2」：「（キュイン）」）。

【2191】

(16) なお、上記の実施形態では、CU演出において再生出力される演出音Bは、セリフ音を含まず、効果音のみで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音Bはセリフ音を含んでもよい。

【2192】

例えば、演出音Bは「セリフ音B」と「効果音B」とで構成されるものとしてもよい。但し、CU演出が実行されるときに、演出音Bはスクラッチ処理されずに再生出力されるものとする。

【2193】

(17) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出において再生出力される演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成される以外の構成であってもよい。

【2194】

10

20

30

40

50

例えば、演出音 C 2 は、セリフ音や効果音の他に B G M も構成要素としてよい。この場合、演出音 C 2 は、セリフ音、効果音、B G M のうち少なくともいずれか一方を構成要素としてもよいし、セリフ音、効果音、B G M のうちいずれも構成要素としなくてもよい。

【2195】

(18) なお、上記の実施形態では、演出音 C 2 が再生出力されるときに、[第1演出音 C 2]「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、[第1演出音 C 2]及び[第2演出音 C 2]「ヴィクトリー」が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、演出音 C 2 が再生出力されるときに、[第1演出音 C 2]「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、[第2演出音 C 2]「クトリー」が再生出力されてもよい。この場合、第2通常時大当り報知演出が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、クトリー」と再生出力される。

10

【2196】

(19) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示 B T が表示されるときに演出音 I 1 はスクラッチ処理されていない例を示したが、このような形態に限らず、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示 B T が表示されるときに演出音 I 1 はスクラッチ処理されてもよい。

【2197】

(20) なお、上記の実施形態では、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成される例を示したが、このような形態に限らず、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成されなくてもよい。例えば、右打ち時大当り報知音が、セリフ音のみで構成されてもよく、効果音のみで構成されてもよい。

20

【2198】

(21) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出中の当選分岐のタイミングで、大当り報知音として、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が設けられ、変動開始時やリーチ成立時の大当り報知音として、突然大当り報知音が設けられる例を示したが、このような形態に限らず、上記の大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられてもよい。

【2199】

例えば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が再生出力されて、表示結果が「大当り」であることが報知されたタイミングよりも後であって、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示結果が「大当り」となる飾り図柄が停止表示するタイミングに、改めて飾り図柄を用いて表示結果が「大当り」となることを報知する図柄大当り報知演出音が設けられてもよい。

30

【2200】

(22) なお、上記の実施形態では、アクティブ表示の表示態様が変化する特別変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、アクティブ表示とは異なる情報が変化する演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【2201】

例えば、変動表示に関連する情報である背景画像が変化する背景変化演出を実行可能であるとする。背景変化演出では、背景画像を通常背景画像から第1背景画像又は第2背景画像に変化させる。通常背景画像<第1背景画像<第2背景画像の関係で大当り期待度が設定されている。この背景変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

40

【2202】

(23) なお、上記の実施形態では、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示される例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、「READY」の文字や「GO」の文字とは異なる情報が表示されても

50

よい。

【2203】

例えば、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「よーい」の文字と、「ドン！」の文字とが表示されてもよい。

【2204】

(24) なお、上記の実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを報知する時短突入演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短状態以外に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。

【2205】

例えば、大当り遊技状態に制御されることを報知する大当り突入演出が実行されてもよく、小当り遊技状態に制御されることを報知する小当り突入演出が実行されてもよい。

【2206】

例えば、大当り突入演出が実行されると、画像表示装置5に大当り説明画像が表示される。大当り説明画像は、大当り中の遊技方法を説明する情報（「ボーナスの最終ラウンドが終了するまで右打ちを続けてね！」）と、現在は大当り遊技状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

【2207】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」が再生出力される。

【2208】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」が再生出力される。

【2209】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」が再生出力される。

【2210】

次いで、画像表示装置5にスタート画像JSIが表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第2演出音F（スクラッチ：4回）〕と〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

【2211】

また、スロット機において、ボーナス（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、擬似ボーナス等）、RT、AT、ART、CZ等に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。これらの突入演出において、スクラッチされた演出音が再生出力されてもよい。

【2212】

(25) なお、上記の実施形態では、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからのスクラッチ処理された〔第2演出音F〕と〔第3演出音F〕「スタート」の演出音とが一致している例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからの演出音とが一致していなくてもよい。

【2213】

例えば、時短突入演出において、画像表示装置5に「START」の文字が表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音「いくぞー」や「ゴー」や「発射（はっしゃ）」が再生出力されてもよい。そして、これらの演出音がスクラッチされて再生出力されてもよい。

【2214】

(26) なお、上記の実施形態では、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクトを含む画像である例を示したが、このような形態に限らず、スタート画像は右向きの矢印のオ

10

20

30

40

50

プロジェクト以外の画像を含む画像であってもよい。例えば、スタート画像はエフェクト表示やキャラクタを含む画像であってもよい。スタート画像にエフェクト表示が含まれる場合、エフェクト表示は、これから右打ち遊技が開始されることを盛り上げるために金色態様であってもよい。また、スタート画像にキャラクタが含まれる場合、キャラクタは、これから右打ち遊技が開始されることを示唆するために右方向を指さす態様であってもよい。

【2215】

(27) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間以外のタイミングに実行されてもよい。例えば、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りRD期間に実行されてもよく、大当りラウンド遊技の最終ラウンドに時短突入演出が実行されるものとする。この場合、大当りラウンド遊技の最終ラウンドの1つ前のラウンドにおいて、ラッシュモードにおける演出モードを選択する演出を実行してもよい。

10

【2216】

(28) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に必ず実行されなくてもよい。

【2217】

例えば、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当りED期間に、時短突入演出を実行するか否かを選択するための操作促進表示を表示させ、この操作促進表示が操作された場合に、時短突入演出が実行されてもよい。

20

【2218】

(29) なお、上記の実施形態では、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長い例を示したが、このような形態に限らず、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、セリフ音の方が効果音よりも再生出力期間が長くてもよい。

【2219】

(30) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクタと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとが一致している例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクタと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとが一致していなくてもよい。例えば、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクタと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとが一致していない場合、矛盾演出として大当り確定である構成を採用してもよい。

30

【2220】

(31) なお、上記の実施形態では、遊技者が操作部を連打することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させる例を示したが、このような形態に限らず、遊技者が連打とは異なる操作方法で操作部を操作することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させてもよい。例えば、操作部を長押しすることによって、演出音を擬似的にスクラッチさせて演出音を再生出力させてもよい。

40

【2221】

(32) なお、上記の実施形態では、復活演出における復活表示(第1復活表示、第2復活表示)の内部にキャラクタAが表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出における復活表示の内部にキャラクタAとは異なる画像が表示されてもよい。

【2222】

例えば、復活演出における復活表示の内部にキャラクタAとは異なるキャラクタが表示されてもよい。この場合、パチンコ遊技機1固有のプレミアムキャラクタや当該スーパーリーチに主に登場していたキャラクタが表示される。

50

【2223】

(33) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字に関連する文字で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字とは異なる情報で構成されてもよい。

【2224】

例えば、大当りであることを示す「B O N U S」の文字や「祝福」の文字、Vストックしていることを示す「N E X T」の文字や「連」の文字、特定のSPに発展することを示す「C H A L L E N G E」の文字や「B A T T L E」の文字等でもよい。

【2225】

また、その後に実行される演出や遊技状態とは関連しない情報でもよい。例えば、復活演出の後に大当りが発生するものの、大当りであることとは関連しない「夢」の文字や「ドリーム」の文字等でもよい。

【2226】

(34) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、大当りを示す「F E V E R」の文字の一部で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、大当りを示す「F E V E R」の文字の全部で構成されてもよい。

【2227】

(35) なお、上記の実施形態では、復活演出において、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されている例を示したが、このような形態に限らず、復活演出において、第1復活表示の表示色と、第2復活表示の表示色とが補色対比の関係でなくてもよい。

【2228】

(36) なお、上記の実施形態では、(i)変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する[一種大当り]と、(ii)変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してV入賞装置内のV入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する[二種大当り]と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i+ii)大当り遊技状態に制御するパターンとして[一種大当り]と[二種大当り]とのパターンを有する[一種+二種混合機]である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2229】

(36-1) 例えば、[V-S T機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-S T機]は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、後述する可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で70回の可変表示に亘って後述する確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【2230】

遊技状態として、低確状態、且つ、非時短状態である「通常状態」(以下、適宜「確変制御が実行されない(遊技状態)」と称する。)と、高確状態、且つ、時短状態である「確変状態」(以下、適宜「確変制御が実行される(遊技状態)」と称する。)と、が設けられるものとする。例えば、通常状態のときの大当り確率を $1/319.7$ と設定し、確変状態のときの大当り確率を $1/40$ と設定する。

【2231】

そして、[V-S T機]では、確変状態は、所定回数(例えば、70回)の特図ゲームが実行されたこと、又は、次回の大当り遊技状態が開始されたことのいずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。

【2232】

また、大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、確変制御が実行される「確変大当たり」と、が設けられるものとする。

【2233】

また、大入賞口の内部に可変V入賞球装置（Vフタ）を備えるものとする。可変V入賞球装置の機構は、V判定入賞装置87と同じであるので説明を省略する。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。「通常大当たり」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、「確変大当たり」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。例えば、「通常大当たり」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R通常大当たり」がある。

10

【2234】

「通常大当たり」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目に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、「通常大当たり」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。

【2235】

「確変大当たり」による大当たり遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目／10ラウンド目に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、「確変大当たり」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、実質的な確変大当たりとなる。例えば、「確変大当たり」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R確変大当たり」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R確変大当たり」と、がある。

20

【2236】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当たりが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当たり」と判定され、50%の割合で「3R時短大当たり」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当たりが発生した場合に、100%の割合で「10R確変大当たり」と判定される。

30

【2237】

このような[V-S-T機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2238】

(36-2) また、[V-確変機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-確変機]では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、確変制御が実行される「確変大当たり」とが設けられるものとする。[V-確変機]は、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、前述した可変V入賞球装置（Vフタ）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次回の大当たりが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

40

【2239】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当たりが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当たり」と判定され、50%の割合で「3R時短大当たり」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当たりが発生した場合に、20%の割合で「10R通常大当たり」と判定され、80%の割合で「10R確変大当たり」と判定される。

【2240】

このような[V-確変機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

50

【 2 2 4 1 】

(3 7) なお、上記の実施形態では、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の低い青色態様に変化する割合が 0 % である例を示したが、このような形態に限らず、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の低い青色態様に変化する割合が 0 % 以外の割合であってもよい。

【 2 2 4 2 】

例えば、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の低い青色態様に変化する割合が 5 % に設定され、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が 9 5 % に設定される。このとき、特別変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が高いものの、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の低い青色態様に変化する可能性もあるので、遊技者を特別変化演出により一層注目させることができる。

【 2 2 4 3 】

以上に説明した本特徴部 0 5 T M には、以下に示す各構成が含まれる。

【 2 2 4 4 】

手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリー S P 発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリー S P 発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音 G）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示（黄色のキャラクタ A）と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示（紫色のキャラクタ A）とを前記表示手段（画像表示装置 5）にそれぞれ複数回（交互に 2 回ずつ）表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色である（キャラクタ A の表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）

ことを特徴とする遊技機。

【 2 2 4 5 】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第 1 表示と、第 1 表示の表示色を反転させた表示色である第 2 表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第 1 表示と第 2 表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【 2 2 4 6 】

手段 2 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM 1 0 2）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当たり判定／小当たり判定を実行する CPU 1 0 3）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

第1歌唱音と第1伴奏音とで構成される第1楽曲（楽曲A）と、前記第1楽曲とは異なる楽曲であって、第2歌唱音と第2伴奏音とで構成される第2楽曲（楽曲X）と、を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記第1楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第1保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第2楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1歌唱音は特殊加工されていない一方で、前記第2歌唱音の少なくとも一部は特殊加工されている（楽曲Aはスクラッチ処理されずに再生出力される一方で、楽曲Xはスクラッチ処理されて再生出力される）

ことを特徴とする遊技機。

【2247】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第2楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出が実行されるときに出力される第2楽曲の第2歌唱音の少なくとも一部が特殊加工されていることによって、所定演出が実行されるときに第2楽曲を遊技者に印象づけることができる。

【2248】

手段3の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当たり判定／小当たり判定を実行するCPU103）と、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、第1楽曲（楽曲A、楽曲B、楽曲C）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第1保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第1楽曲とは異なる第2楽曲（楽曲X）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態の終了後に制御される前記特別状態において、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出（第2保留連演出）を実行可能であり、

前記特別演出（第2保留連演出）が実行されるときに、前記第2楽曲（楽曲X）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2249】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第1楽曲とは異なる第2楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出と特別演出が実行されるときに、有利状態から特別状態にかけて共通の第2楽曲が出力されることに

10

20

30

40

50

よって、有利状態から特別状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

【2250】

手段4の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

特典（Vストック（保留連、次回連））を付与する特典付与手段（大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3070）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

遊技者が、複数種類の楽曲（楽曲A、楽曲B、楽曲C）のうち少なくとも一つの楽曲を選択することが可能である楽曲受付手段（特殊操作促進表示BT2）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、遊技者によって選択された前記楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記特典が付与されることを示唆する特殊演出（第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出））を実行可能であり、

前記特殊演出の実行が開始されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音A）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されている期間において、前記楽曲受付手段によって前記楽曲を選択することを制限する（特殊操作促進表示BT2が消去され、楽曲を選択できない）

ことを特徴とする遊技機。

【2251】

このような構成によれば、特殊演出が実行されているときに、楽曲受付手段によって楽曲を選択することが制限されていることによって、特殊演出の特別感を向上できるとともに、楽曲を選択することが可能であることにより特殊演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

【2252】

手段5の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（バトルSP演出）を実行可能であり、

前記特定演出は、第1パート（バトルSP前半部）と、前記第1パートよりも後に実行される第2パート（バトルSP後半部）と、で構成されており、

前記第1パートと、前記第2パートとにおいて、前記表示手段の視認性を低下させる特別演出（バトルSP前半部：CU演出、バトルSP後半部：第2通常時大当り報知演出）を実行可能であり、

前記第1パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、第1演出音（演出音B）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、前記第1演出音とは異なる第2演出音（演出音C2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されている（演出音C2はスクラッチ処理されている）

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 2 2 5 3 】

このような構成によれば、第 1 パートの特別演出と、第 2 パートの特別演出とで、共通して表示手段の視認性を低下させる演出を実行可能である。一方で、第 2 演出音を特殊加工させることによって、第 1 パートの特別演出と、第 2 パートの特別演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御の処理負担を軽減できる。

【 2 2 5 4 】

手段 6 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU 103）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第 1 報知音（通常時大当り報知音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特別状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第 2 報知音（右打ち時大当り報知音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 1 報知音は、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている一方で、前記第 2 報知音は、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており（通常時大当り報知音はスクラッチ処理されている一方で、右打ち時大当り報知音はスクラッチ処理されておらず）、

前記第 1 報知音の出力期間は、前記第 2 報知音の出力期間よりも長い（右打ち時大当り報知音の再生出力期間は 5 . 2 5 S であり、通常時大当り報知音の再生出力期間は 6 . 2 5 S である）

ことを特徴とする遊技機。

【 2 2 5 5 】

このような構成によれば、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている第 1 報知音が出力されることによって、通常状態に制御されている場合に、有利状態に制御されることが報知されるときインパクトを高めることができる。また、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており、第 1 報知音よりも出力期間が短い第 2 報知音が出力されることによって、時短状態の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

【 2 2 5 6 】

手段 7 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応した特定表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特定表示の表示態様によって、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（変化演出）を実行可能であり、

前記特定表示として、第 1 態様（通常態様、青色態様）の前記特定表示と、前記第 1 態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 態様（赤色態様、金色態様）の前記特定表示と、があり、

10

20

30

40

50

前記特定演出として、第1特定演出（通常変化演出）と、前記第1特定演出よりも前記第2態様の前記特定表示が表示される割合が高い第2特定演出（特別変化演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第1特定演出が実行される場合、該第1特定演出が実行される前に、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音を前記音出力手段から出力させず（通常変化演出の実行前に、いずれの演出音も再生出力されておらず）、

前記第2特定演出が実行される場合、該第2特定演出が実行される前に、前記特殊演出音を前記音出力手段から出力可能である（特別変化演出が実行される前に、スクラッチ処理された演出音E Aが再生出力されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2257】

このような構成によれば、特殊演出音が出力されることによって、第1特定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第2特定演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に特殊演出音が出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【2258】

手段8の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、時短状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態の制御が開始されるときに、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定演出（時短突入演出）を実行可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定表示（スタート画像JSI）を前記表示手段に表示させる演出であって、前記特定表示に関連し、特殊加工された特定セリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音F）を前記音出力手段から出力させる演出である

ことを特徴とする遊技機。

【2259】

このような構成によれば、有利状態の制御が開始されるときに、特殊加工された特定演出音が出力されることによって、遊技者に有利状態の制御が開始されるタイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2260】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリーSP発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリーSP発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音G）を前記音出力手段（スピーカ8 L、8 R）から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第1表示（黄色のキャラクタA）と、前記第1表示とは異なる第2表示（紫色のキャラクタA）とを前記表示手段（画像表示装置5）にそれぞれ複数回（交互に2回ずつ）表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色である（キャラクタ A の表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）

ことを特徴とする遊技機。

【2261】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第 1 表示と、第 1 表示の表示色を反転させた表示色である第 2 表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第 1 表示と第 2 表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【2262】

手段 10 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する第 1 報知演出（第 1 通常時大当り報知演出）と、前記第 1 報知演出とは異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを報知する第 2 報知演出（第 2 通常時大当り報知演出）と、を実行可能であり、

前記第 1 報知演出が実行されるときに、第 1 演出音（演出音 C 1）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 2 報知演出が実行されるときに、第 2 演出音（演出音 C 2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 1 演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されており（演出音 C 1 の「第 1 演出音 C 1」は、第 1 セリフ音 C 1 と、第 1 効果音 C とで構成されており）、前記第 2 演出音は、前記セリフ音とは異なるセリフ音であって、特殊加工された特定セリフ音と、前記効果音とで構成されている（演出音 C 2 の「第 1 演出音 C 2」は、第 1 セリフ音 C 2 と、第 1 効果音 C とで構成されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2263】

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する演出として、第 1 報知演出と第 2 報知演出とが設けられることによって、第 1 報知演出又は第 2 報知演出のいずれかしか設けられていない場合よりも興味を向上できる。また、第 1 報知演出と第 2 報知演出とにおいて、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通とすることによって、第 1 報知演出と第 2 報知演出との差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【2264】

手段 11 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（復活演出）を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音 J）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されるときに、前記セリフ音に関連した特定表示（第 1 復活表示、第 2 復活表示）を前記表示手段に表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記特殊演出音が出力される期間において、第1サイズの前記特定表示と、前記第1サイズよりも大きい第2サイズの前記特定表示と、を前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能である（スクラッチ処理された演出音Jが再生出力されるときに、第1復活表示と、第2復活表示と、が画像表示装置5に交互に2回ずつ表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2265】

このような構成によれば、特定演出において、特殊演出音に関連した第1サイズの特定表示と、第2サイズの特定表示と、が表示手段に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、特殊演出音の出力タイミングに対応して特定表示のサイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、特定演出の興趣を向上できる。

【符号の説明】

【2266】

1 パチンコ遊技機

4 A 第1特別図柄表示装置

4 B 第2特別図柄表示装置

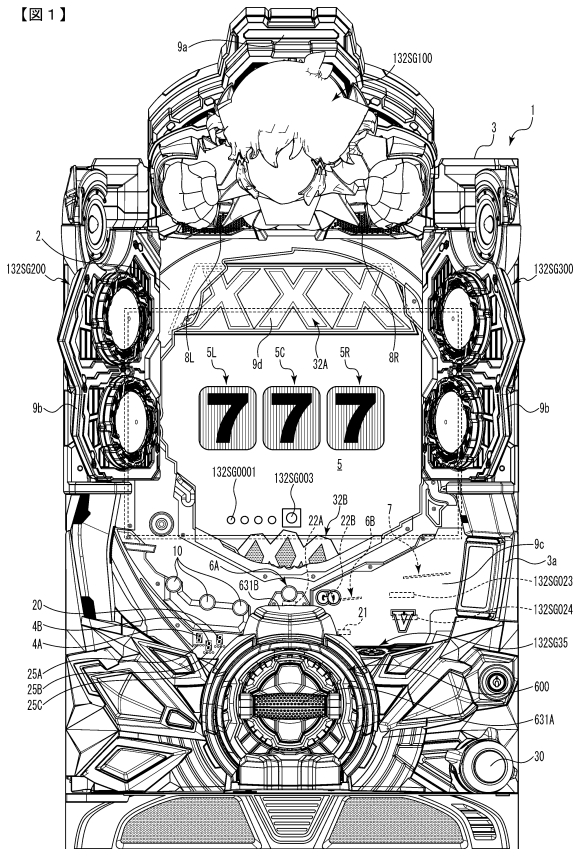
5 画像表示装置

103 CPU

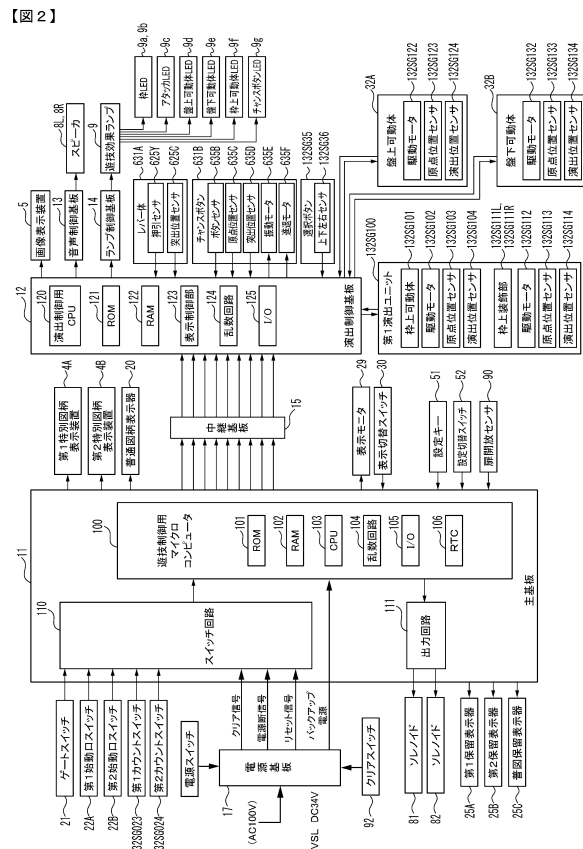
120 演出制御用CPU

【図面】

【図1】



【図2】



10

20

30

40

50

【図 3】

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
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	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
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	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図時短回数通知	残り第2特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

【図 4】

【図 4】

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	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第2遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	05	第6遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2(685回の時短制御)

※:時短制御回数は第2特図

10

【図 5】

【図 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 6】

【図 6】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	23000	擬似連1回→ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-3	43000	スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-4	49000	擬似連2回→スーパーリーチ α (はずれ)
PA2-5	53000	スーパーリーチ β (はずれ)
PA2-6	62000	擬似連3回→スーパーリーチ β (はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	23000+15000	擬似連1回→ノーマルリーチ(大当り)
PB1-3	43000+15000	スーパーリーチ α (大当り)
PB1-4	49000+15000	擬似連2回→スーパーリーチ α (大当り)
PB1-5	53000+15000	スーパーリーチ β (大当り)
PB1-6	62000+15000	擬似連3回→スーパーリーチ β (大当り)

(B) 第2特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ(はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ(はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-5	50000	スーパーリーチ δ (はずれ)
PB3-1	2000+15000	非リーチ(大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチ γ (大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ(小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチ γ (小当り)

20

30

40

50

【図 7】

【図 7】

(A)表示結果判定テーブル1

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
可変表示特図指定パツファ=第1 (第1特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)

(B)表示結果判定テーブル2

大当り判定値(MR1[0~65535]と比較される)		
可変表示特図指定パツファ=第2 (第2特別図柄)	大当り	1020~1079, 13320~13586(確率:1/200)
	小当り	32767~42129(確率:約1/7)

(C)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0~296	大当りA
297~299	大当りB

(D)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0~299	大当りB

(E)小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0~50	小当りA	大当りC
51~279	小当りB	大当りD
280~299	小当りC	大当りE

【図 8】

【図 8】

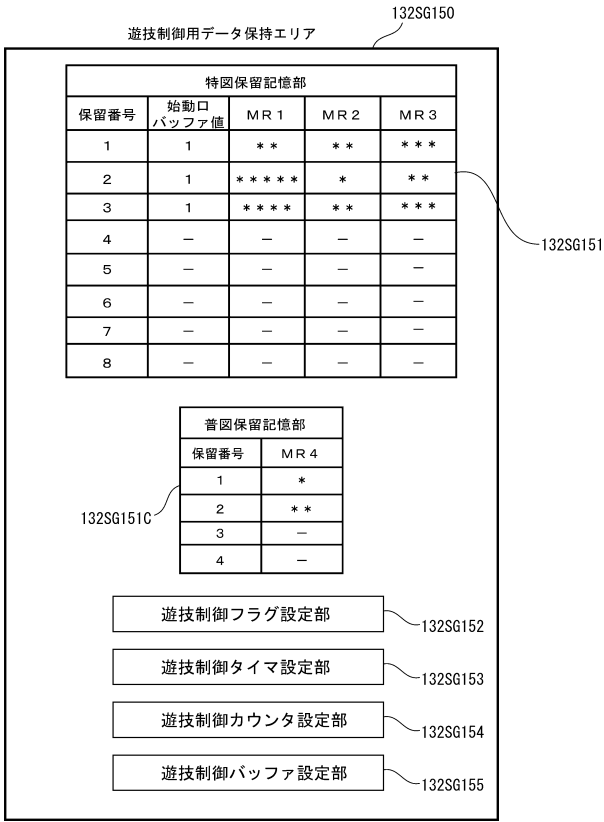
大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
大当りA	3	全て0.5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0.5秒	時短状態C1	685回 (685回以内の太きりまで)	689回 (689回以内の太きりまで)
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の太きりまで)	11回 (11回以内の太きりまで)
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の太きりまで)	11回 (11回以内の太きりまで)
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態C2	685回 (685回以内の太きりまで)	689回 (689回以内の太きりまで)

10

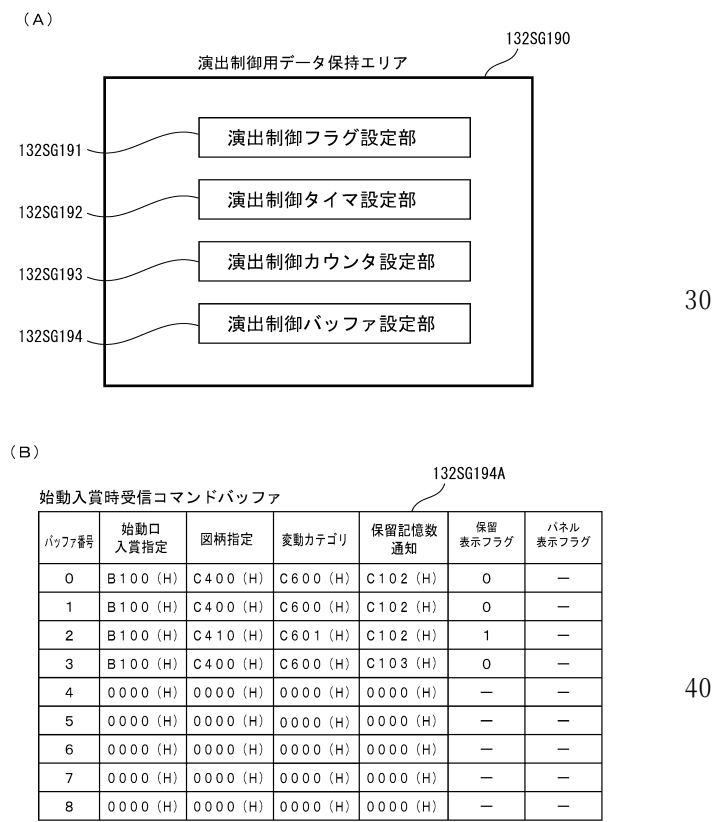
【図 9】

【図 9】



【図 10】

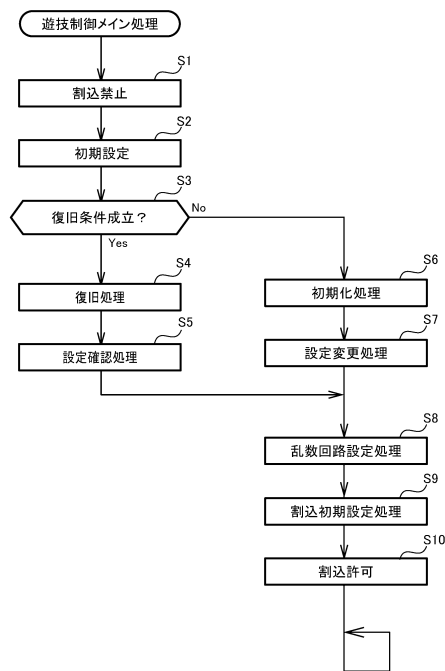
【図 10】



50

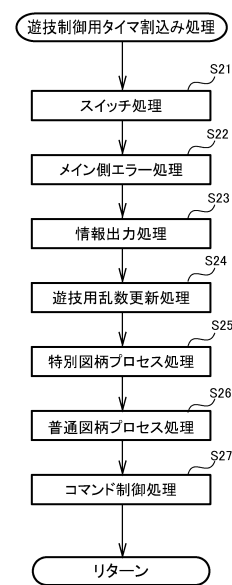
【図 1 1】

【図 1 1】



【図 1 2】

【図 1 2】

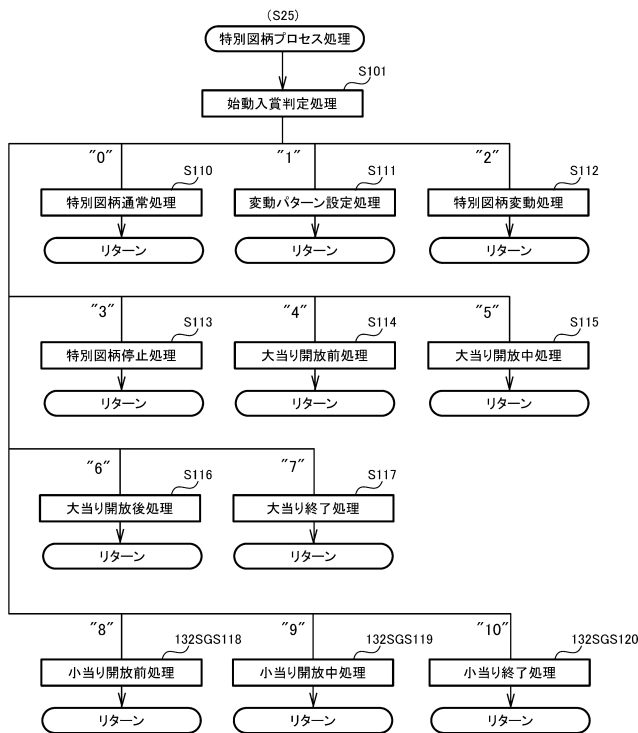


10

20

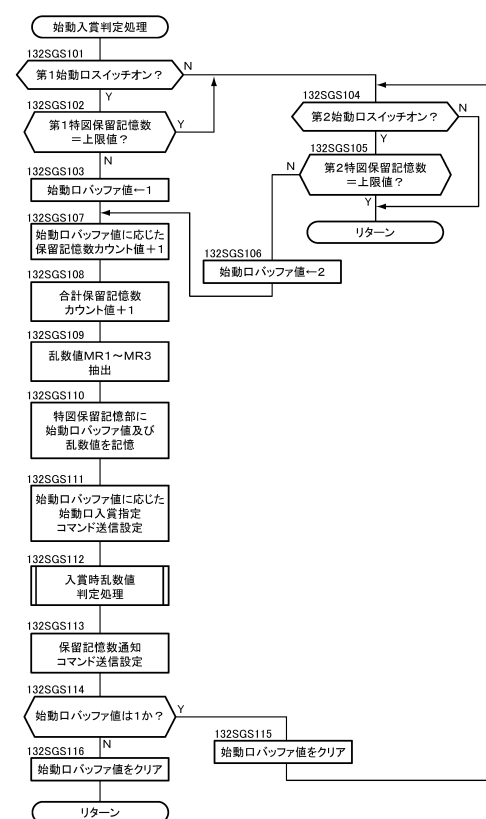
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】



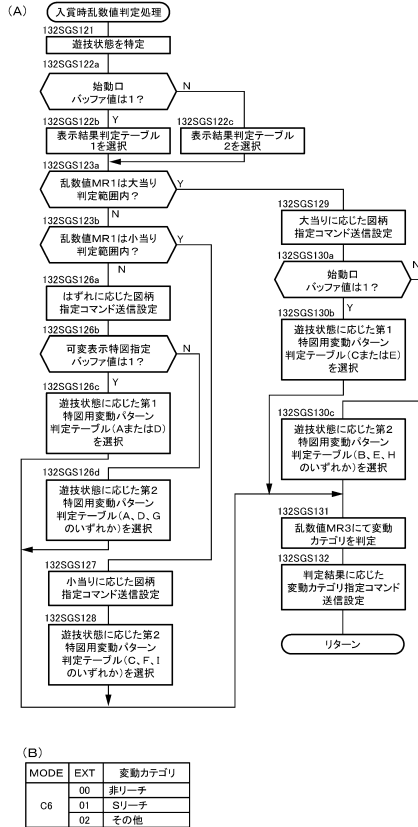
30

40

50

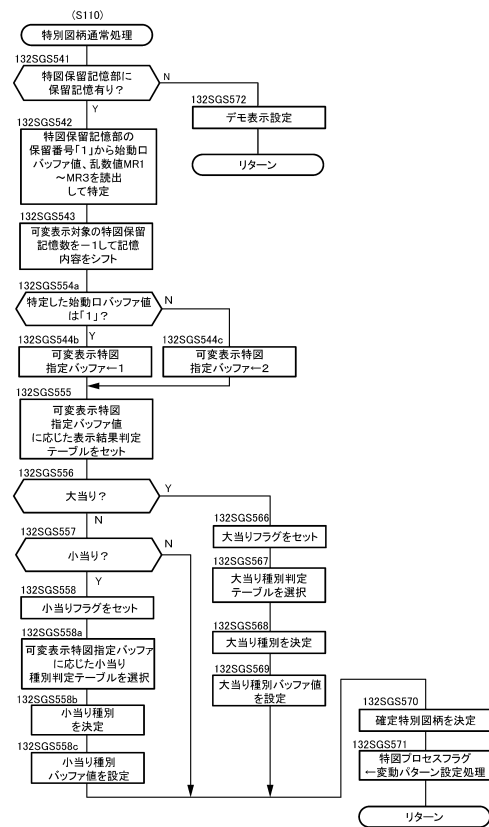
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】

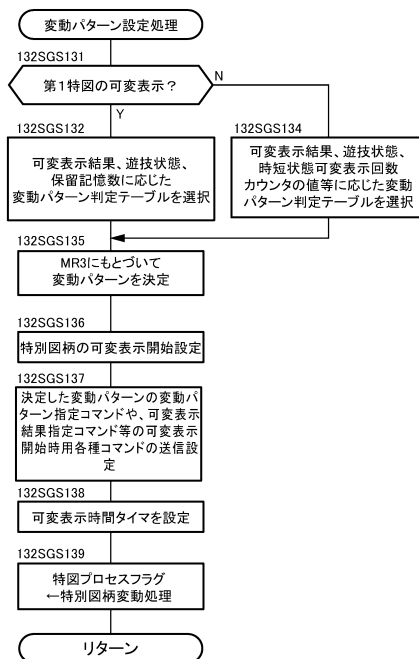


10

20

【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数0~2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-1	12000	1~750
PA2-1	20000	751~900
PA2-2	23000	901~960
PA2-3	43000	961~980
PA2-4	49000	981~990
PA2-5	53000	991~995
PA2-6	62000	996~997

30

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルB (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数3以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-2	5000	1~750
PA2-1	20000	751~900
PA2-2	23000	901~960
PA2-3	43000	961~980
PA2-4	49000	981~990
PA2-5	53000	991~995
PA2-6	62000	996~997

40

(C) 第1特図用変動パターン判定テーブルC (大当り、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-1	20000+15000	1~10
PB1-2	23000+15000	11~25
PB1-3	43000+15000	26~100
PB1-4	49000+15000	101~250
PB1-5	53000+15000	251~550
PB1-6	62000+15000	561~997

50

【図 19】

【図 19】

(A) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル D (はずれ、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-3	500	1~997

(B) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル E (大当り、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-4	50000+15000	1~997

【図 20】

【図 20】

(A) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル A (はずれ、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-5	50000	1~997

(B) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル B (大当り、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-3	50000+15000	1~997

(C) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル C (小当り、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-3	50000	1~997

【図 21】

【図 21】

(A) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル D (はずれ、時短状態 B・時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 の 1~7 回目可変表示及び 12~685 回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-2	7000	1~100
PA3-4	20000	101~997

(B) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル E (大当り、時短状態 B・時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 の 1~7 回目可変表示及び 12~685 回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル F (小当り、時短状態 B・時短状態 C 1 及び時短状態 C 2 の 1~7 回目可変表示及び 12~685 回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1~997

【図 22】

【図 22】

(A) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル G (はずれ、通常状態または時短状態 C 2 における 8~10 回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-1	2000	1~997

(B) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル H (大当り、通常状態または時短状態 C 2 における 8~10 回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-1	2000+15000	1~997

(C) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル I (小当り、通常状態または時短状態 C 2 における 8~10 回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-1	2000	1~997

10

20

30

40

50

【圖 23】

【图 2 3】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルJ (はずれ、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-3	15000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルK (大当り、時短状態C2における11回目可変表示)

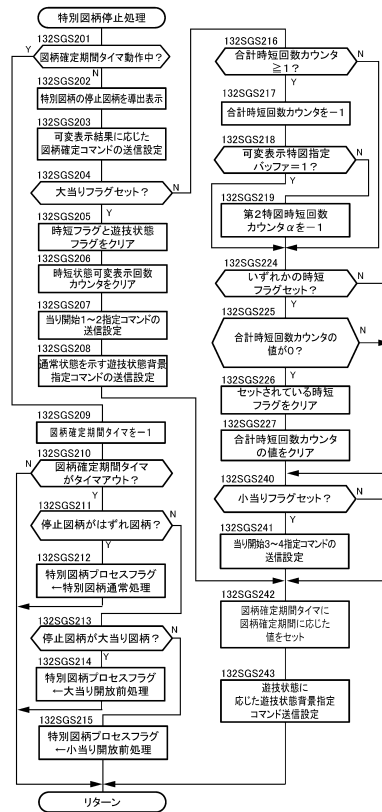
変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルL (小当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1~997

【圖 24】

【图 24】

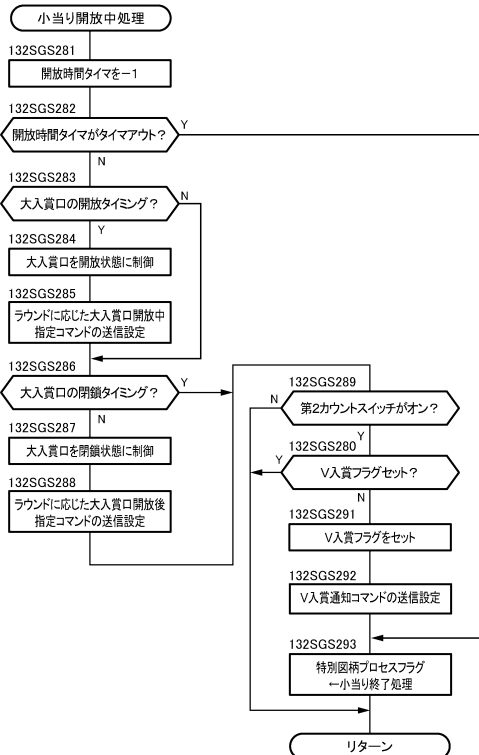


10

20

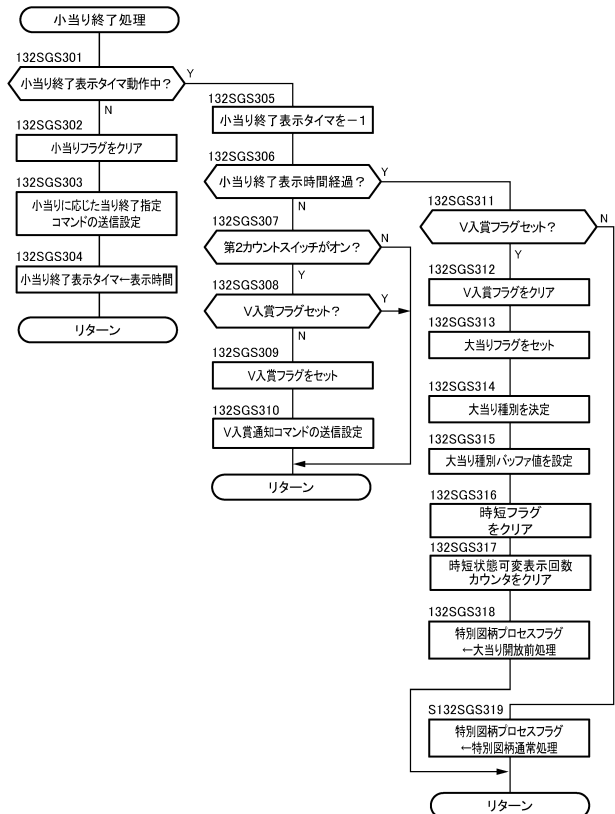
【圖 25】

【図 25】



【圖 26】

【圖 26】



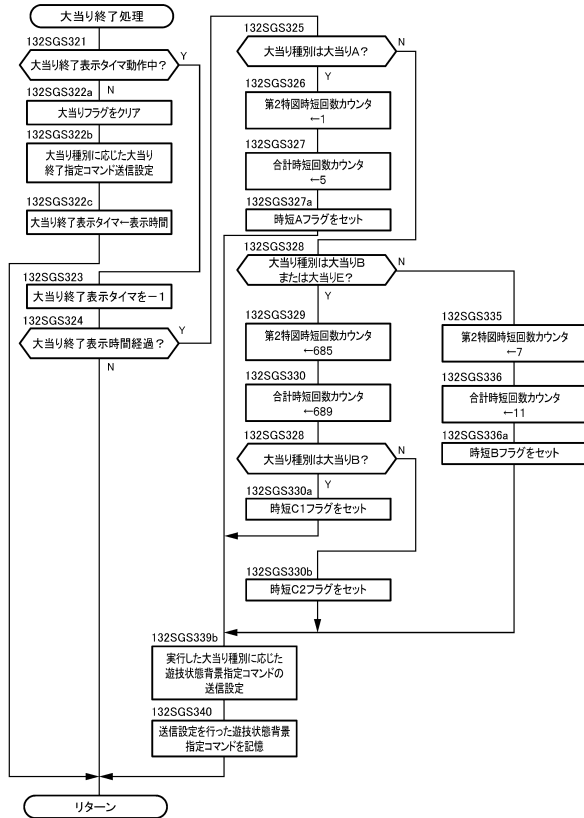
30

40

50

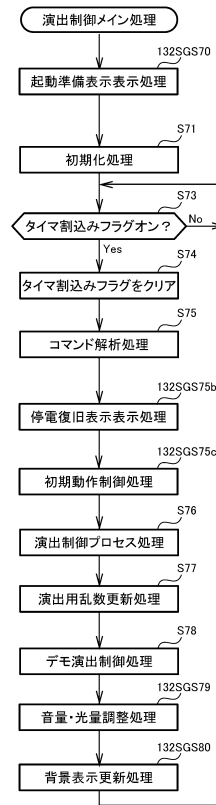
【図 27】

【図 27】



【図 28】

【図 28】



10

20

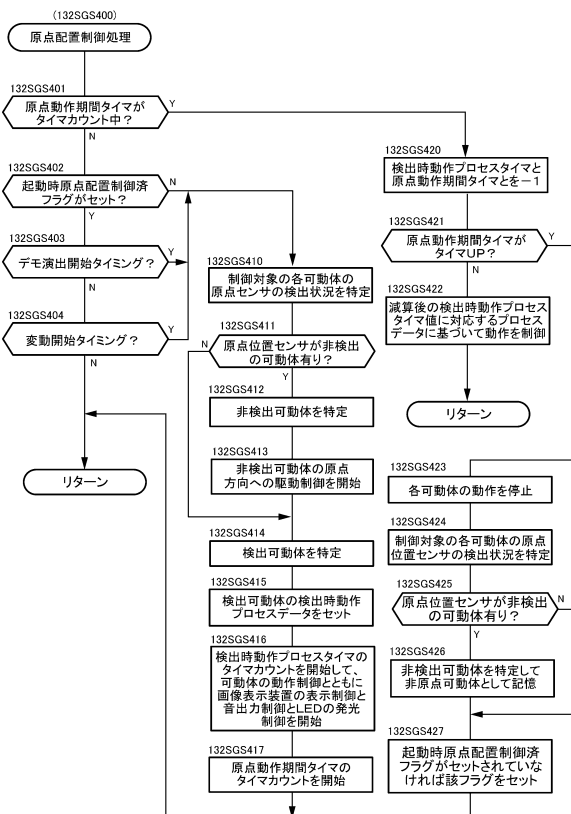
【図 29】

【図 29】



【図 30】

【図 30】



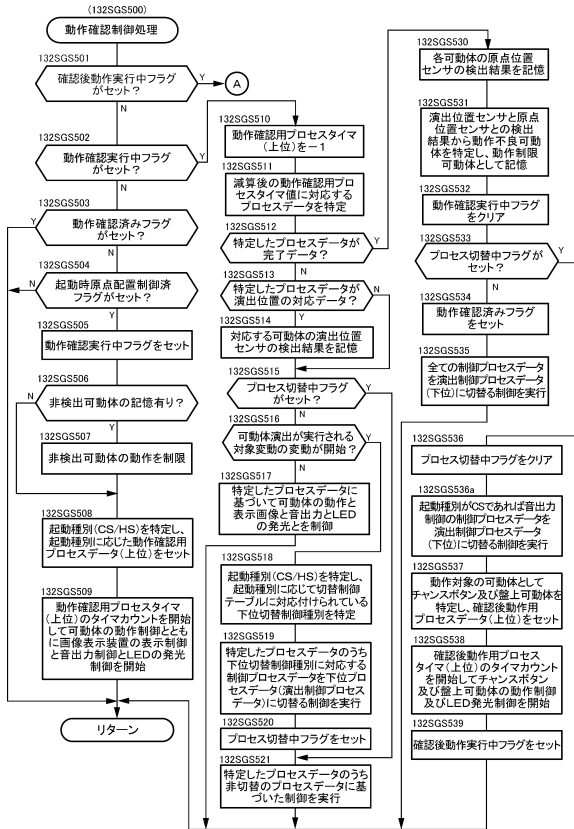
30

40

50

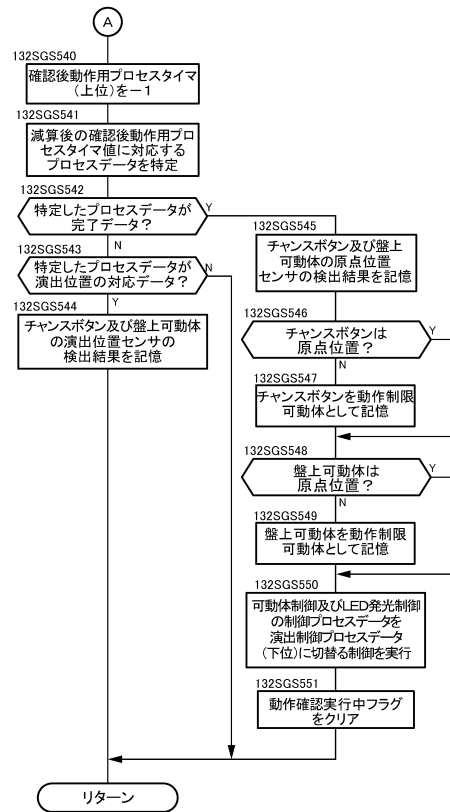
【図 3 1】

【図 3 1】



【図 3 2】

【図 3 2】



【図 3 3】

【図 3 3】

切替制御テーブル

起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート(CS)	上位プロセス(切替なし)	下位プロセス(切替有り)	上位プロセス(切替なし)	上位プロセス(切替なし)
ホットスタート(HS)	上位プロセス(切替なし)	下位プロセス(切替有り)	下位プロセス(切替有り)	上位プロセス(切替なし)

【図 3 4】

【図 3 4】

(A) 切替制御の実行期間における制御(コールドスタート)

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B) 切替制御の実行期間における制御(ホットスタート)

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C) 確認後動作制御の実行期間における制御

プロセスデータ	可動体制御(チャンスボタン・壁上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作用プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

10

20

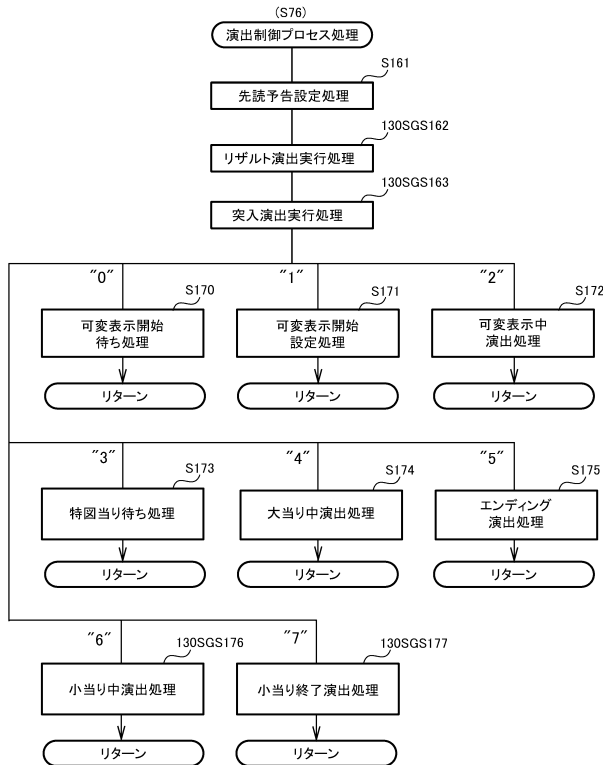
30

40

50

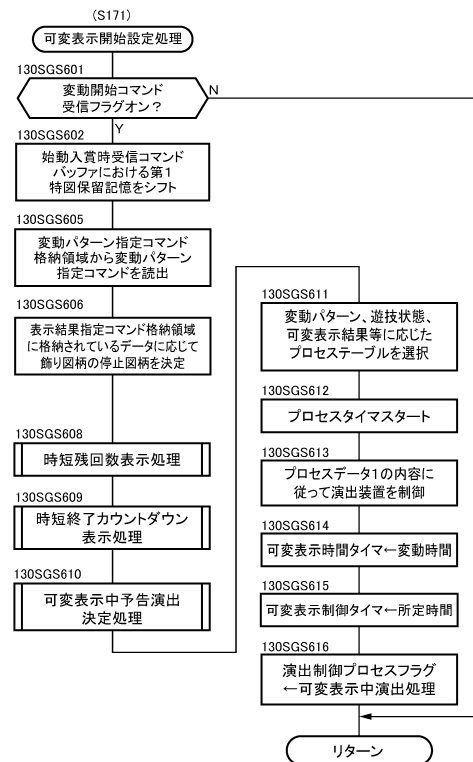
【図 3 5】

【図 35】



【圖 3 6】

【図 3 6】

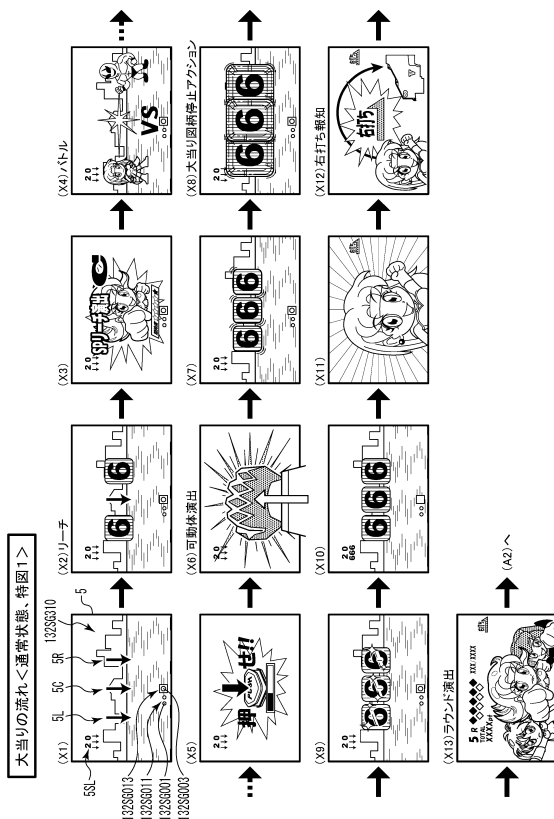


10

20

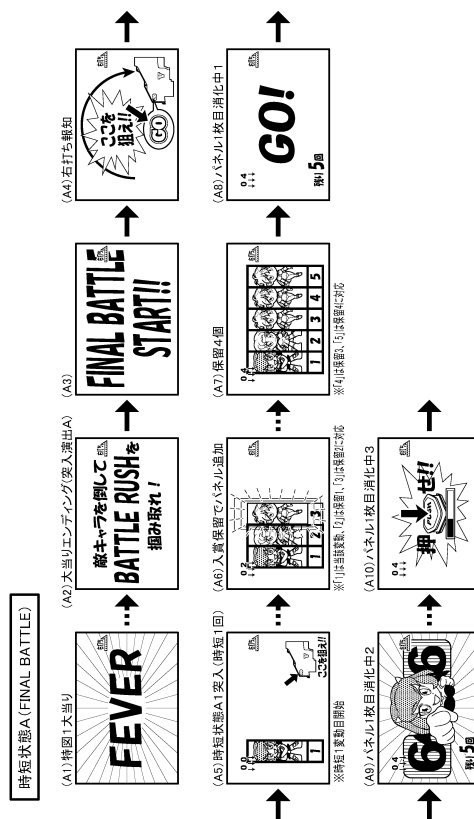
【図 3 7】

【图 3 7】



【圖 38】

【图 38】

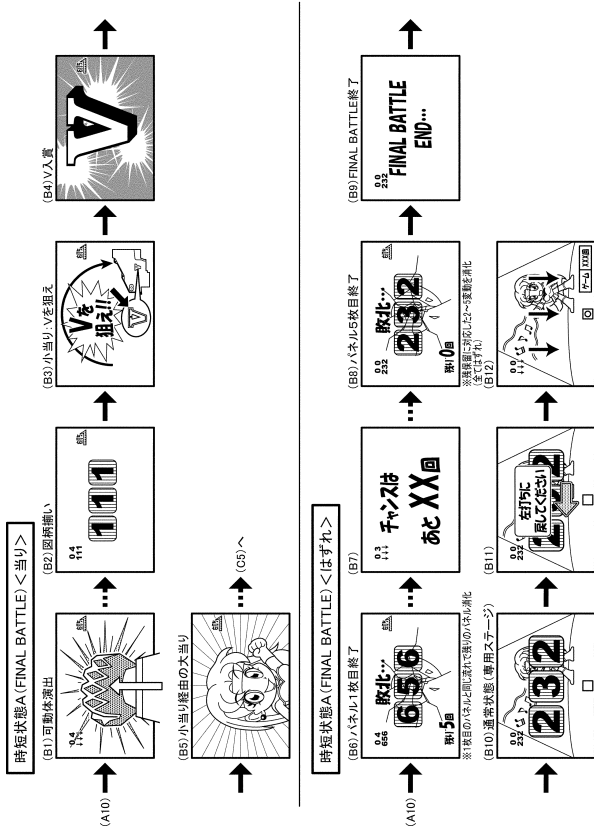


30

40

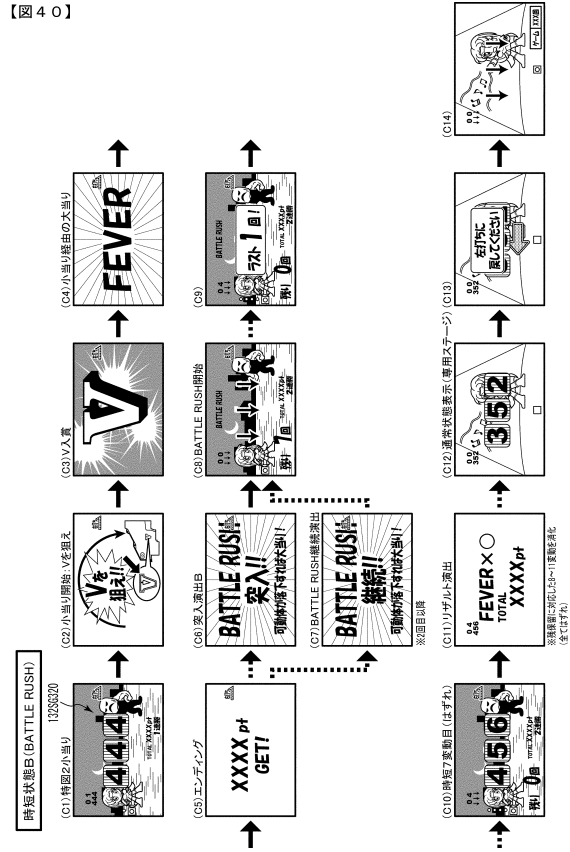
【圖 3 9】

【図 39】



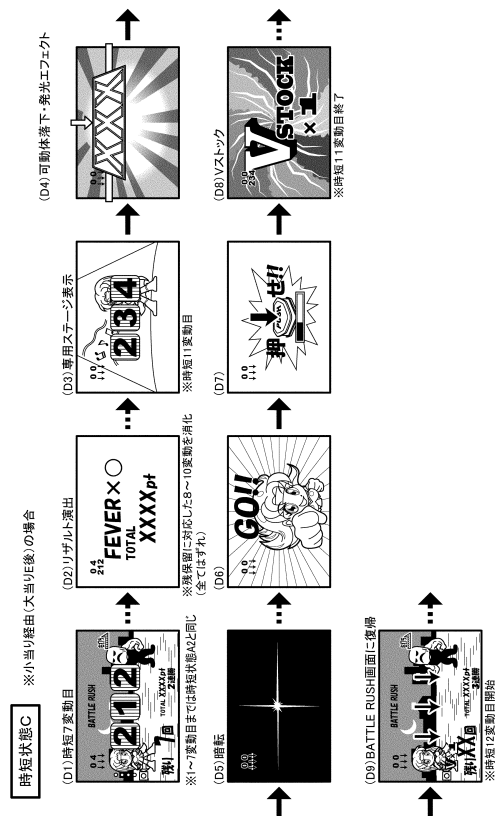
【圖 40】

【図 40】



【図 4 1】

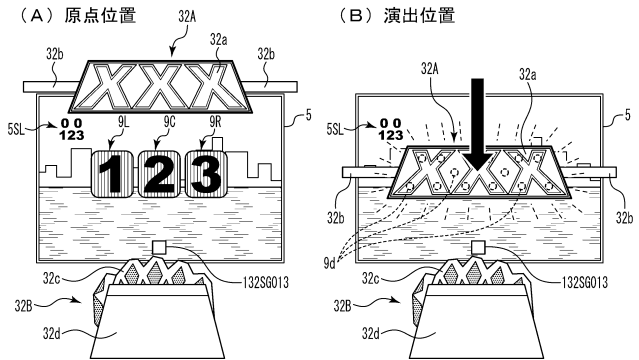
【図 4 1】



【圖 4 2】

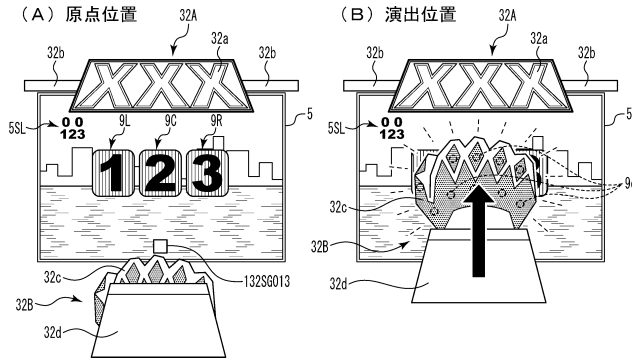
【図 4 2】

盤上可動体



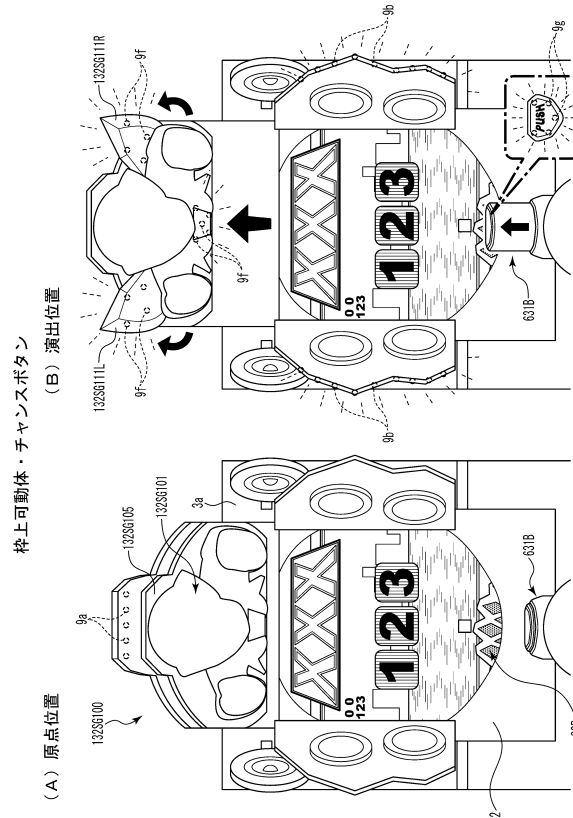
【図 4 3】

【図 4 3】 盤下可動体



【図 44】

【図 4 4】



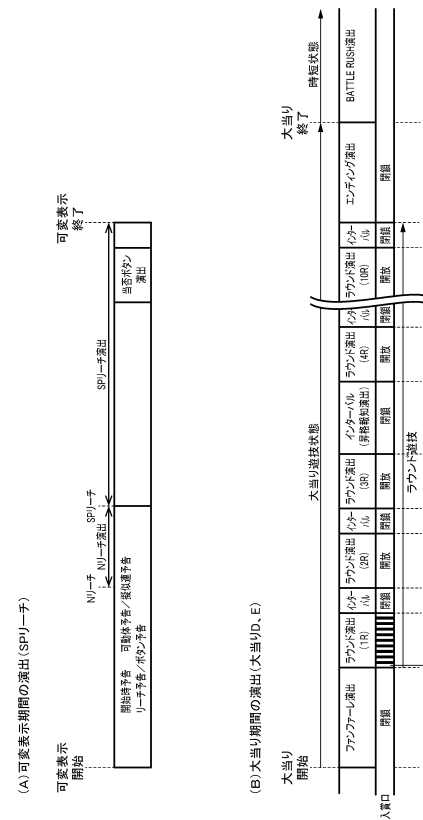
【図 45】

【図 45】

[illegible]

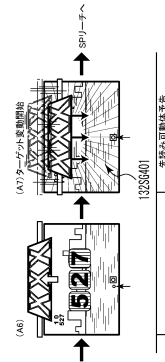
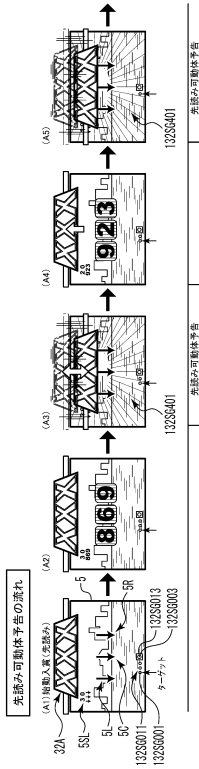
【圖 46】

【図 4 6】



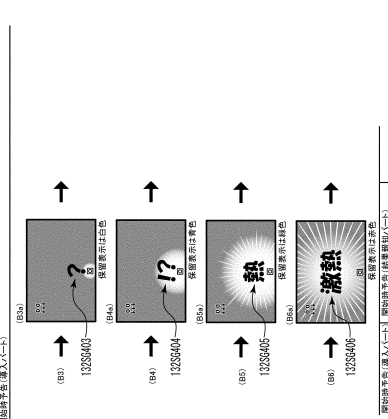
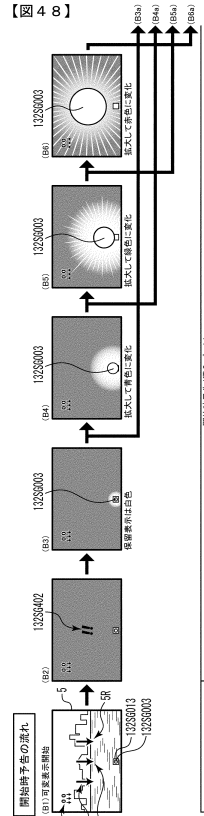
【図 47】

【図 47】



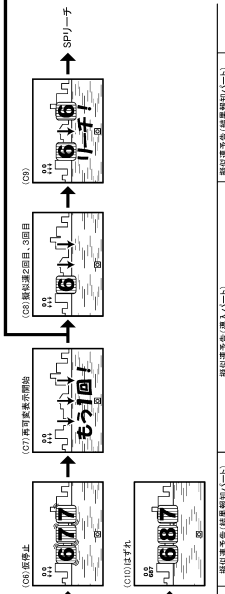
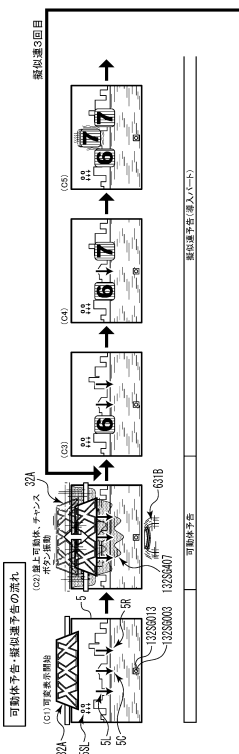
【図 48】

【図 48】



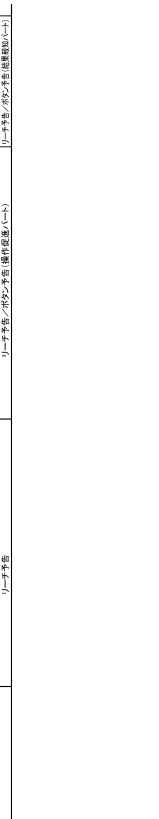
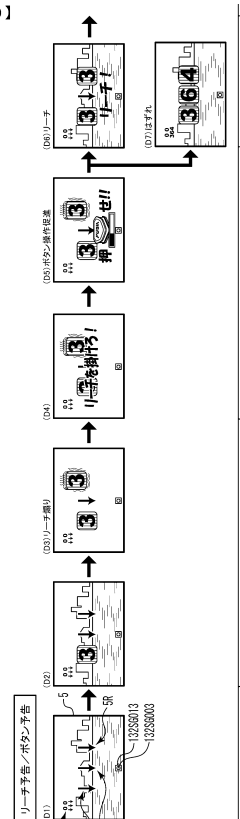
【図 49】

【図 49】



【図 50】

【図 50】



10

20

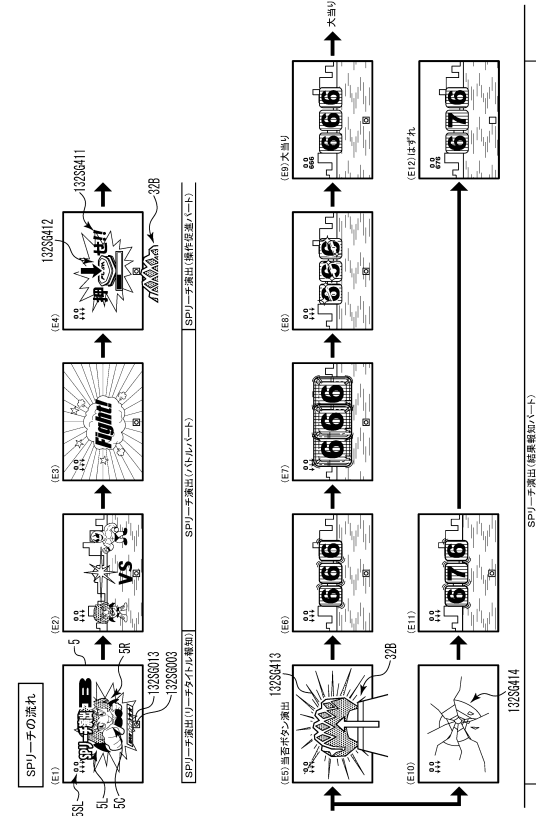
30

40

50

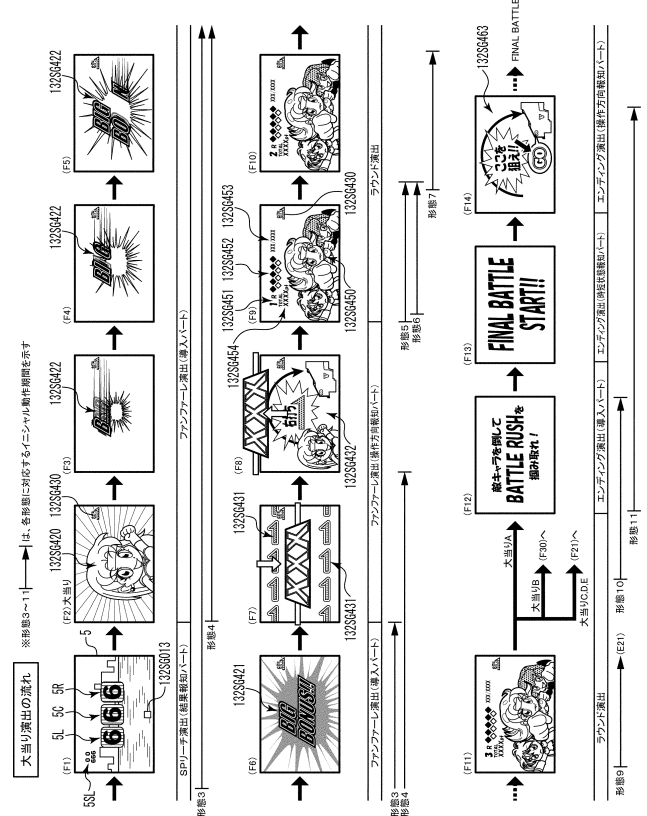
【図 5 1】

【図 5 1】



【図 5 2】

【図 5 2】

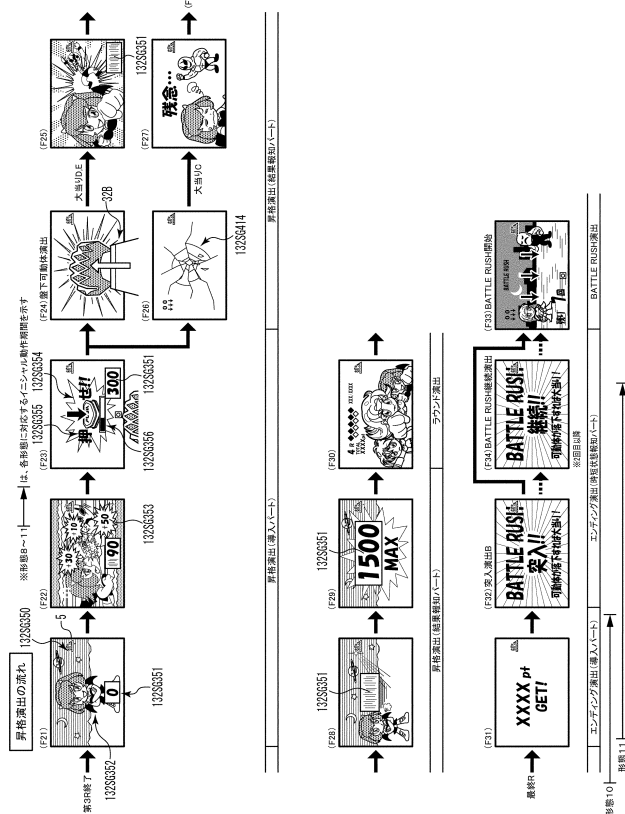


10

20

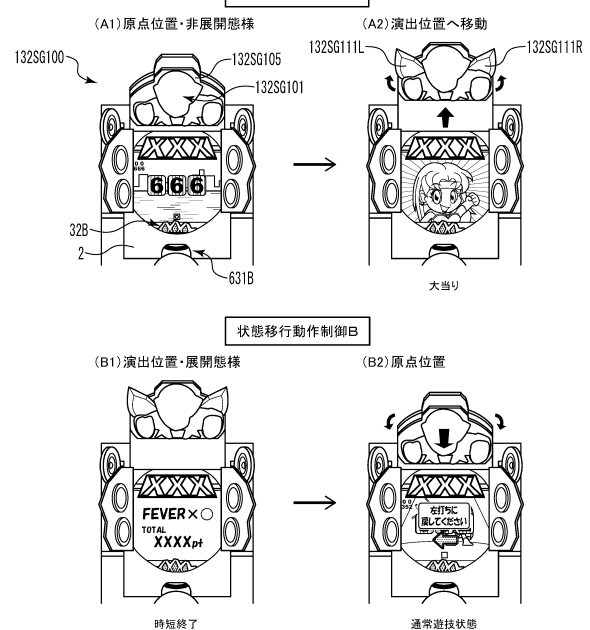
【図 5 3】

【図 5 3】



【図 5 4】

【図 5 4】



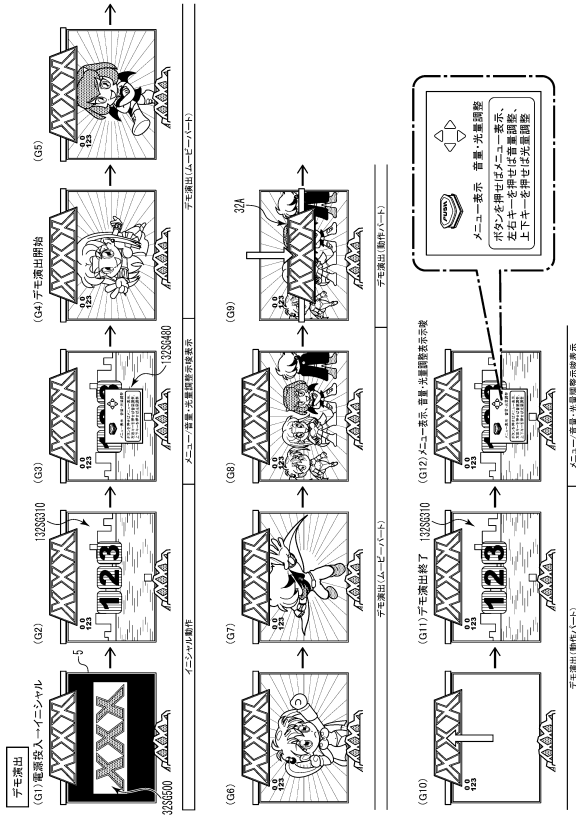
30

40

50

【図 5 5】

【図 5 5】



【図 5 6】

【図 5 6】

(A) 可動体の動作制御種別

種別	内容	速度	実行時期
初期動作制御 (イニシャル動作制御)	原点配置制御 (ショートイニシャル制御) ・各可動体を原点位置に復帰させる (非演出動作制御) (非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずして復帰させる 演出動作制御 (原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、客待ち時
	動作確認制御 (ロングイニシャル制御) 各可動体が正常に動作することを確認するための確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み 座り可動体 (振動 原点位置→中間位置)	高速	演出開始時
	2. 当該 座り可動体 (振動 原点位置→中間位置) チャンスボタン (振動)		
	3. 大当り告知、 ラウンド昇格、(V昇格) 座り可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. ファンファーレ右打ち、 デモ演出 座り可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行 枠上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行 枠上可動体 (演出位置→原点位置)		
	7. 操作促進 チャンスボタン 原点位置→演出位置→(原点位置)		

形態1~7 ※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

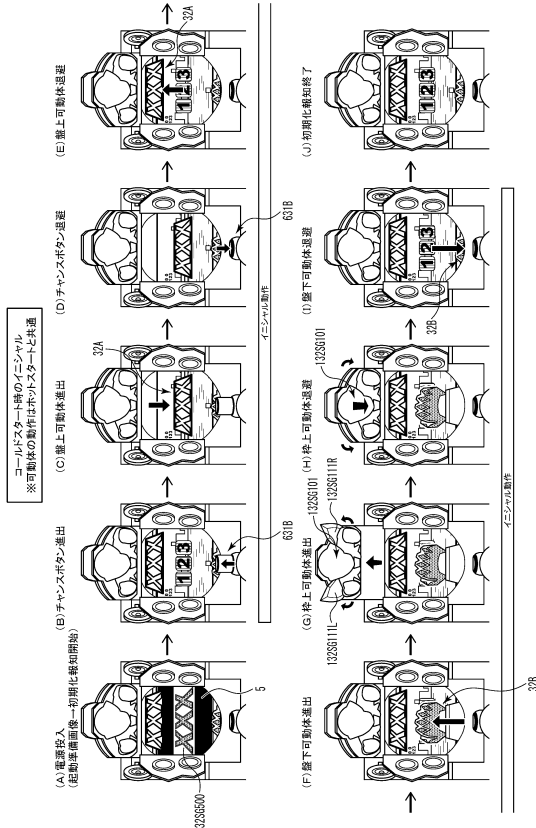
(B) 可動体の動作・ランプ・音の態様

種別	動作非対象	ランプ発光態様			音態様	音量・輝度調整
		演出動作	退避動作	輝度	動作非対象	
動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	コールドスタート (初期化告知中)	赤点滅 (注1)	白点滅 (注1)	低	初期化告知音	x
	ホットスタート (復帰中)	消灯	白点滅 (注1)		無音	
	ホットスタート (可変表示停止状態)	背景画像に 応じた色	白点滅 (注1)		無音	
演出動作制御	背景画像に 応じた色	レインボー フラッシュ(注3)	なめらか レインボー(注3)	高	演出動作に 応じた効果音	0

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点滅」は、可動体演出には用いられない。
※(注2)演出動作、退避動作の「白点滅」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。
※(注3)の発光色は一例、その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

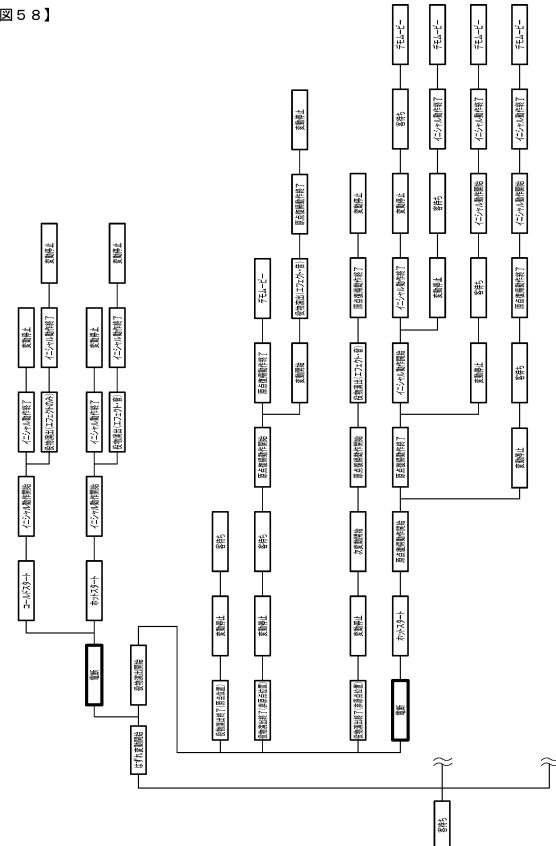
【図 5 7】

【図 5 7】



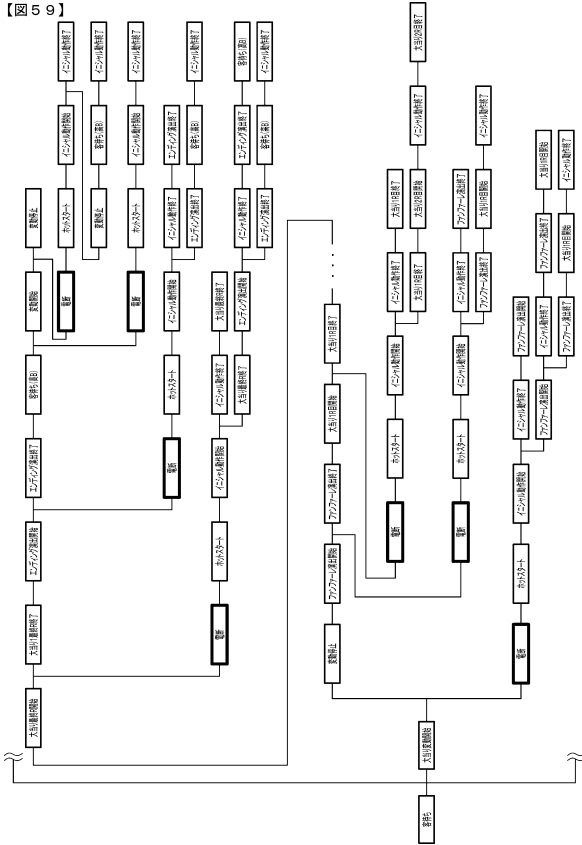
【図 5 8】

【図 5 8】



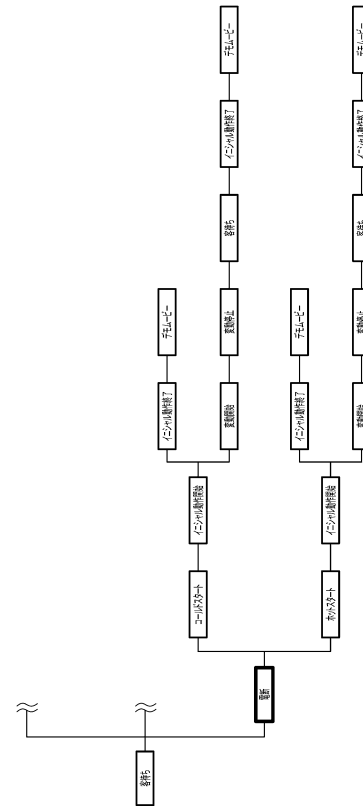
【図 59】

【図 59】



【図 60】

【図 60】



10

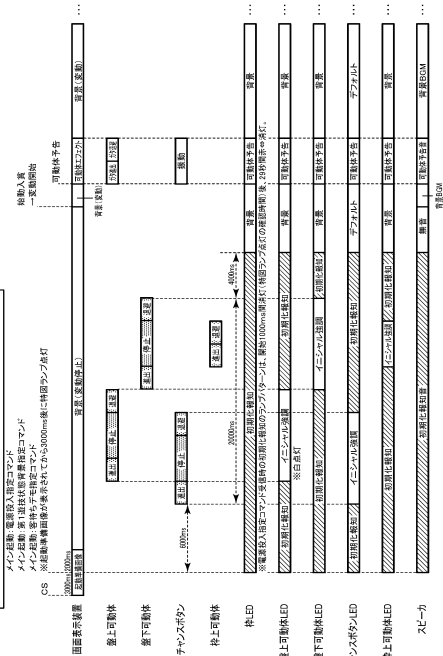
20

【図 61】

【図 61】

形態 1-A、形態 27

CS時イニシャル動作 イニシャル動作後に可動体予告

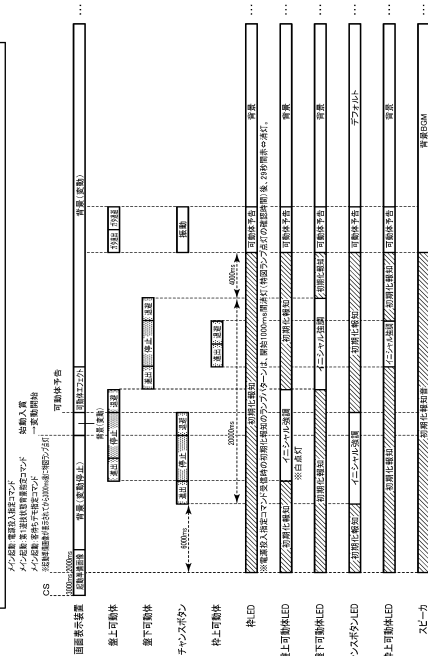


【図 62】

【図 62】

形態 1-B

CS時イニシャル動作中の可動体予告を制御ーイニシャル動作後に可動体予告を実行



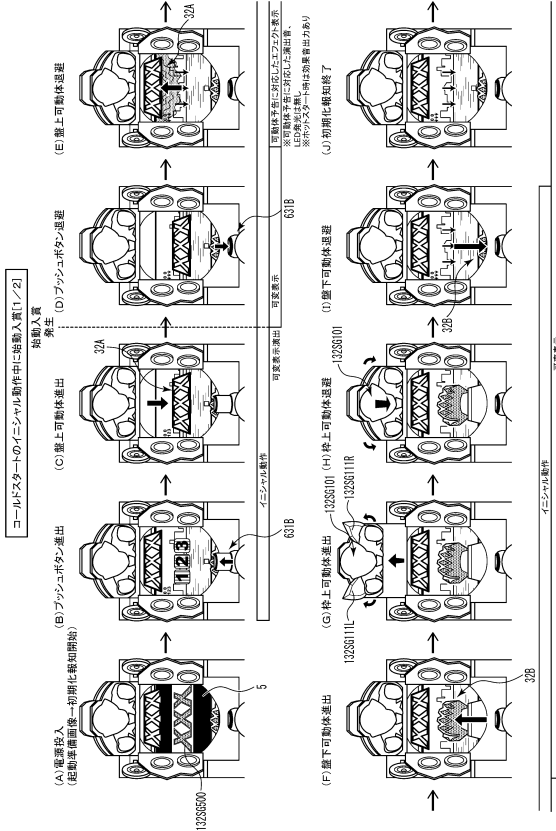
30

40

50

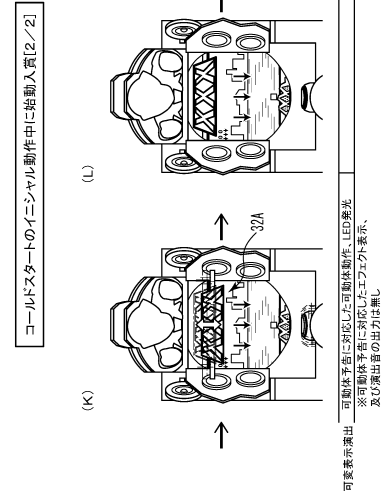
【図 6 3】

【図 6 3】



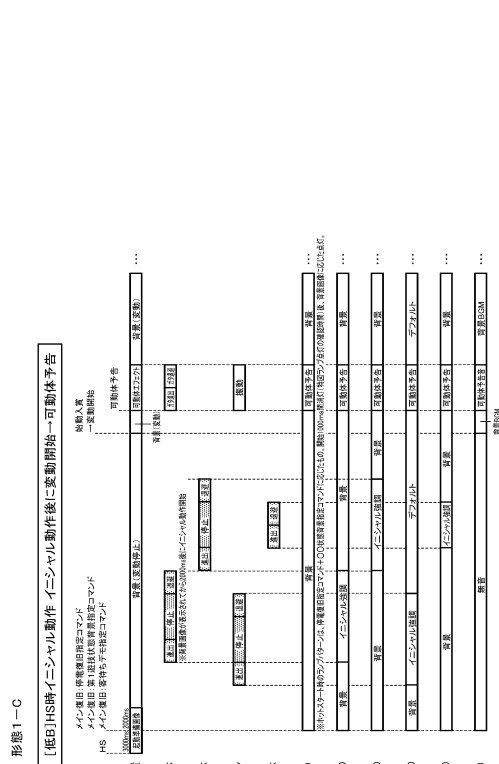
【図 6 4】

【図 6 4】



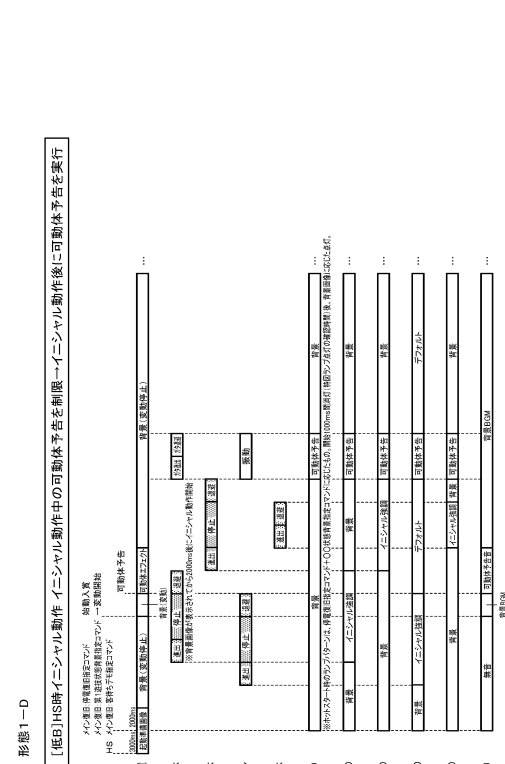
【図 6 5】

【図 6 5】



【図 6 6】

【図 6 6】

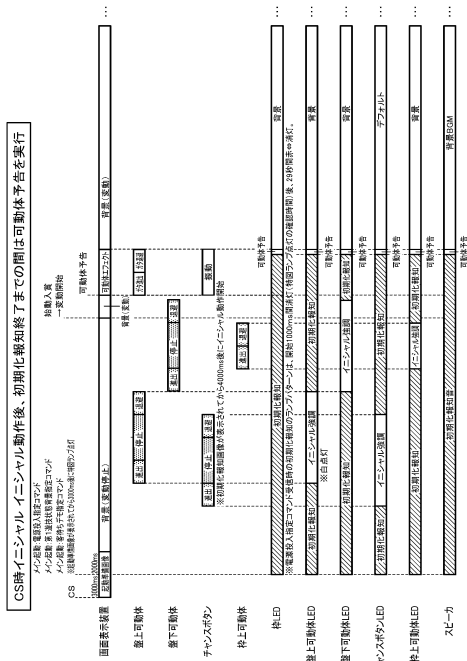


【図 6 7】

【图 6 7】

形態1-4

特徴部132SG-変形例1

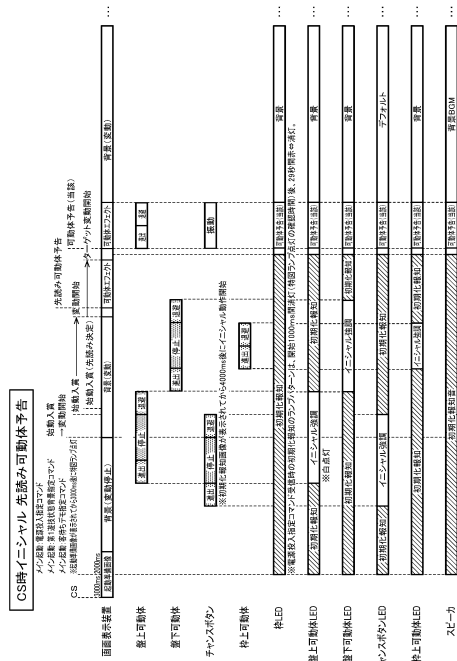


【圖 68】

【图 68】

形態1-5

特徴部132SG-変形例2

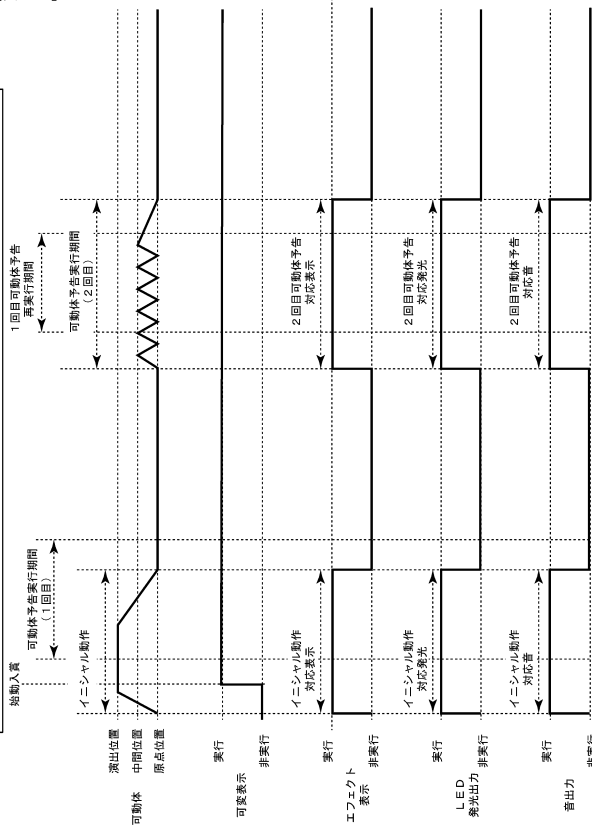


【図 69】

【图 69】

形態 1-6

イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を可変表示を開始された場合

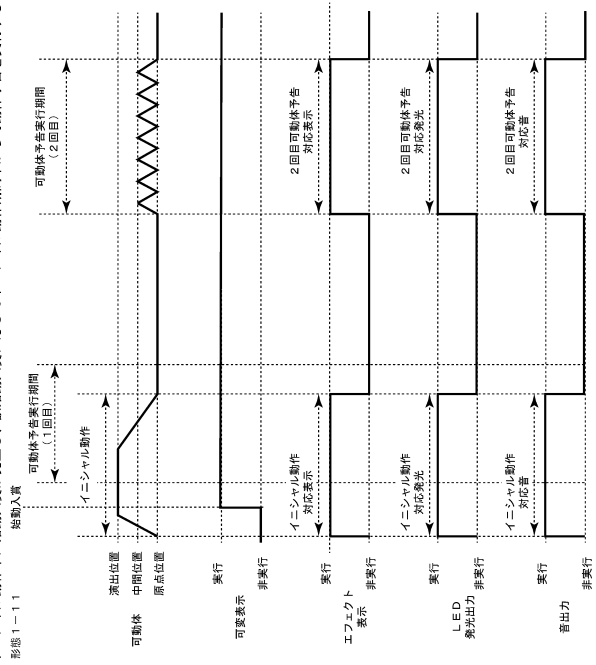


イニシヤル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシヤル動作期間から可動体予告する可変表示が開始された場合

イニシャル
形態 1-11

【図 70】

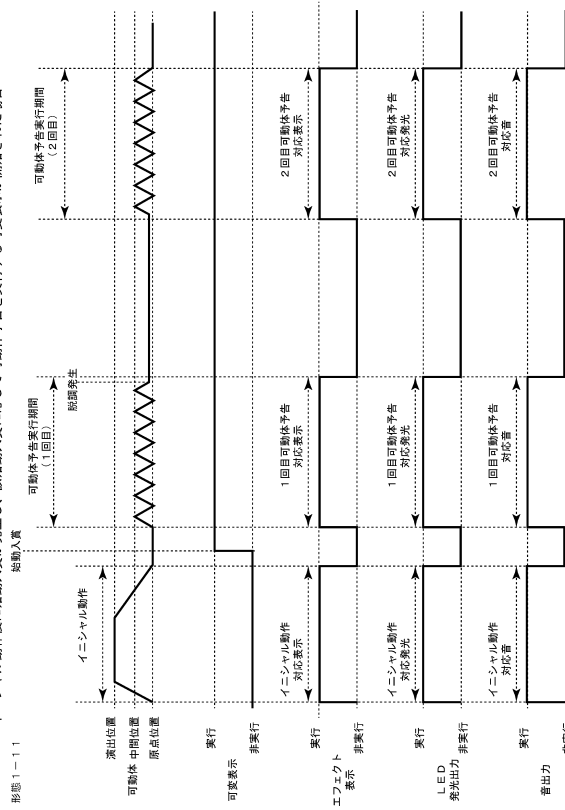
【図 70】



【図 7 1】

【図 7 1】

図 1-1-1 イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合



【図 7 3】

【図 7 3】

(B) イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合

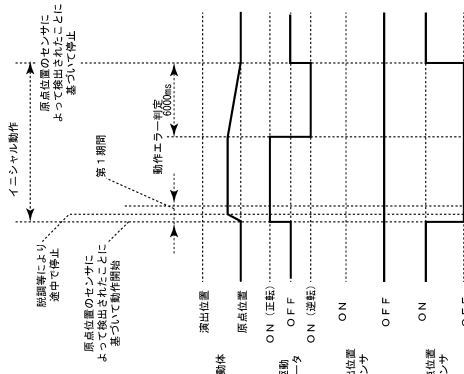
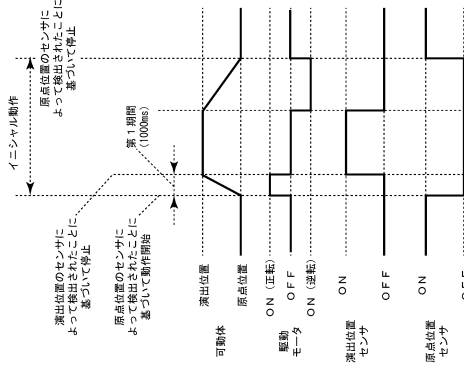


図 1-1-3

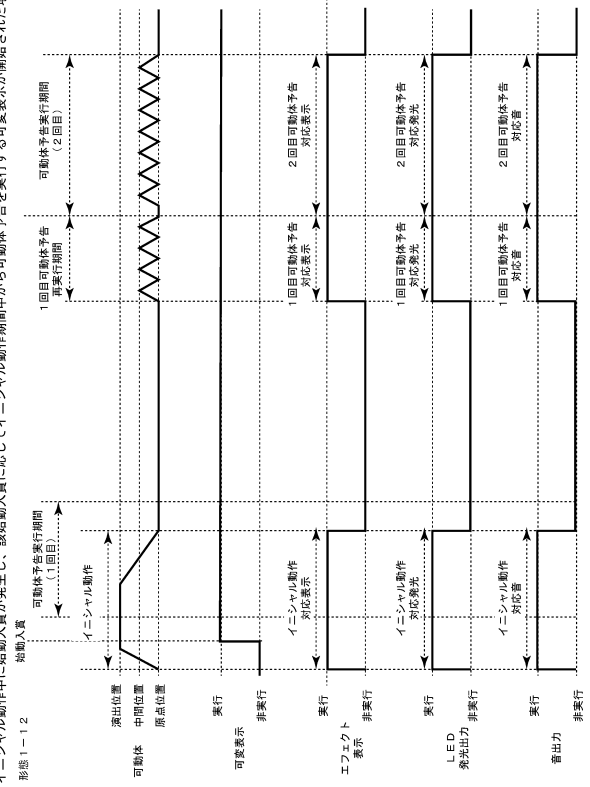
(A) イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合



【図 7 2】

【図 7 2】

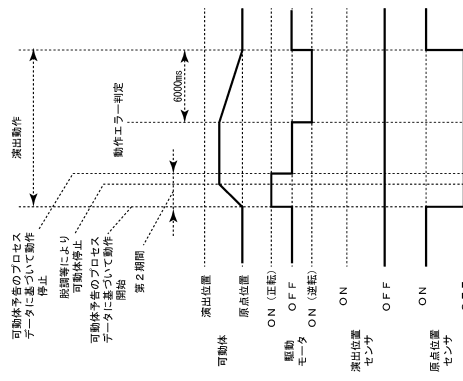
図 1-1-2 イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合



【図 7 4】

【図 7 4】

(B) 可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動しない場合



(A) 可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合

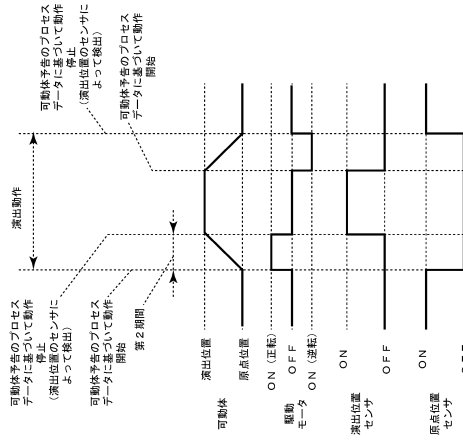
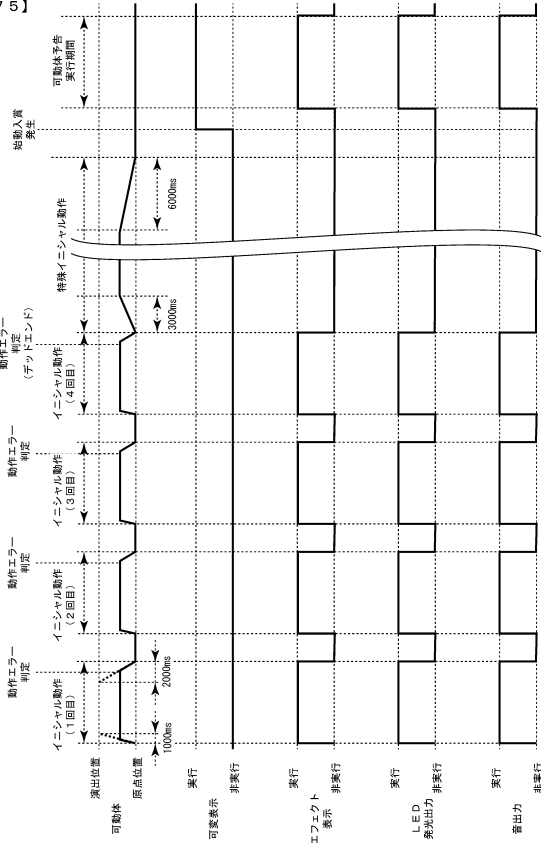


図 1-1-3

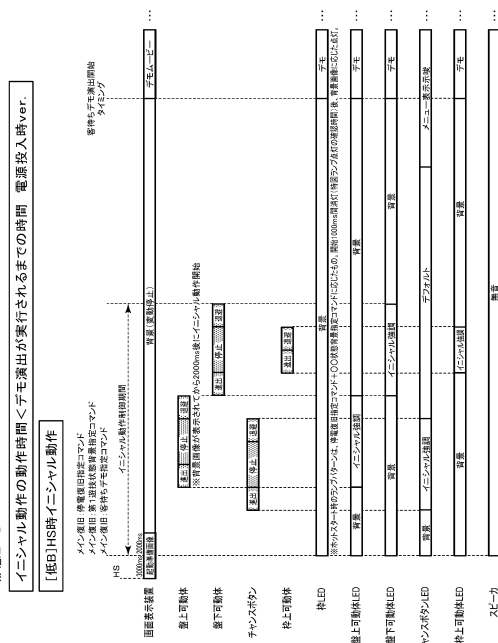
【図 7 5】

【図 7 5】



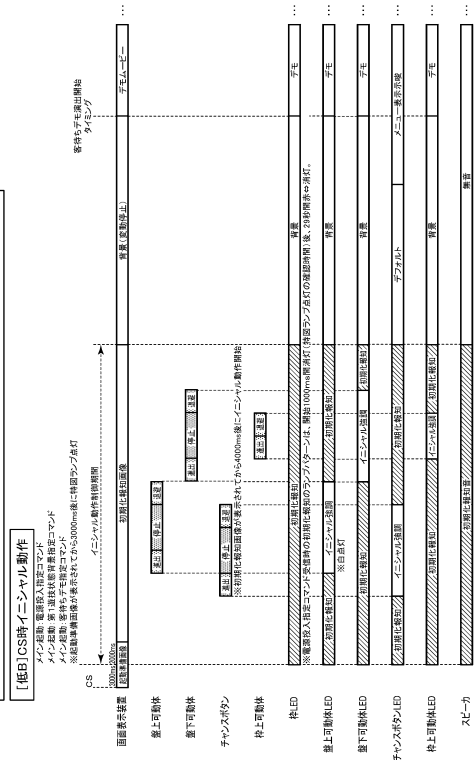
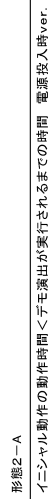
【圖 7 7】

【図 7 7】



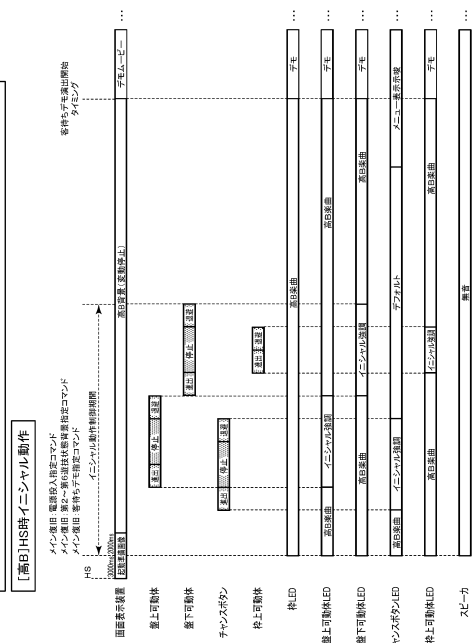
【圖 7 6】

【图 7 6】



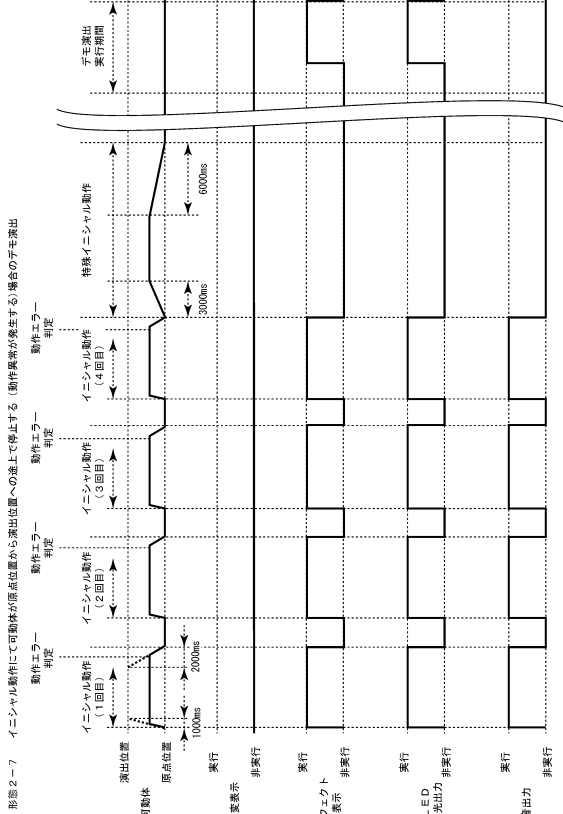
【圖 7 8】

【図78】



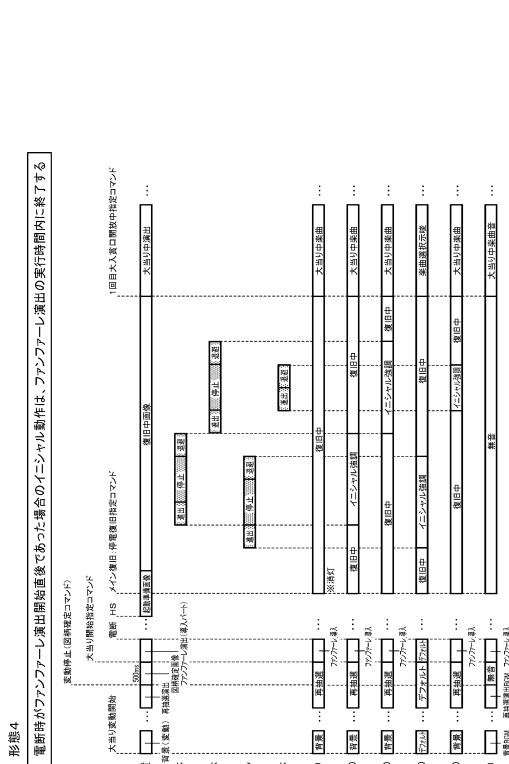
【図 7 9】

【図 7 9】



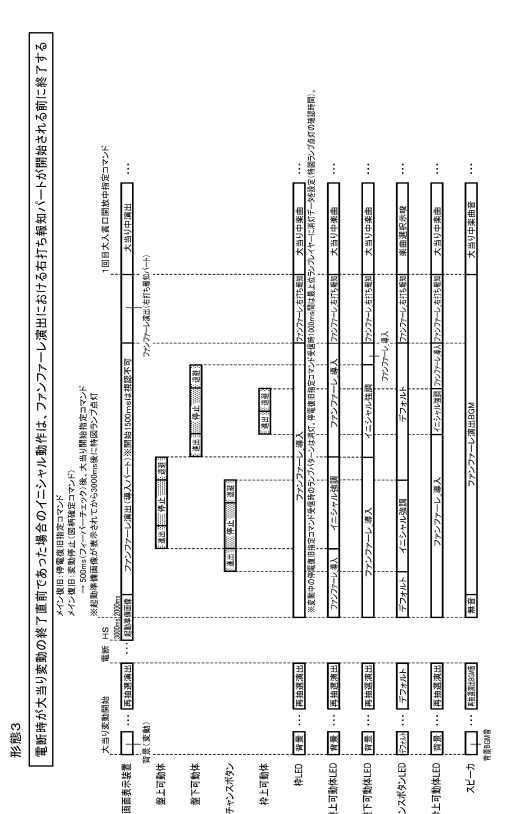
【図 8 1】

【図 8 1】



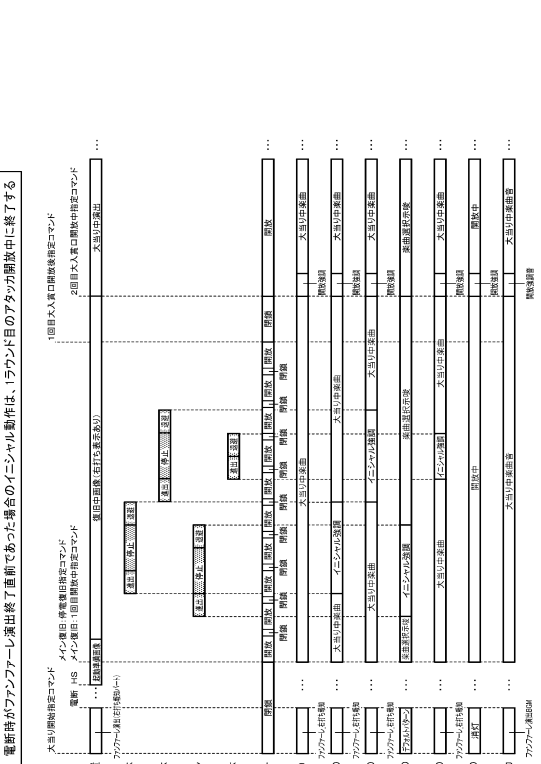
【図 8 0】

【図 8 0】



【図 8 2】

【図 8 2】



10

20

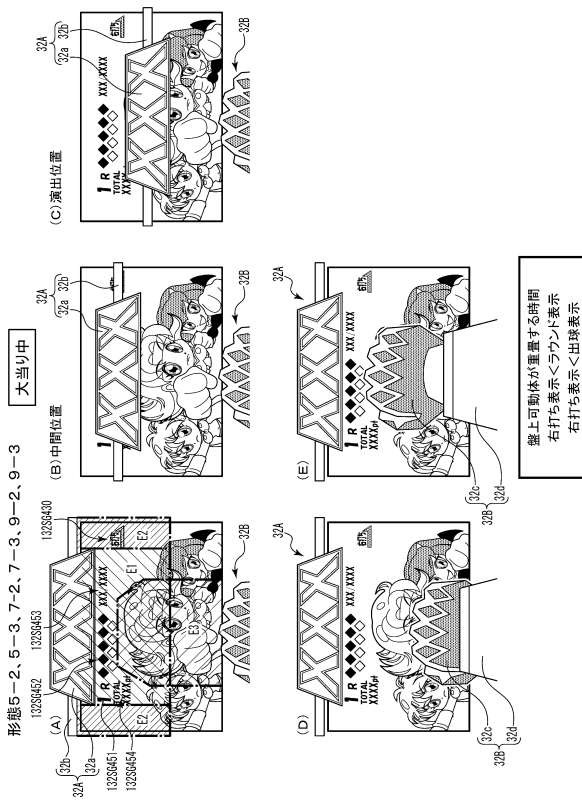
30

40

50

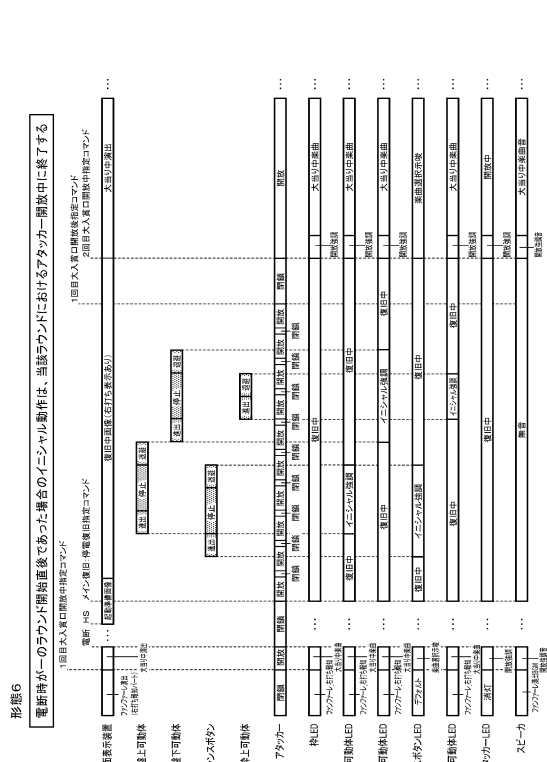
【圖 8 3】

【图 8 3】



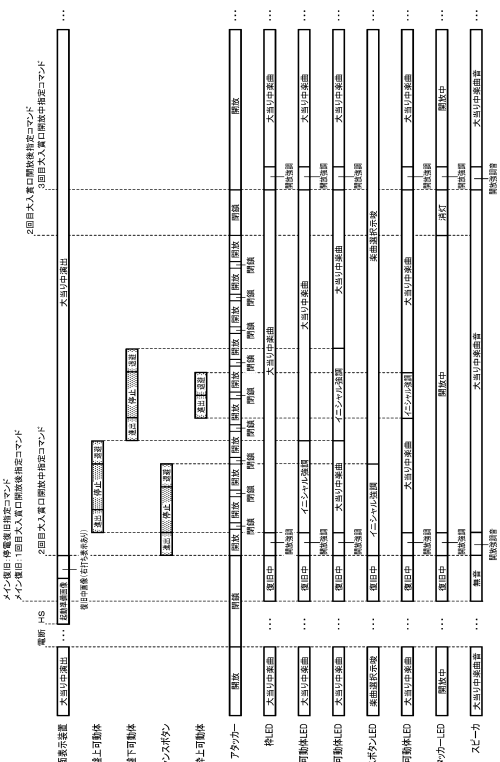
【図 8 5】

【图 8 5】



【圖 8 6】

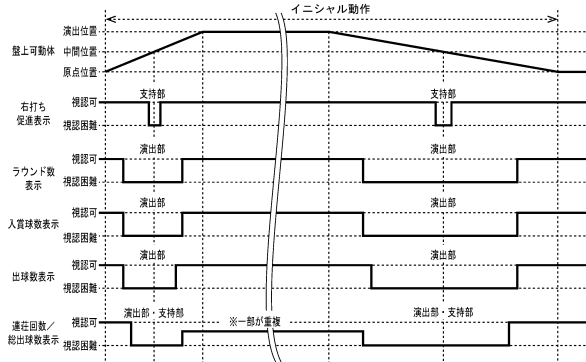
【例 8 6】



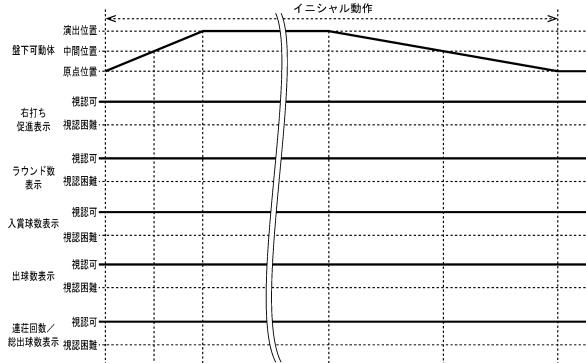
【圖 8 4】

【図 8 4】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示

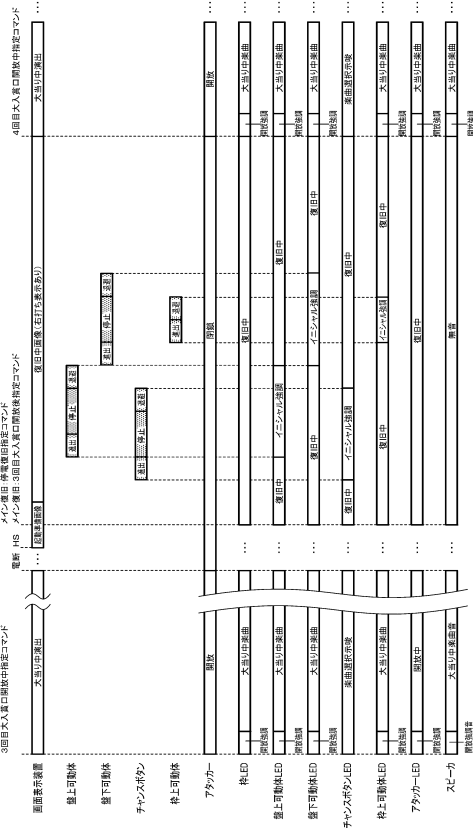


【図 8 7】

【图 8 7】

形態8

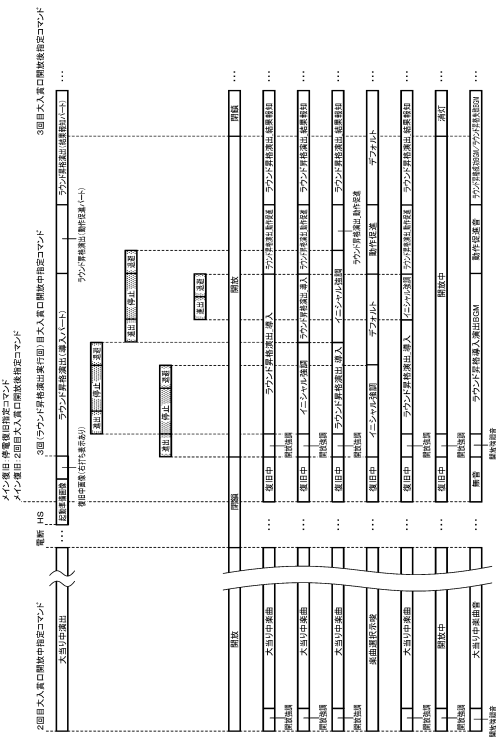
電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する



【図 89】

【図 89】

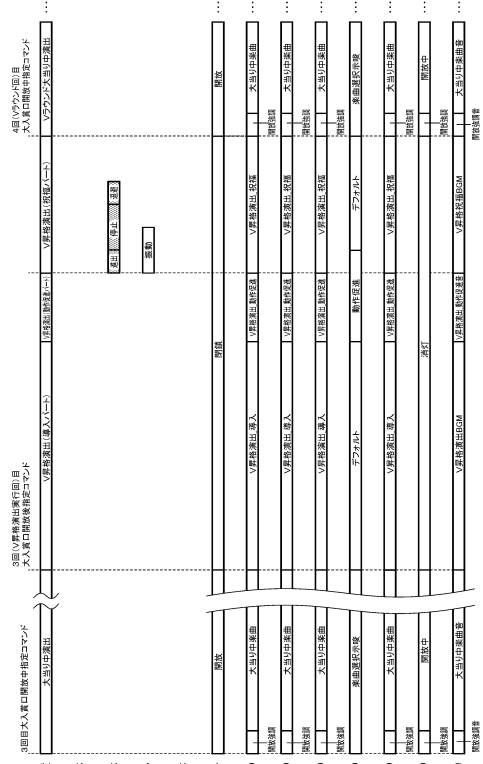
形態9(変形例)



【圖 8 8】

【图 8 8】

形態8(変形例)

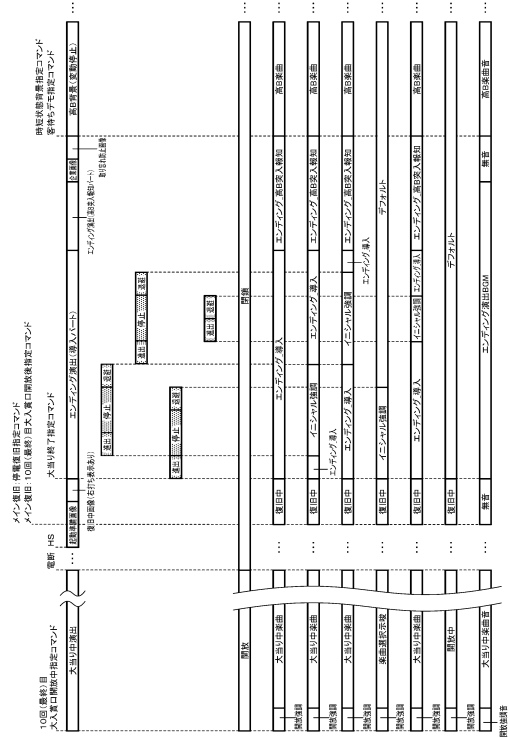


【図 90】

【図 90】

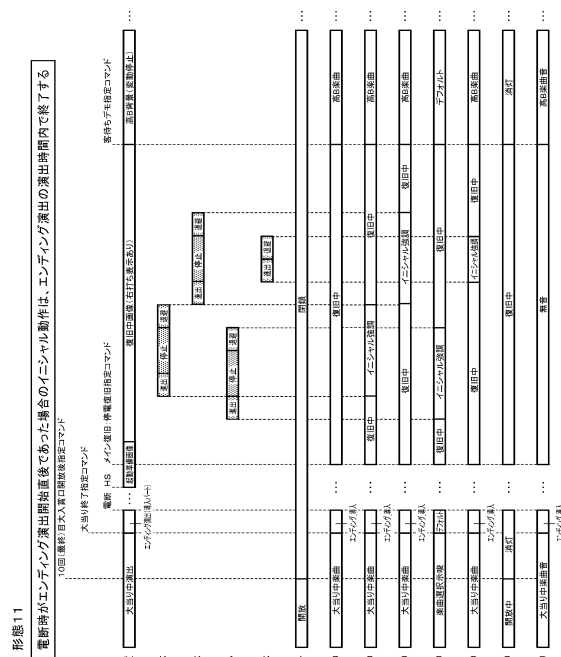
形態10

電断時が最終ラウンド終了直前であった場合は、エンディング演出における高B突入報知パートが開始される前に終了する



【圖 9 1】

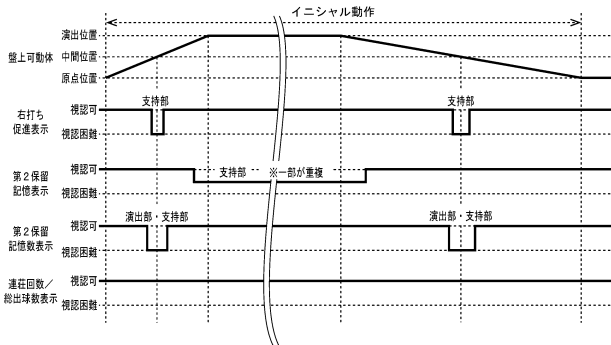
【图 9-1】



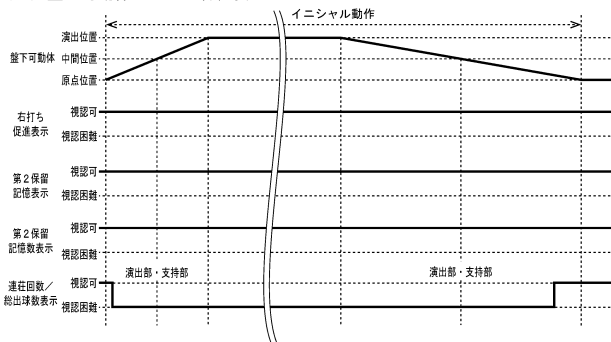
【圖 9 3】

【図 9 3】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示

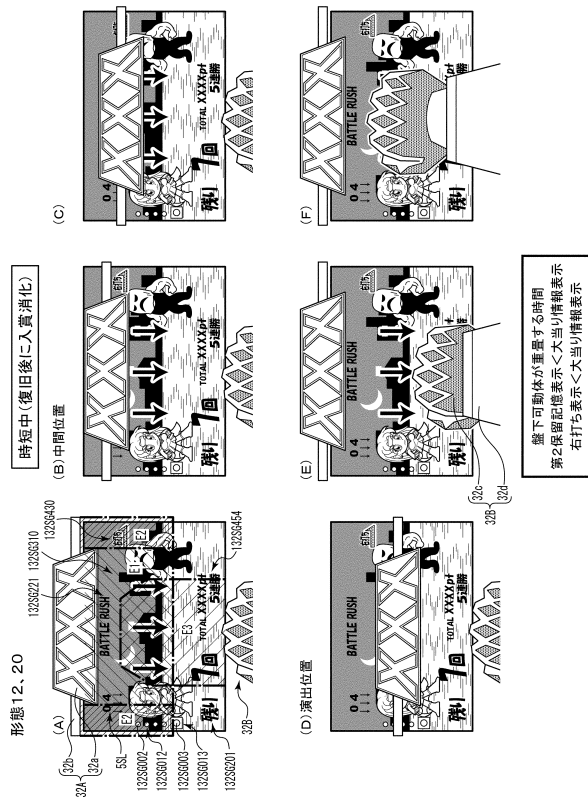


(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



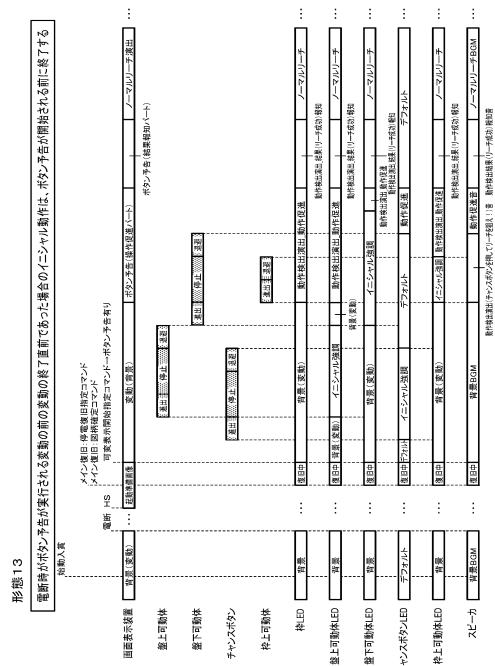
【圖 9 2】

【图 9 2】



【圖 9 4】

【图 9 4】

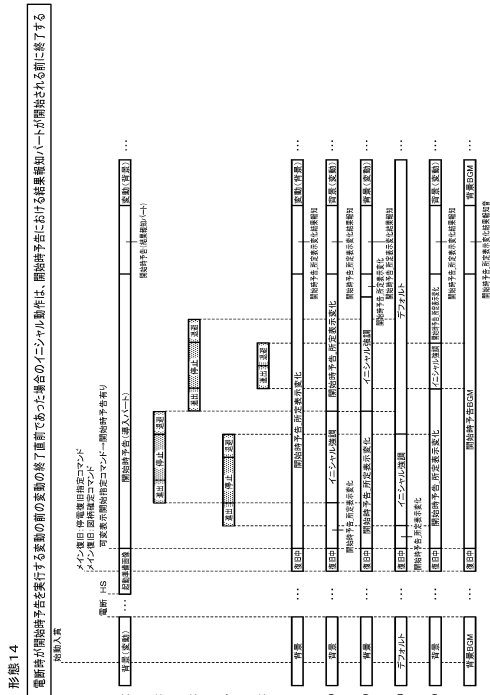


形態13

電氣時代は、ホタネ予言が実行される変動の前の変動の終了直前であった場合のニシヤル動作は、ホタネ予言が開始される前に終了する。

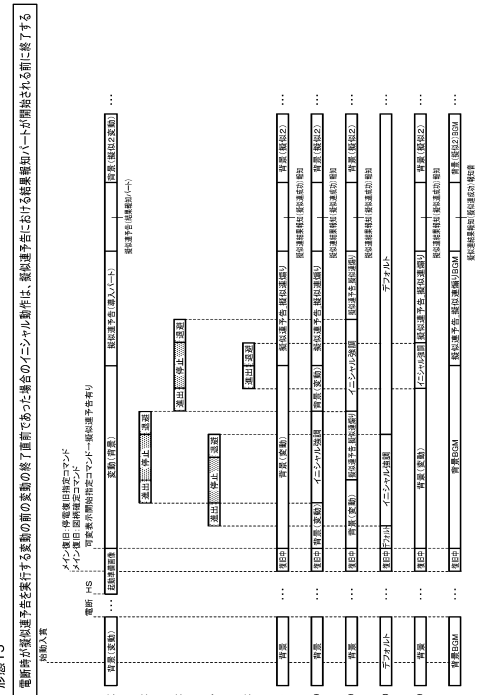
【図 9 5】

【图 9 5】



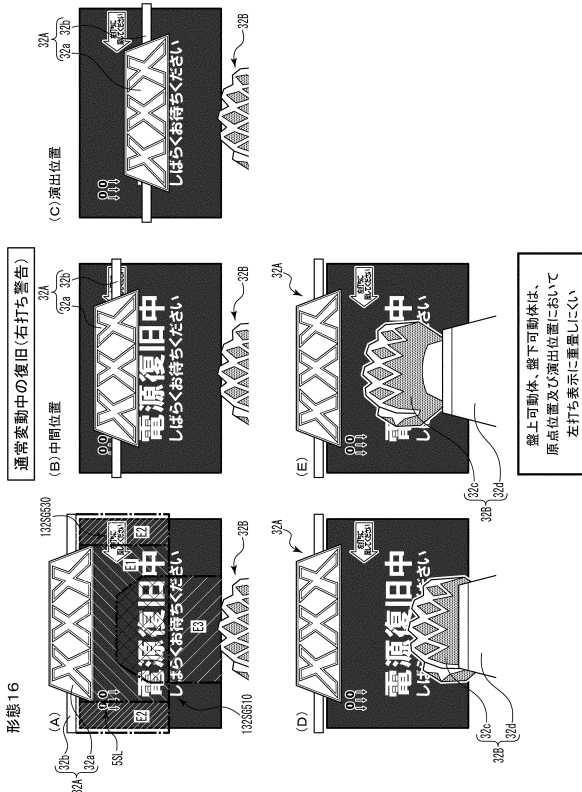
【圖 9 6】

【图 9 6】



【図 9 7】

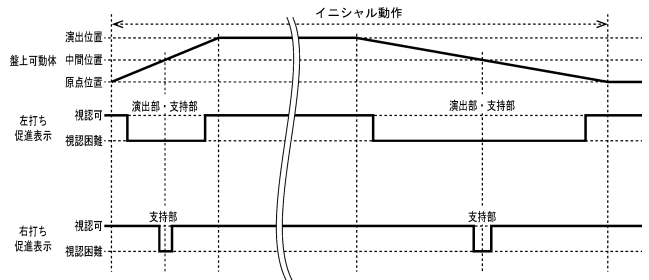
【图 9 7】



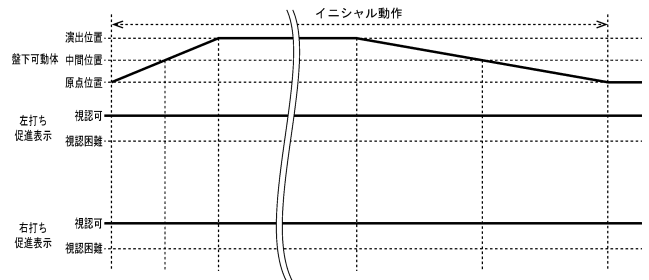
【圖 98】

【図 9 8】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示

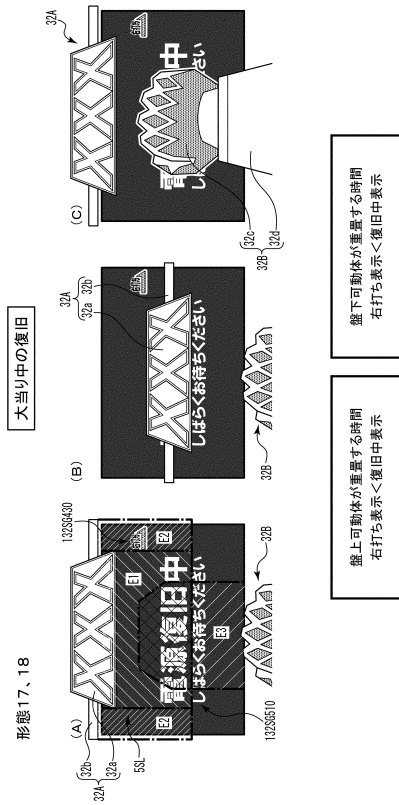


(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



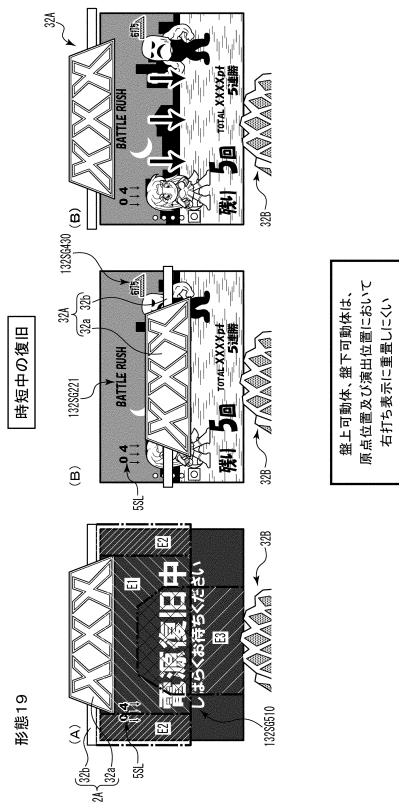
【図 99】

【図 99】



【図 101】

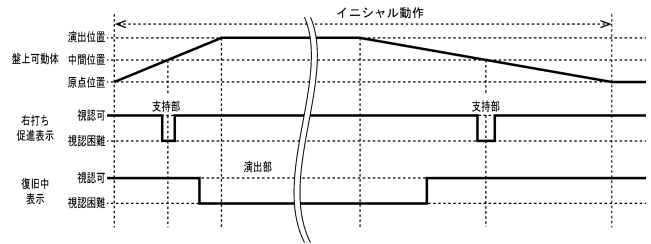
【図 101】



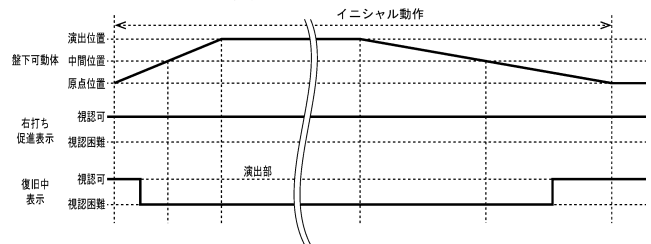
【図 100】

【図 100】

(A) 盤上可動体 32A と各種表示

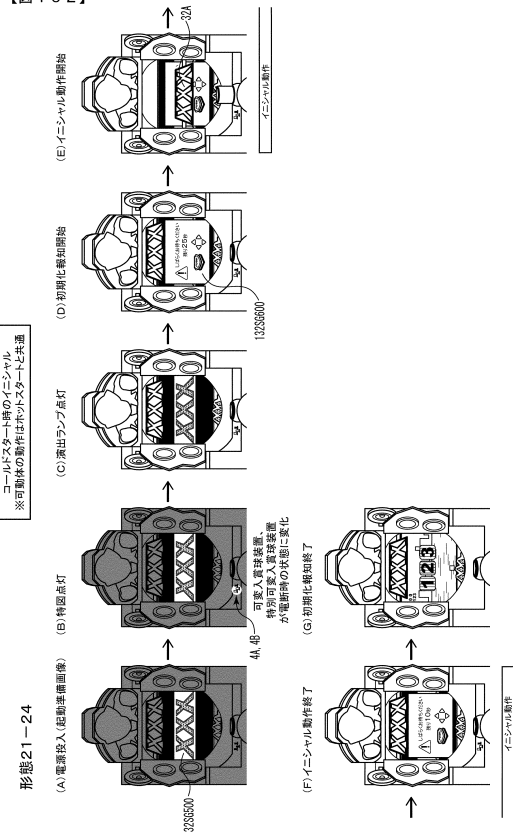


(B) 盤下可動体 32B と各種表示



【図 102】

【図 102】



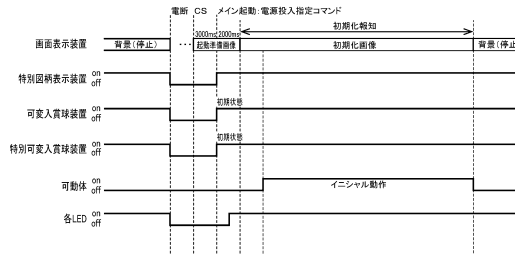
【図 103】

【図 103】

(A)

形態21-1

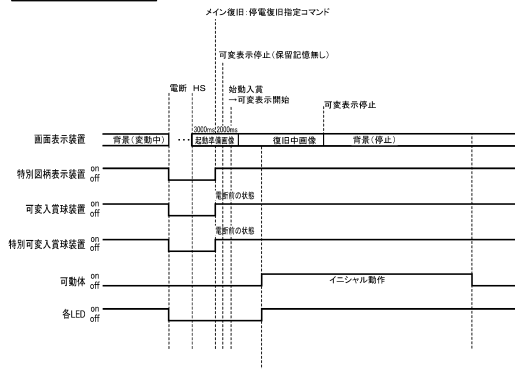
CS 可変表示停止中に電断



(B)

形態21-2

HS 可変表示中に電断



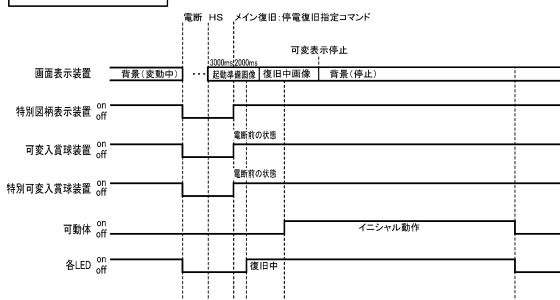
【図 105】

【図 105】

(A)

形態22-2

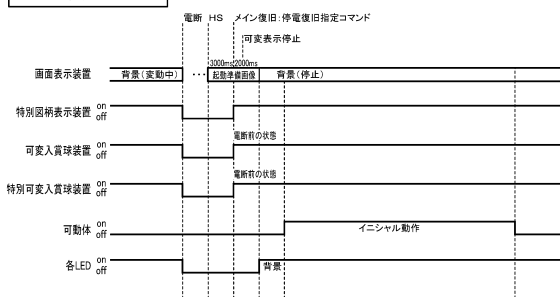
HS 可変表示中に電断



(B)

形態22-3

HS 可変表示中に電断



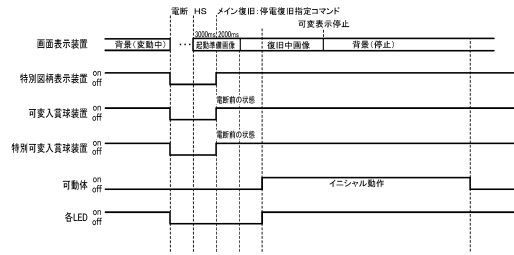
【図 104】

【図 104】

(A)

形態21-3

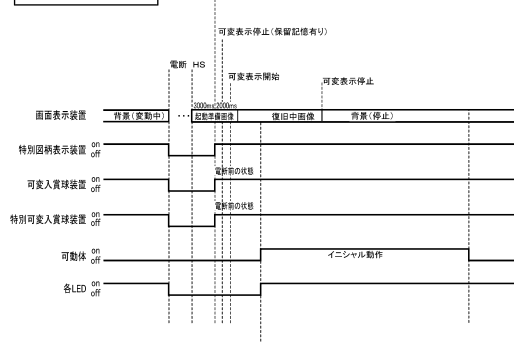
HS 可変表示中に電断



(B)

形態21-4

HS 可変表示中に電断



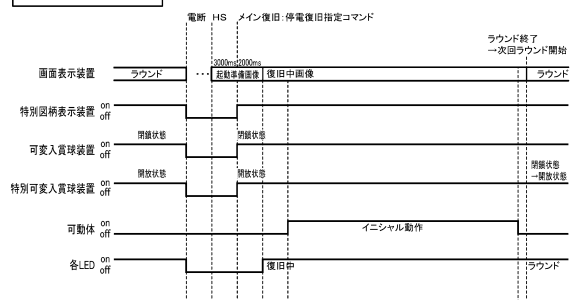
【図 106】

【図 106】

(A)

形態22-4

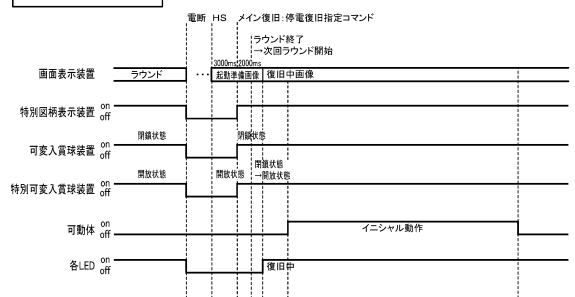
HS ラウンド中に電断



(B)

形態22-5

HS ラウンド中に電断



10

20

30

40

50

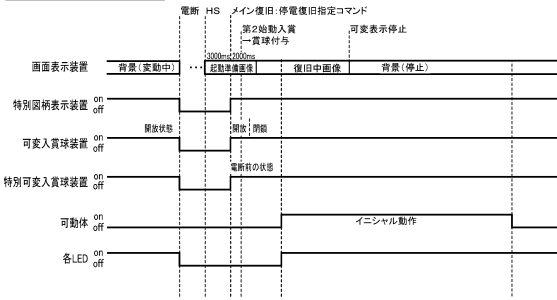
【図 107】

【図 107】

(A)

形態23-2

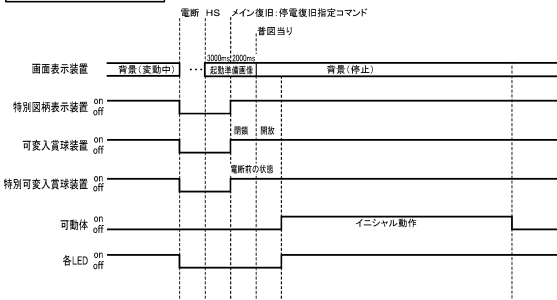
HS 可変表示中に電断



(B)

形態23-3

HS 可変表示中に電断



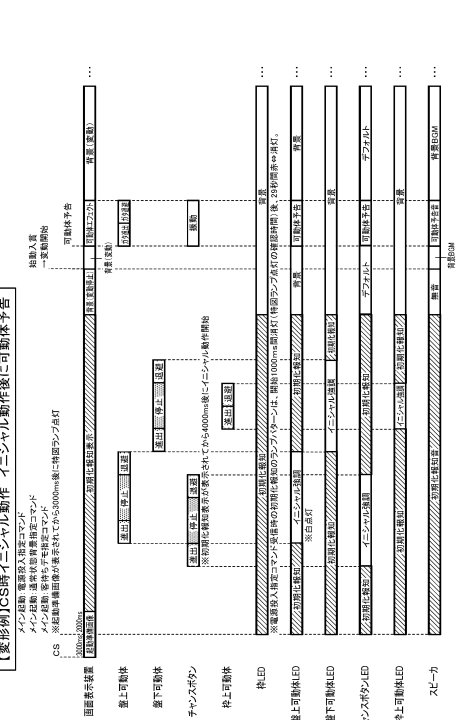
【図 109】

【図 109】

形態25-A

イニシャル動作よりも先に初期化報知表示が完了する

【変形例】CS時イニシャル動作 イニシャル動作後に可動体予告

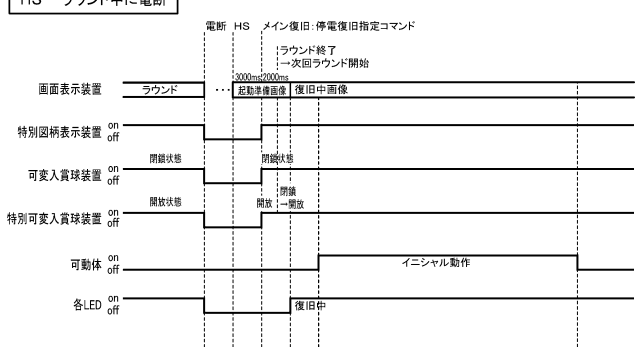


【図 108】

【図 108】

形態24-2

HS ラウンド中に電断



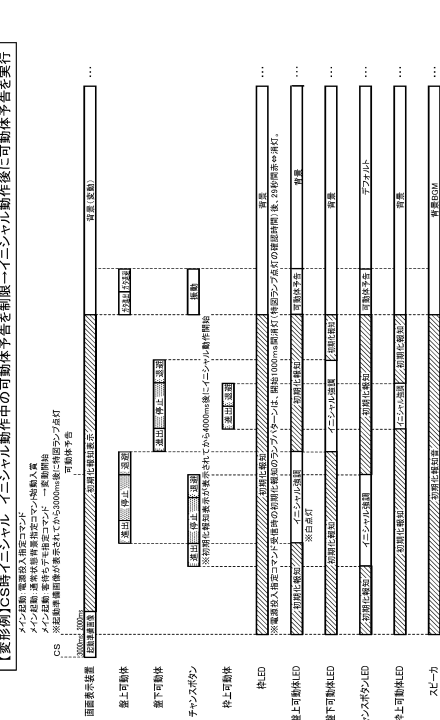
【図 110】

【図 110】

形態25-B

イニシャル動作よりも先に初期化報知表示の表示され、初期化報知表示中の可動体予告を制限イニシャル動作後に可動体予告を実行

【変形例】CS時イニシャル動作 イニシャル動作中の可動体予告を制限イニシャル動作後に可動体予告を実行



10

20

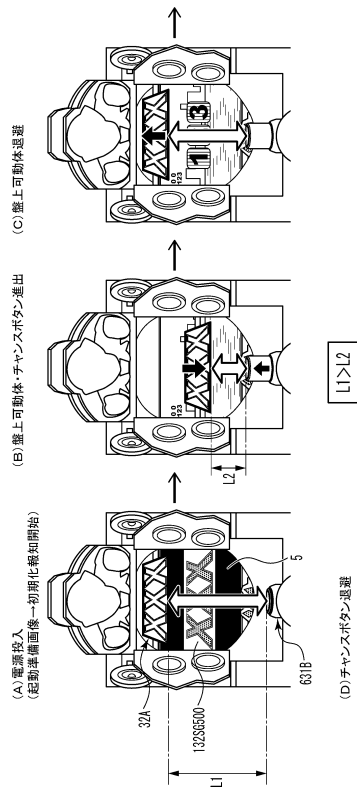
30

40

50

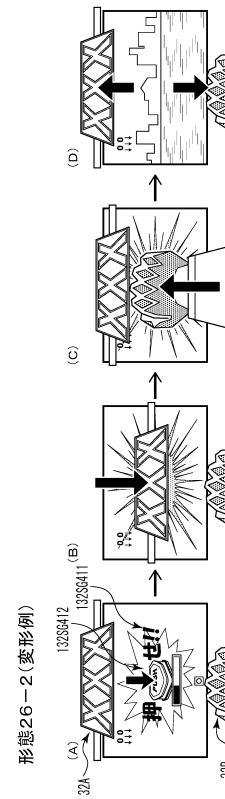
【図 1 1 1】

【图 1 1 1】



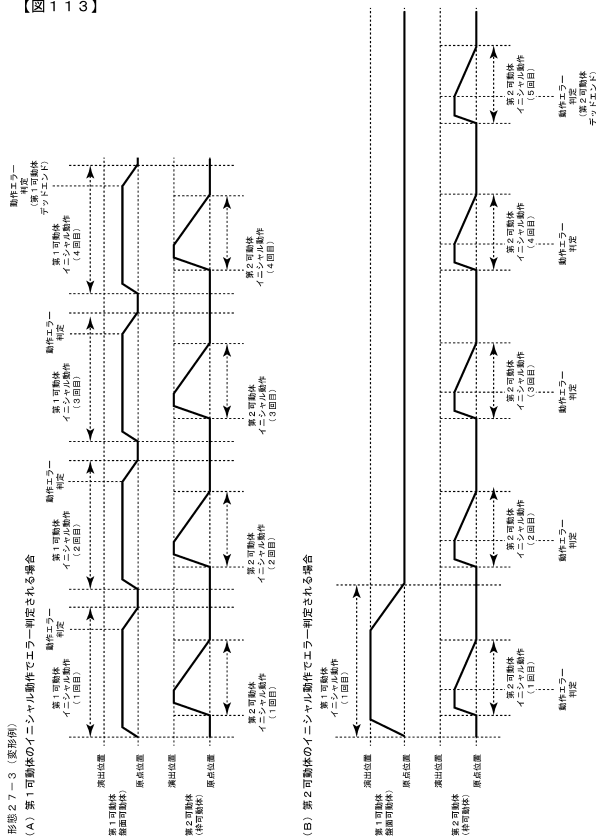
【圖 1 1 2】

【图 1 1 2】



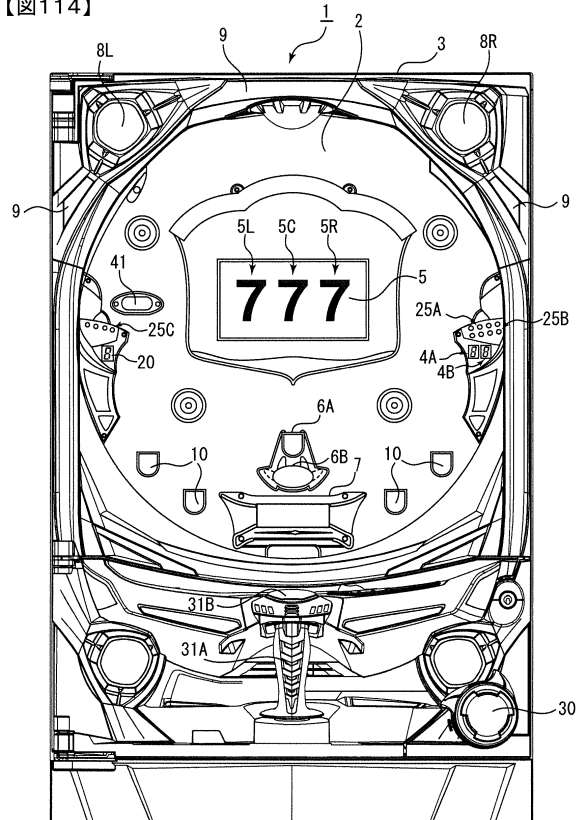
【図 1 1 3】

【图 1 1 3】



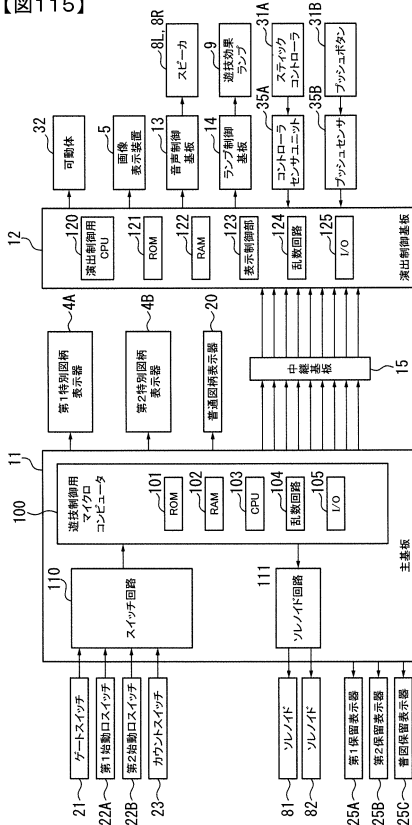
【図 1 1 4】

【図114】



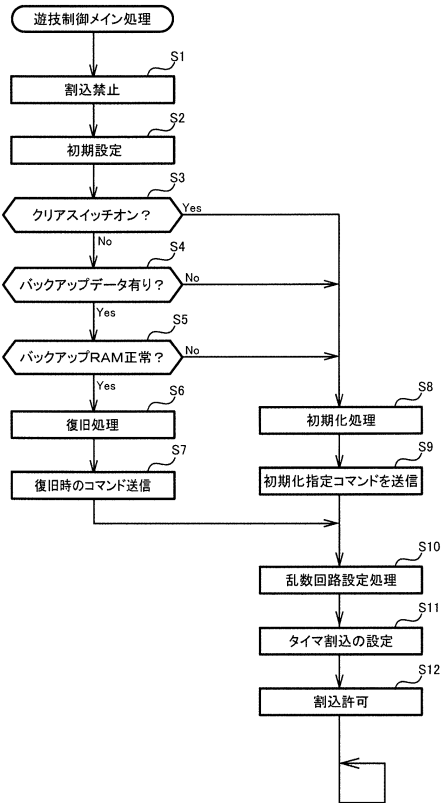
【図 1 1 5】

【図115】



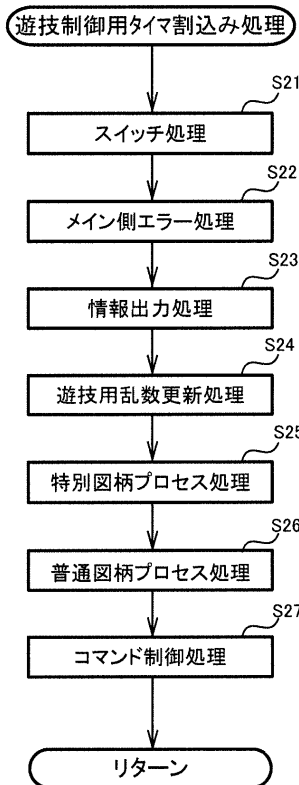
【図 1 1 6】

【図116】



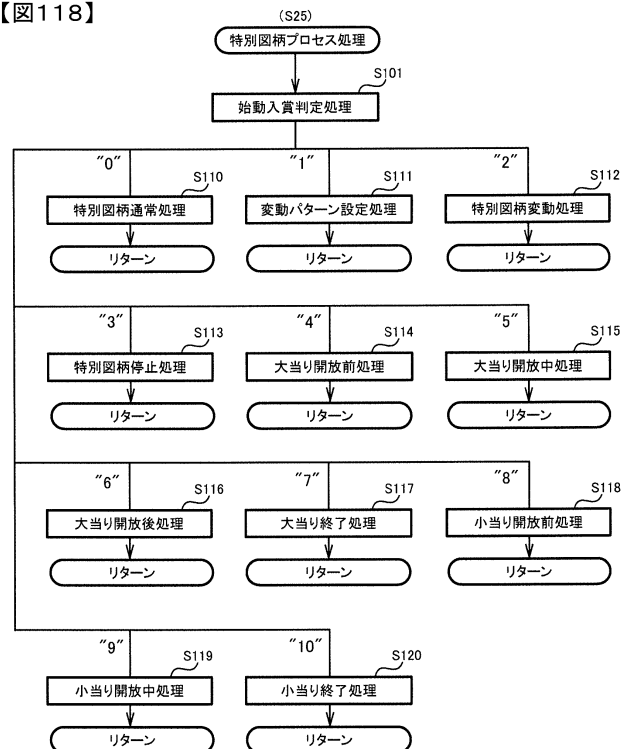
【図 1 1 7】

【図117】



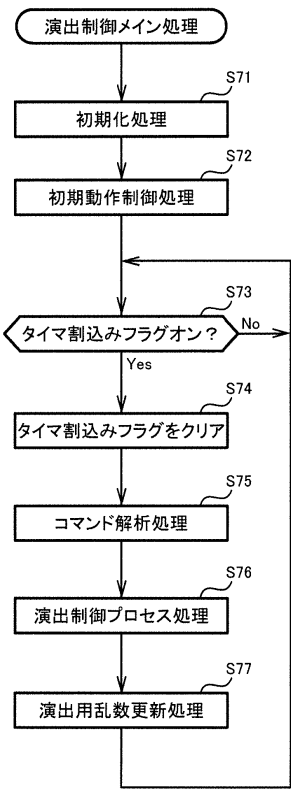
【図 1 1 8】

【図118】



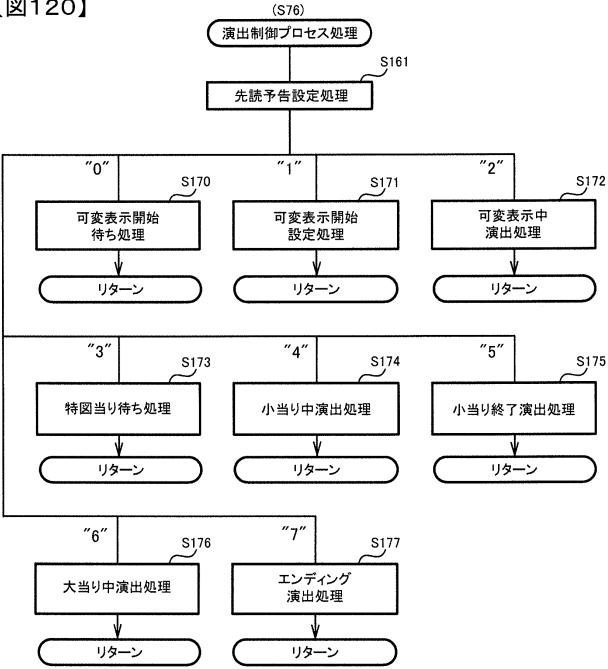
【図 1 1 9】

【図119】



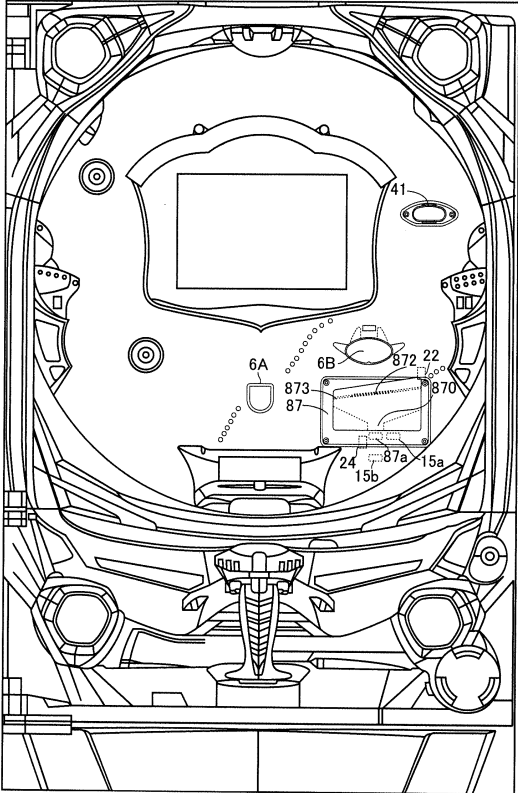
【図 1 2 0】

【図120】



【図 1 2 1 - 1】

【図121-1】



【図 1 2 1 - 2】

【図121-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

10

20

30

40

50

【図 1 2 1 - 3】

【図121-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	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
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図 1 2 1 - 4】

【図121-4】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り經由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個数)
小当り經由16(15)R時短大当り	1	45
小当り經由9(8)R時短大当り	5	10
小当り經由5(4)R時短大当り	9	45

10

【図 1 2 1 - 5】

【図121-5】

MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
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
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定(小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定(小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定(小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定(小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定(小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定(小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを終了することの指定

【図 1 2 1 - 6】

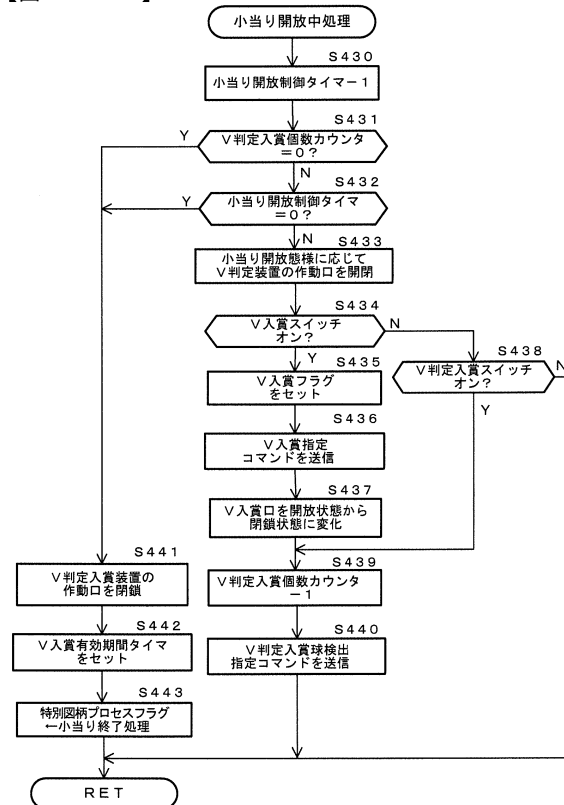
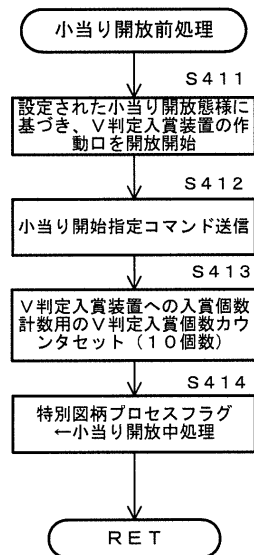
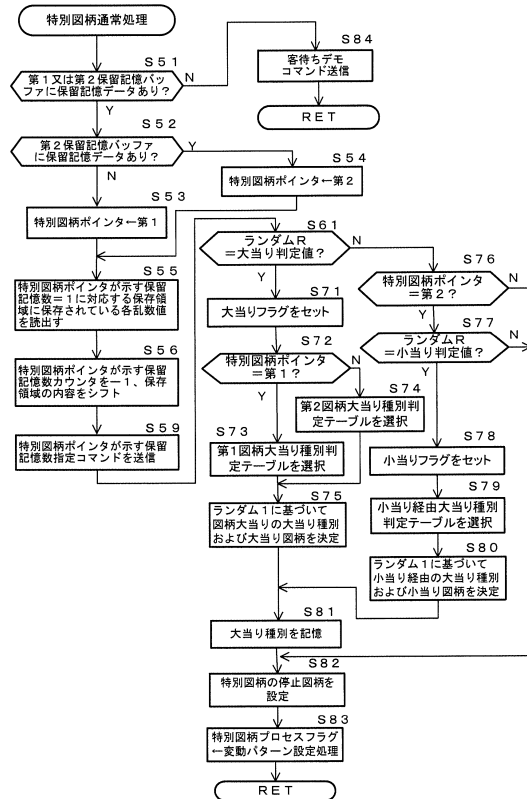
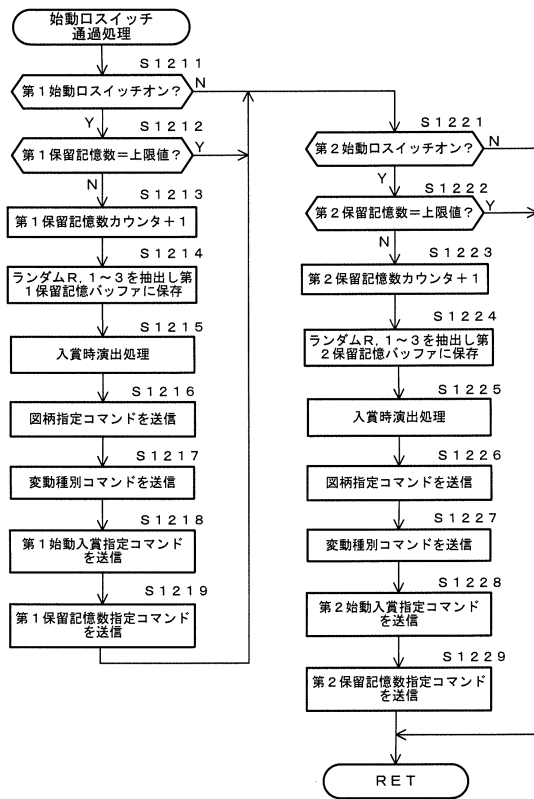
【図121-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

30

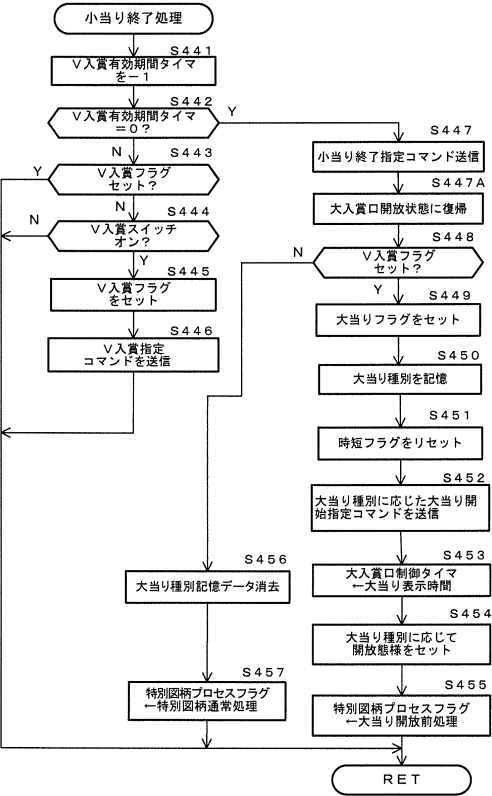
40

50



【図 1 2 1 - 1 1】

【図121-11】



【図 1 2 2 - 1】

【図122-1】

大当り種別テーブル			
大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄10R時短大当り (10R大当り)	第1,第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動 9回まで)	大入賞口10回 (各R2.9秒)
図柄3R時短大当り (3R大当り)	第1,第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動 1回まで)	大入賞口3回 (各R2.9秒)
小当り経由 10(9)R時短大当り (10R大当り)	第2特別図柄小当り判定 + V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回又は9回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) + 大入賞口9回 (各R2.9秒)
小当り経由 3(2)R時短大当り (3R大当り)	第2特別図柄小当り判定 + V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) + 大入賞口2回 (各R2.9秒)

【図 1 2 2 - 2】

【図122-2】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1~997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3~23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3~23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 1 2 2 - 3】

【図122-3】

(A1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル	
大当り確率 (MR1[0~65535]と比較)	
大当り	1/199

(A2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル	
大当り確率 (MR1[0~65535]と比較)	
大当り	1/199
小当り	1/7.35

(B1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル		
大当り種別	時短制御	MR2 [0~299]
図柄10R時短大当り 10R大当りA (次回確定大当り)	9.9回	0~2 (1%)
図柄3R時短大当り 3R大当りB (次回非確定大当り)	1回	3~299 (9.9%)

(B2-1) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル		
大当り種別	時短制御	MR2 [0~299]
図柄10R時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9.9回
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7回
図柄3R時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7回

(B2-2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル		
小当り経由大当り種別	時短制御	MR2 [0~299]
小当り経由10(9)R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9.9回
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7回
小当り経由3(2)R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7回

10

20

30

40

50

【図 1 2 2 - 4】

【図122-4】

[通常モード用]変動パターン判定テーブル
(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1~900
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	901~950
S P - A はずれ [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→はずれ報知	951~970
S P - B はずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	971~990
S P - C はずれ [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→はずれ報知	991~997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1~50
S P - A 1 大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→大当り報知	51~185
S P - A 2 大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	186~200
S P - B 1 大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	201~470
S P - B 2 大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	471~500
S P - C 1 大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→大当り報知	501~950
S P - C 2 大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	951~997

【図 1 2 2 - 5】

【図122-5】

[パワフルRUSHモード用]変動パターン判定テーブル
(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1~950
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	951~980
S P - X はずれ [殲滅SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→殲滅SP発展→はずれ報知	981~985
S P - Y はずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	986~997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1~500
S P - X 大当り [殲滅SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→殲滅SP発展→大当り報知	501~600
S P - Y 大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	601~997

10

【図 1 2 2 - 6】

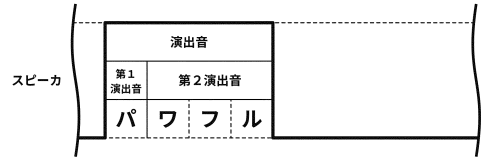
【図122-6】

(A) 演出音例

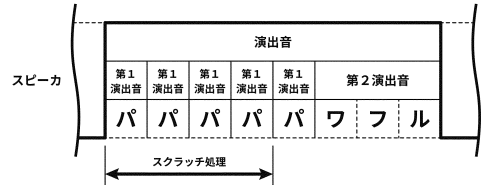
演出音種別 (データ記憶領域)	演出音構成
演出音 例:「パワフル」	第1演出音 「パ」
	第2演出音 「ワフル」

(B) 演出音の再生出力方法

(B1) スクラッチ処理なし



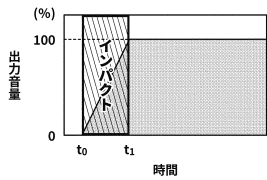
(B2) スクラッチ処理あり



【図 1 2 2 - 7】

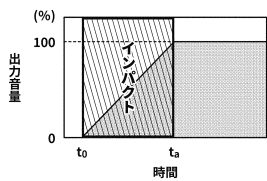
【図122-7】[音のインパクト]

(1) 音のインパクト

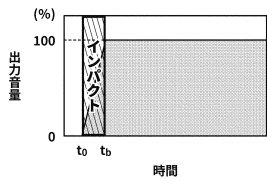


30

(2A) インパクト(弱)



(2B) インパクト(強)



40

50

【図 1 2 2 - 8】

【図122-8】

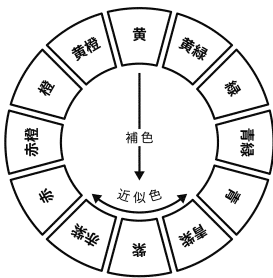
演出制御テーブル CH （データ記憶領域）	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成	再生出力内容 再生出力内容 再生出力内容	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成
0.1	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A
0.2	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B
0.3	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C
0.4	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D
0.5	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E
0.6	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F
0.7	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G
0.8	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H
0.9	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I
1.0	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J
1.1	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K
1.2	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L
1.3	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M
1.4	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N
1.5	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O
1.6	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P
1.7	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q
1.8	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R
1.9	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S
2.0	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T

【図 1 2 2 - 1 0】

【図122-10】[補色対比]

(1)

色相環



(2)



【図 1 2 2 - 9】

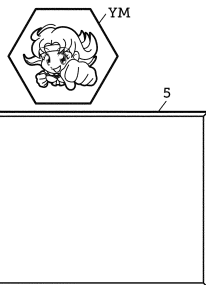
【図122-9】

演出制御テーブル CH （データ記憶領域）	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成	再生出力内容 再生出力内容 再生出力内容	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成	演出制御 演出制御 演出制御	演出構成 演出構成 演出構成
2.1	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A	演出A
2.2	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B	演出B
2.3	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C	演出C
2.4	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D	演出D
2.5	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E	演出E
2.6	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F	演出F
2.7	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G	演出G
2.8	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H	演出H
2.9	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I	演出I
3.0	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J	演出J
3.1	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K	演出K
3.2	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L	演出L
3.3	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M	演出M
3.4	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N	演出N
3.5	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O	演出O
3.6	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P	演出P
3.7	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q	演出Q
3.8	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R	演出R
3.9	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S	演出S
4.0	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T	演出T
4.1	演出U	演出U	演出U	演出U	演出U	演出U	演出U	演出U	演出U
4.2	演出V	演出V	演出V	演出V	演出V	演出V	演出V	演出V	演出V

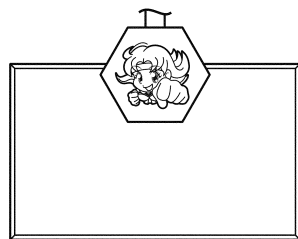
【図 1 2 2 - 1 1】

【図122-11】[可動体]

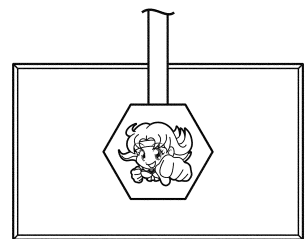
(1) 初期位置



(2) 第1動作位置



(3) 第2動作位置



10

20

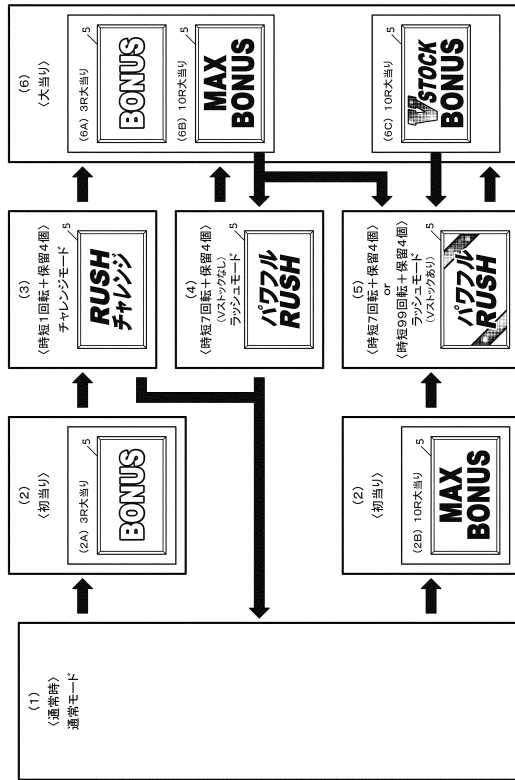
30

40

50

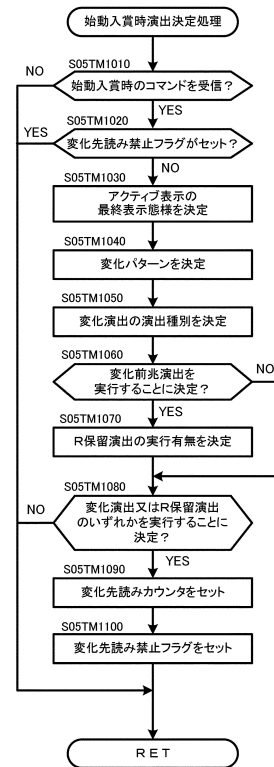
【図 1 2 2 - 1 2】

【図122-12】



【図 1 2 2 - 1 3】

【図122-13】



10

20

【図 1 2 2 - 1 4】

【図122-14】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
はずれ	9 0 %	5 %	3 %	2 %
大当り	7 5 %	6 %	9 %	1 0 %

(B 1) [保留 1 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 1 0 1	通常→通常	1 0 0 %	4 0 %	2 0 %	6 5 %
変化パターン 1 0 2	通常→青色	3 0 %	2 0 %	5 %	
変化パターン 1 0 3	青色→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 4	青色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 5	赤色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 6	青色→金色				5 %
変化パターン 1 0 7	赤色→金色				5 %
変化パターン 1 0 8	金色→金色				5 %

(B 2) [保留 2 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 2 0 1	通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	5 0 %
変化パターン 2 0 2	通常→通常→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 3	通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 4	青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 5	通常→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 6	青色→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 7	青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 8	赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 9	青色→赤色→金色				5 %
変化パターン 2 1 0	赤色→赤色→金色				5 %
変化パターン 2 1 1	金色→赤色→金色				5 %

【図 1 2 2 - 1 5】

【図122-15】

(B 3) [保留 3 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	6 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 9	金色→金色→金色→金色				5 %

(B 4) [保留 4 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時～アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 0 %	1 2 %	4 0 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 0	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 3	金色→金色→金色→金色→金色				5 %

30

40

50

【図 1 2 2 - 1 6】

【図 122-16】

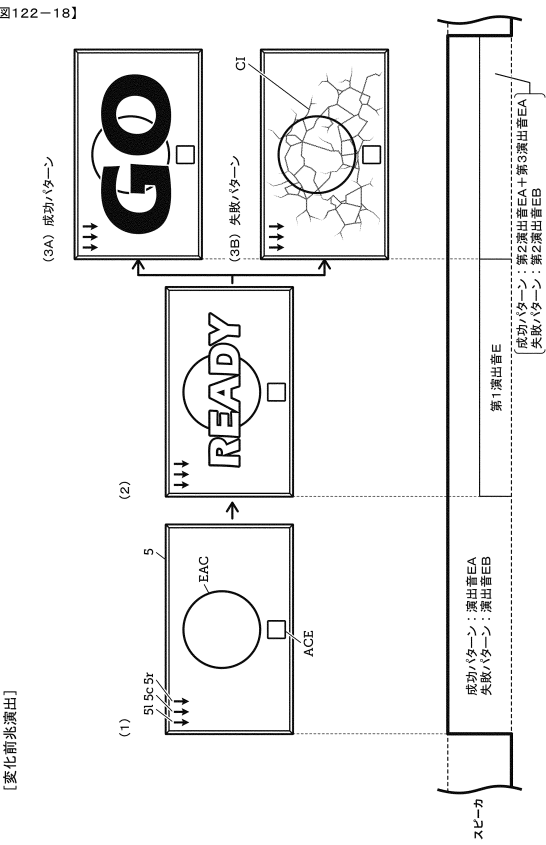
(A) 変化演出の演出種別決定テーブル				
アクティヴ表示の 機軸表示態様	変化ボタン	通常変化演出	特別変化演出	変化演出なし
通常態様	変化ボタン101,201,301,401 上記以外	変化前兆演出：なし	変化前兆演出：成功ボタン	変化前兆演出：なし 変化前兆演出：なし
青色態様	全ての変化ボタン	100%		98%
赤色態様	変化ボタン101,201,301,401 上記以外	30%	70%	100%
金色態様	変化ボタン101,201,301,401 上記以外	100%	90%	

(B) 変化前兆演出の先読み予告演出 (R保留演出) の実行有無決定テーブル

R保留演出
実行なし
50%
50%

【図 1 2 2 - 1 8】

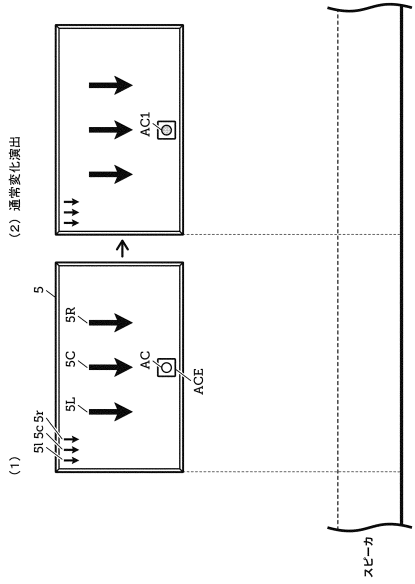
【図 122-18】



【図 1 2 2 - 1 7】

【図 122-17】

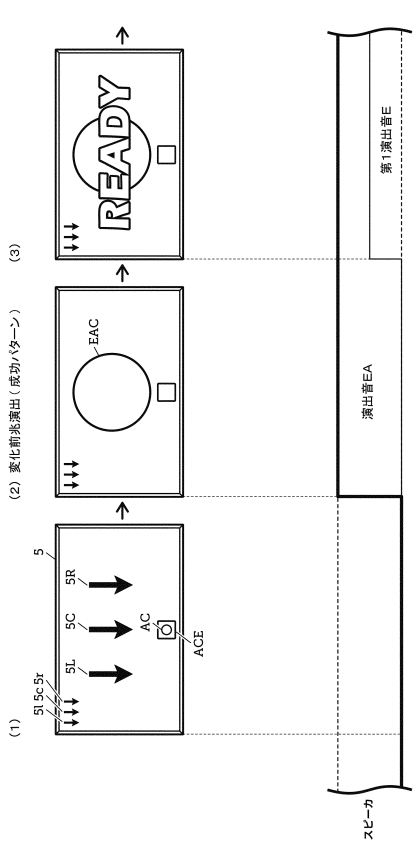
【通常変化演出】



【図 1 2 2 - 1 9】

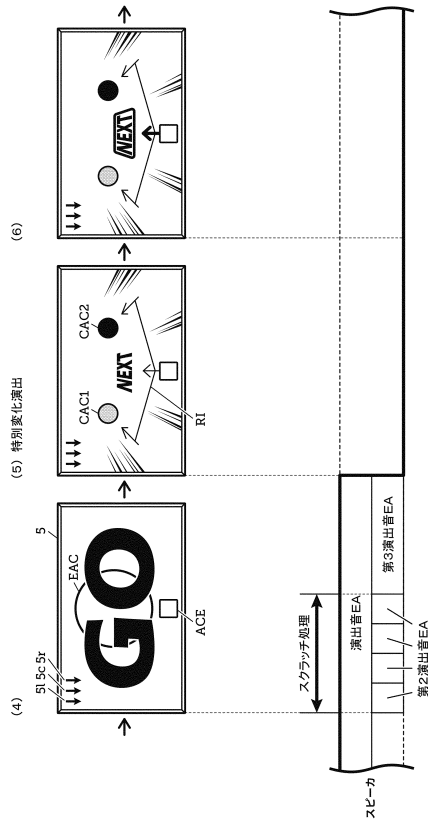
【図 122-19】

【特別変化演出】



【図 1 2 2 - 2 0】

【図122-20】

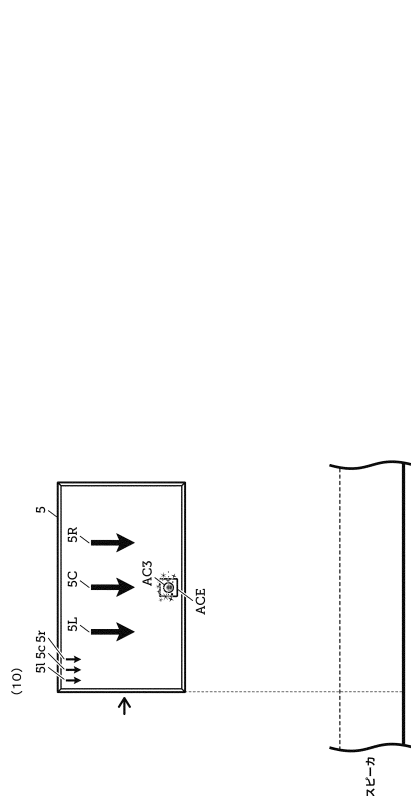


10

20

【図 1 2 2 - 2 2】

【図122-22】

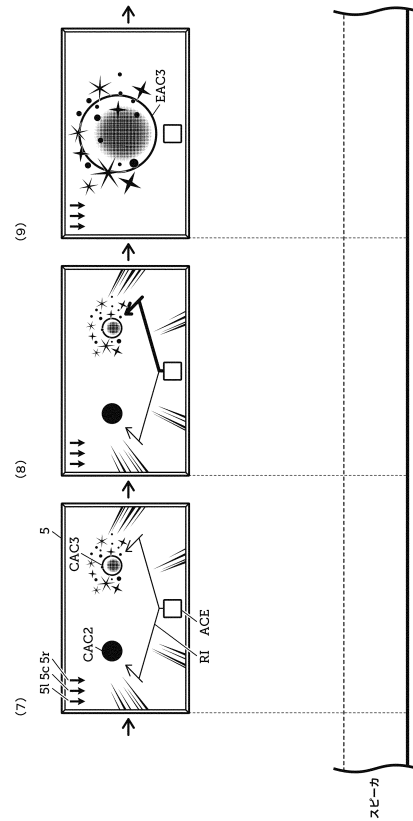


30

40

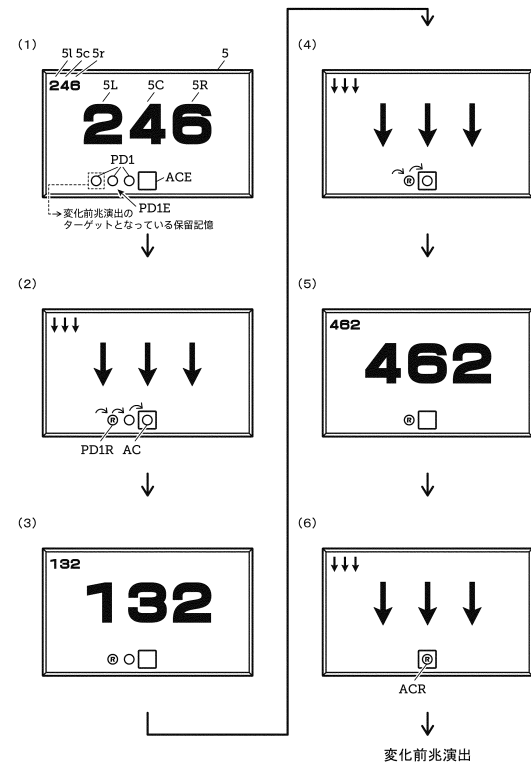
【図 1 2 2 - 2 1】

【図122-21】



【図 1 2 2 - 2 3】

【図122-23】[変化前兆演出の先読み予告演出 (R保留演出)]

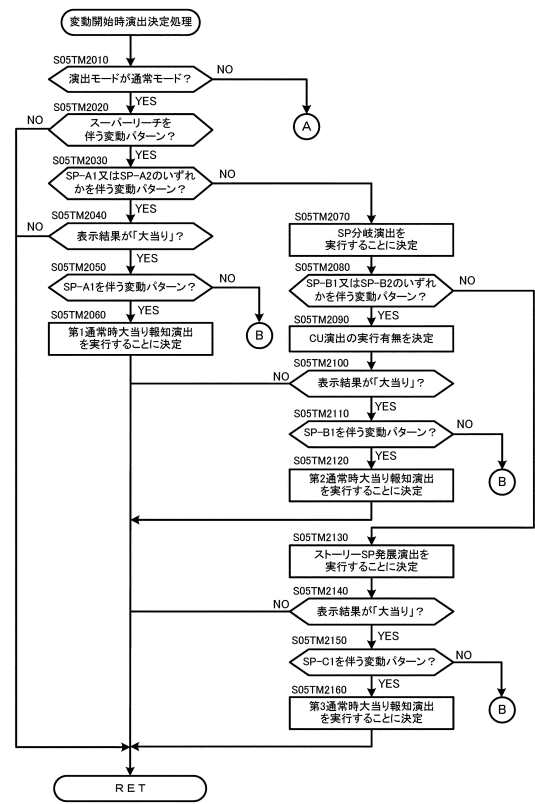


変化前兆演出

50

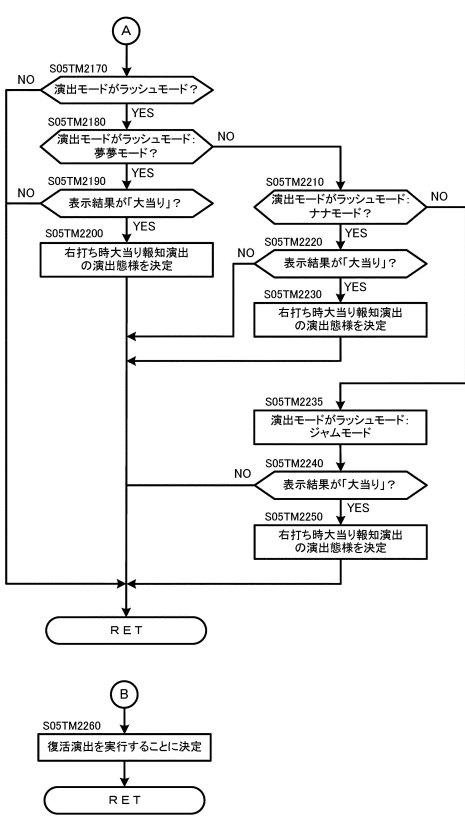
【図 1 2 2 - 2 4】

【図122-24】



【図 1 2 2 - 2 5】

【図122-25】



10

20

【図 1 2 2 - 2 6】

【図122-26】

(A) CU演出の実行有無決定テーブル

表示結果	CU演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	30%	70%

(B1) [夢夢モード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第1右打ち時 大当り報知演出	第1右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

(B2) [ナナモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

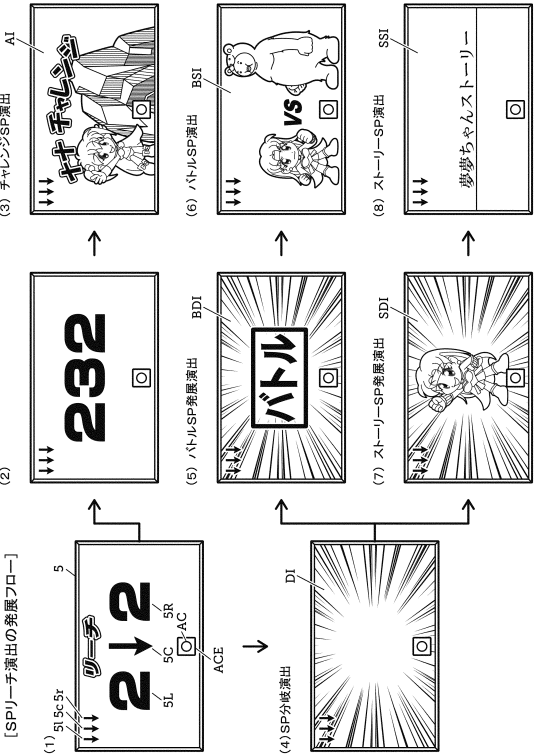
大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第2右打ち時 大当り報知演出	第2右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

(B3) [ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第3右打ち時 大当り報知演出	第3右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

【図 1 2 2 - 2 7】

【図122-27】



30

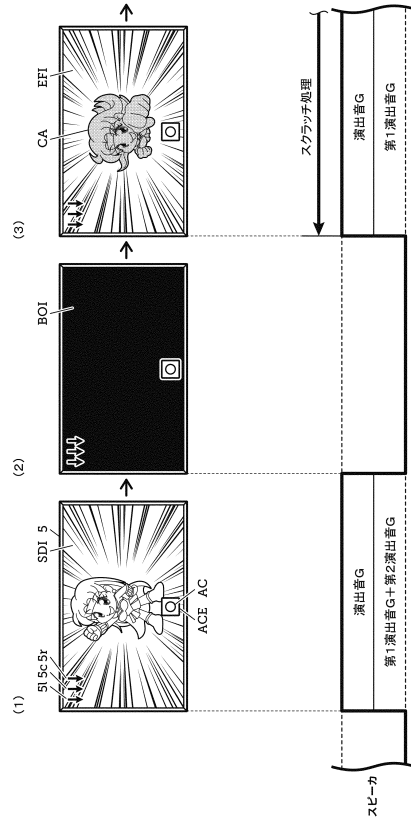
40

50

【図 1 2 2 - 2 8】

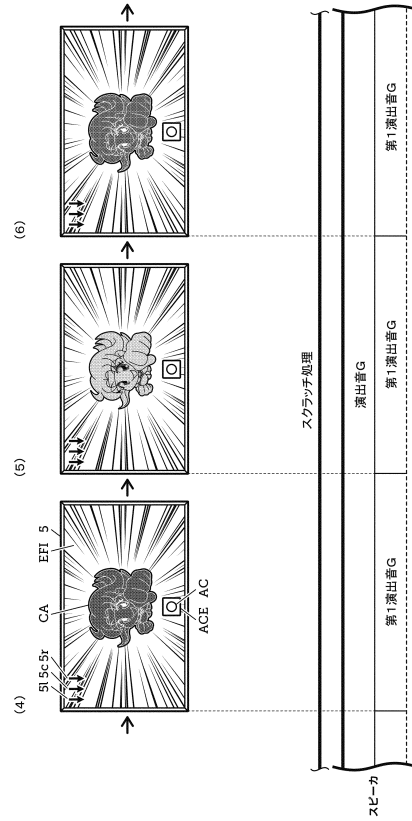
【図122-28】

【ストーリー-SP発展演出】



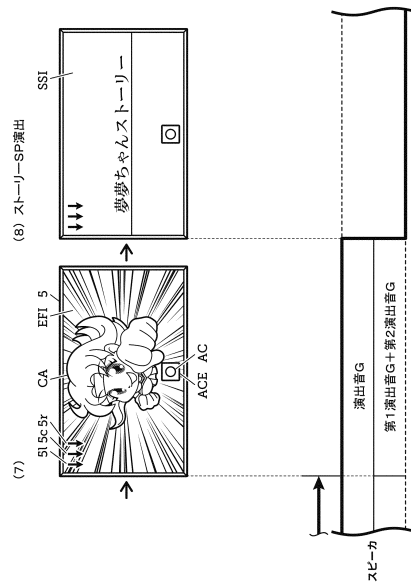
【図 1 2 2 - 2 9】

【図122-29】



【図 1 2 2 - 3 0】

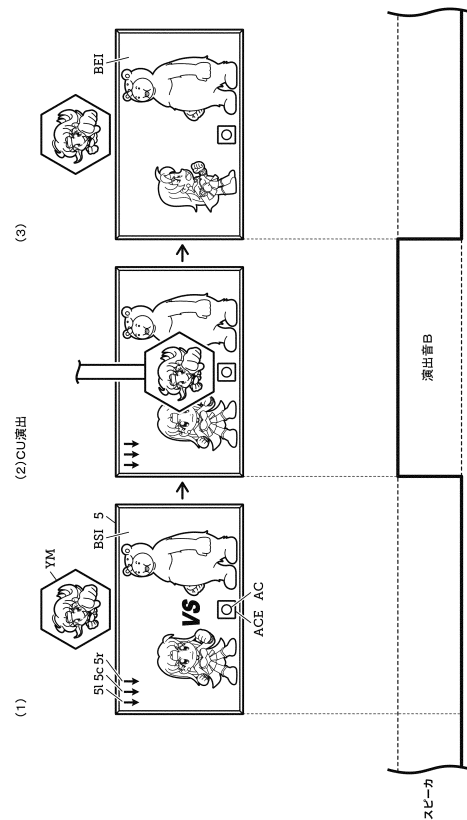
【図122-30】



【図 1 2 2 - 3 1】

【図122-31】

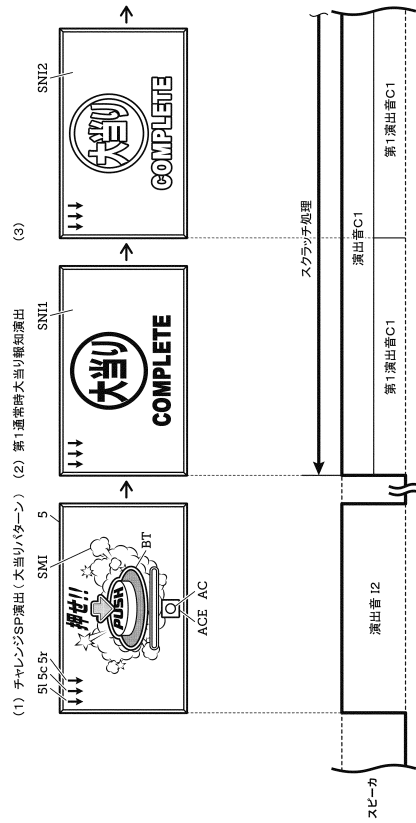
【CU演出（第1可動体演出）】



【図 1 2 2 - 3 2】

【図 122-32】

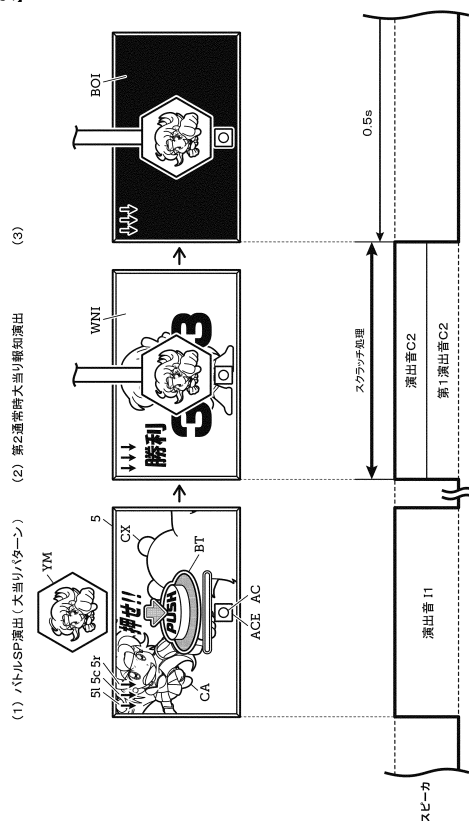
【第 1 通常時大当り報知演出】



【図 1 2 2 - 3 4】

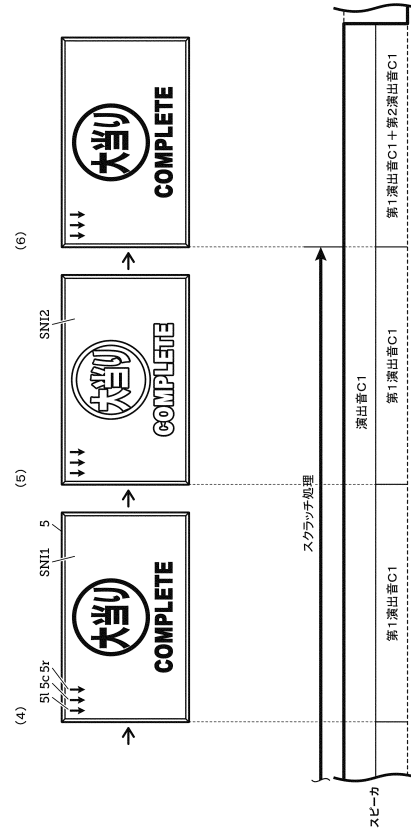
【図 122-34】

【第 2 通常時大当り報知演出（第 2 可動体演出）】



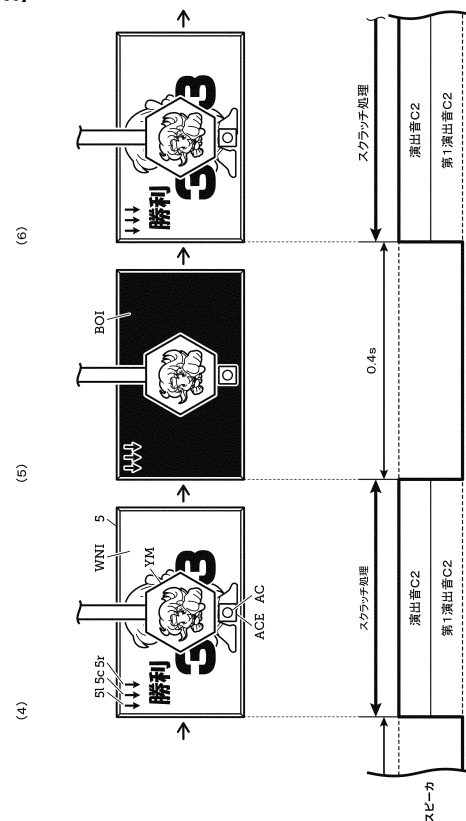
【図 1 2 2 - 3 3】

【図 122-33】



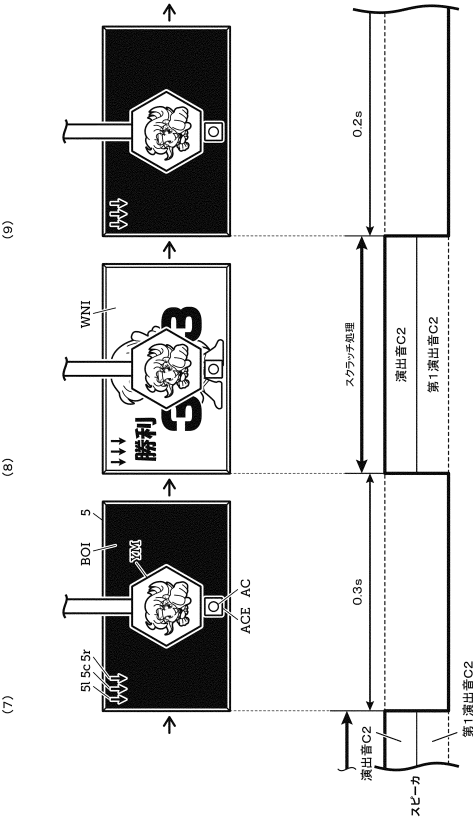
【図 1 2 2 - 3 5】

【図 122-35】



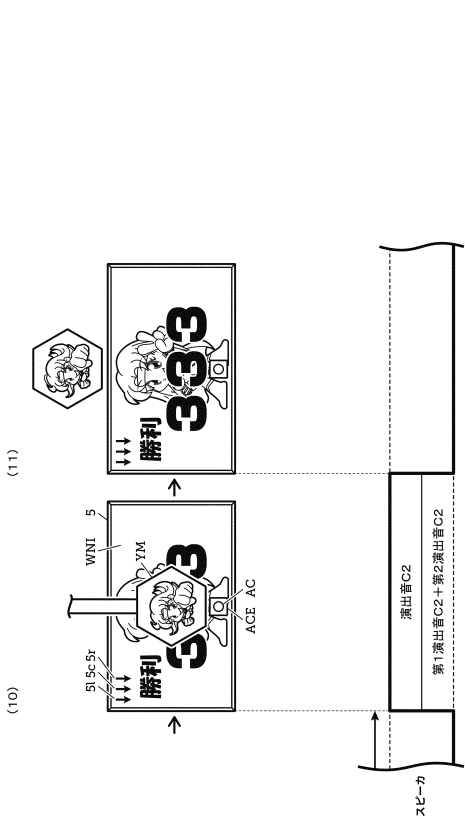
【図 1 2 2 - 3 6】

【図122-36】



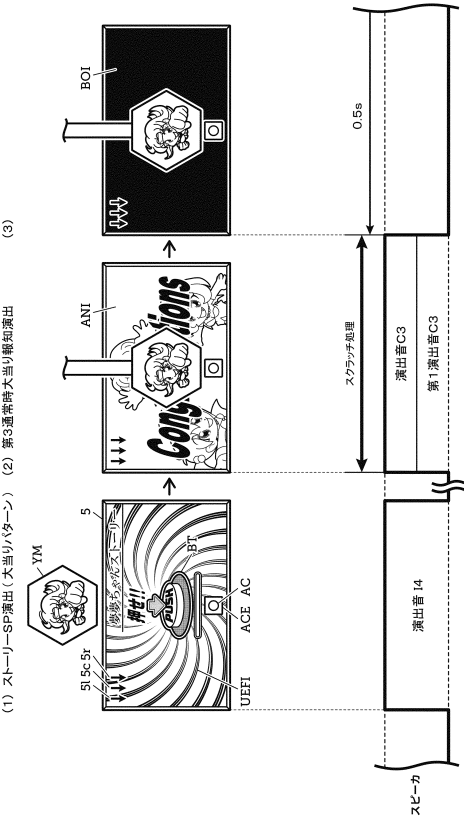
【図 1 2 2 - 3 7】

【図122-37】



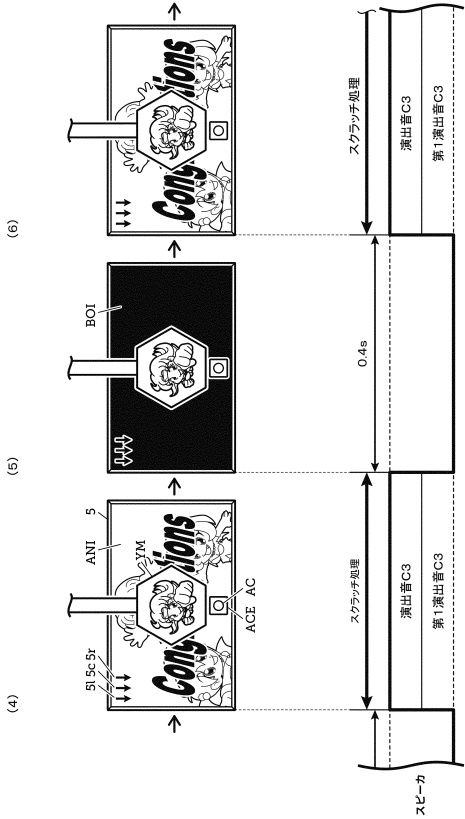
【図 1 2 2 - 3 8】

【図122-38】



【図 1 2 2 - 3 9】

【図122-39】



【第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）】

(1) ストーリーSP演出（大当りパターン） (2) 第3通常時大当り報知演出

10

20

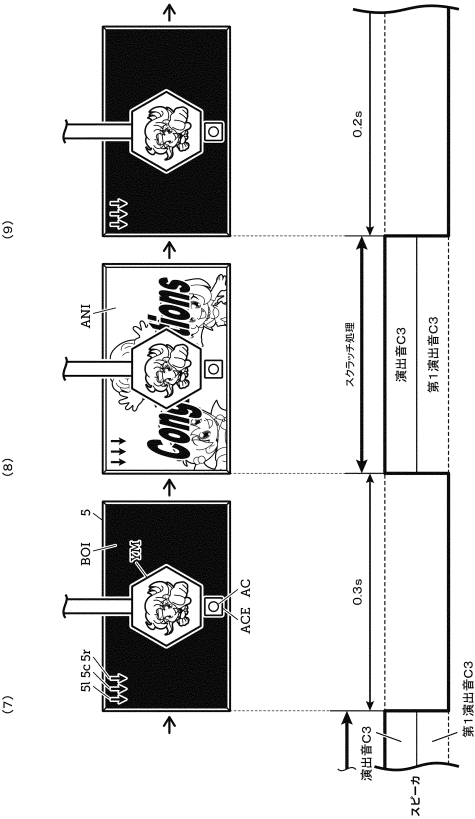
30

40

50

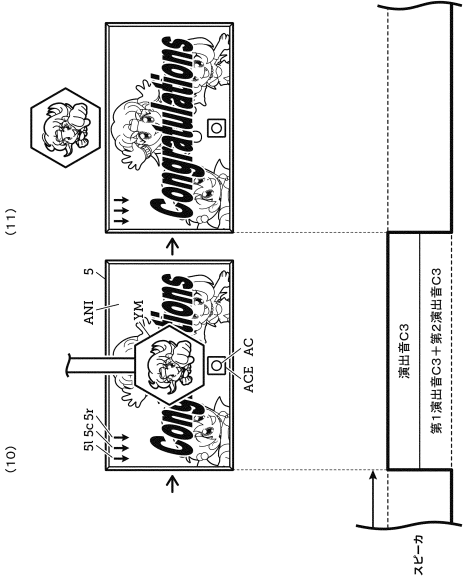
【図 1 2 2 - 4 0】

【図122-40】



【図 1 2 2 - 4 1】

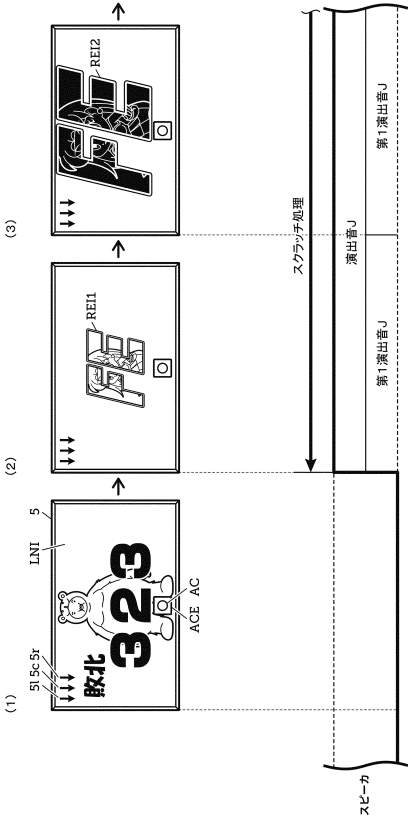
【図122-41】



【図 1 2 2 - 4 2】

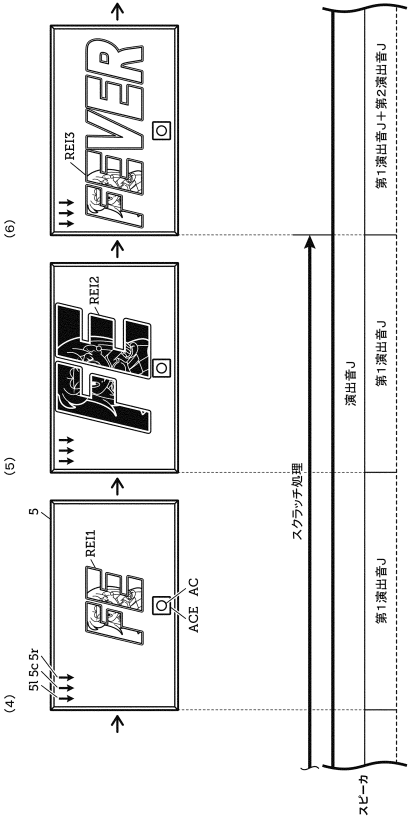
【図122-42】

【復活演出】



【図 1 2 2 - 4 3】

【図122-43】



10

20

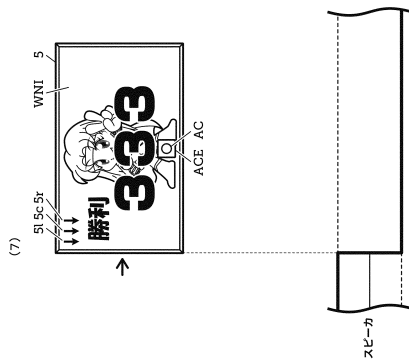
30

40

50

【図 1 2 2 - 4 4】

【図122-44】

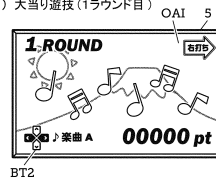


【図 1 2 2 - 4 5】

【図122-45】[ラウンド表示]

(A) 図柄大当り

(1) 大当り遊技(1ラウンド目)



(B) 小当り経由大当り

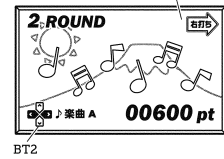
(1) 小当り遊技



(2) V入賞発生



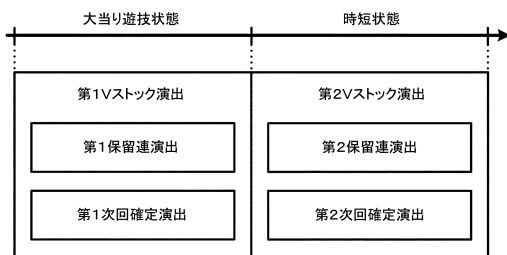
(3) 大当り遊技(1ラウンド目)



【図 1 2 2 - 4 6】

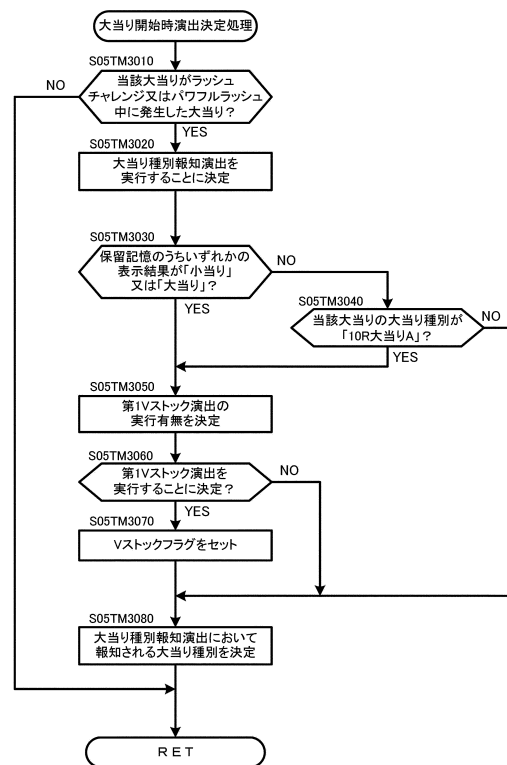
【図122-46】

[Vストック演出(第1Vストック演出、第2Vストック演出)の実行タイミング]



【図 1 2 2 - 4 7】

【図122-47】



10

20

30

40

50

【図 1 2 2 - 4 8】

【図122-48】

(A) 第1 Vストック演出の実行有無決定テーブル

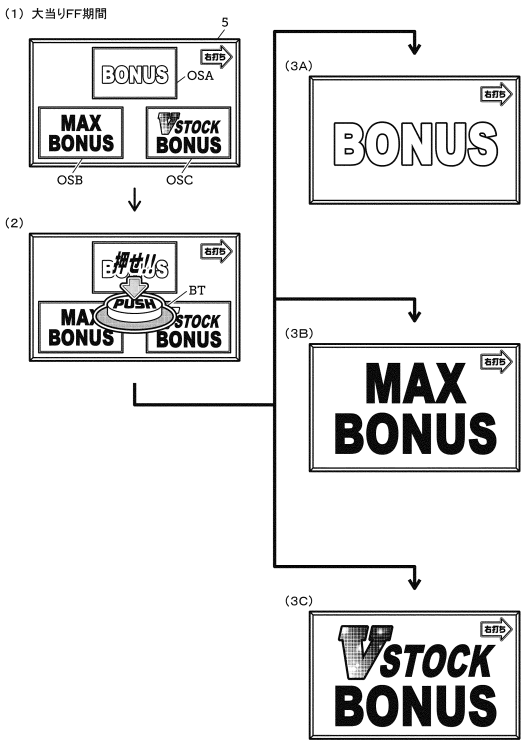
第1 Vストック演出		
実行なし	実行あり	
	大当りFF期間	大当りRD期間
5 0 %	2 5 %	2 5 %

(B) 大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル

当該大当りの 大当り種別	大当り種別報知演出において報知される大当り種別		
	Vストックフラグ がセット無し	Vストックフラグがセット有り (第1 Vストック演出実行あり)	
		大当りFF期間	大当りRD期間
1 0 R大当り A	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
1 0 R大当り B	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
3 R大当り B	第1大当り種別 「BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第1大当り種別 「BONUS」

【図 1 2 2 - 4 9】

【図122-49】[大当り種別報知演出]

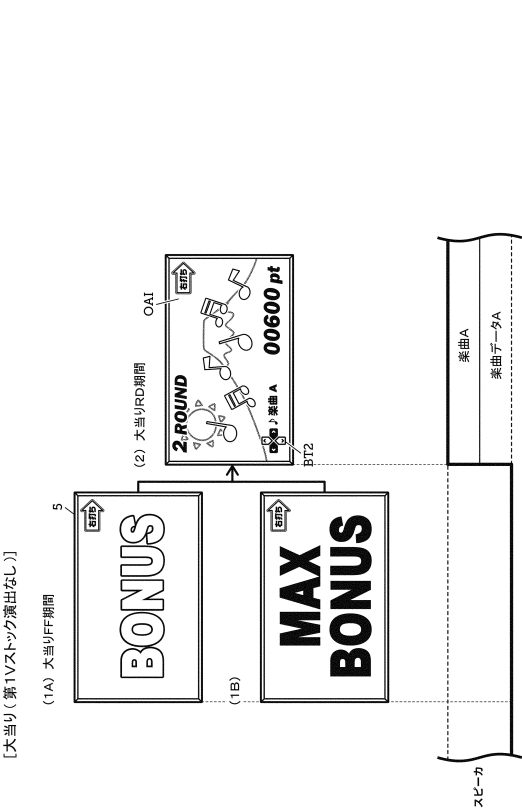


10

20

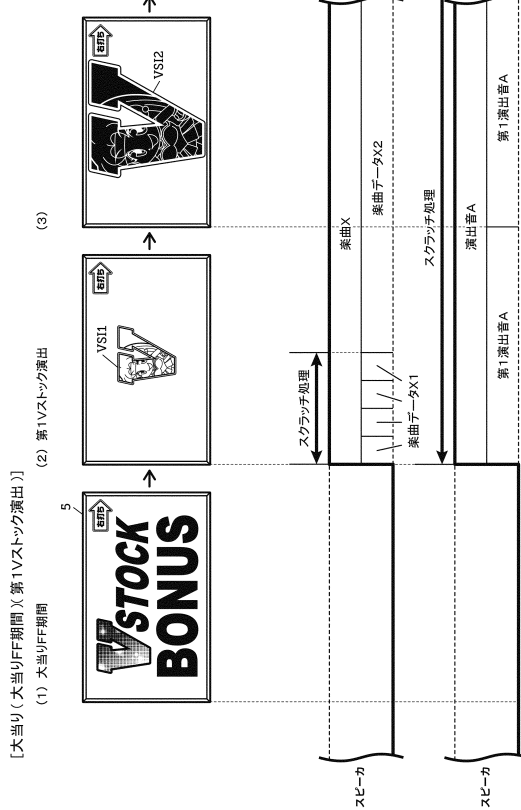
【図 1 2 2 - 5 0】

【図122-50】



【図 1 2 2 - 5 1】

【図122-51】



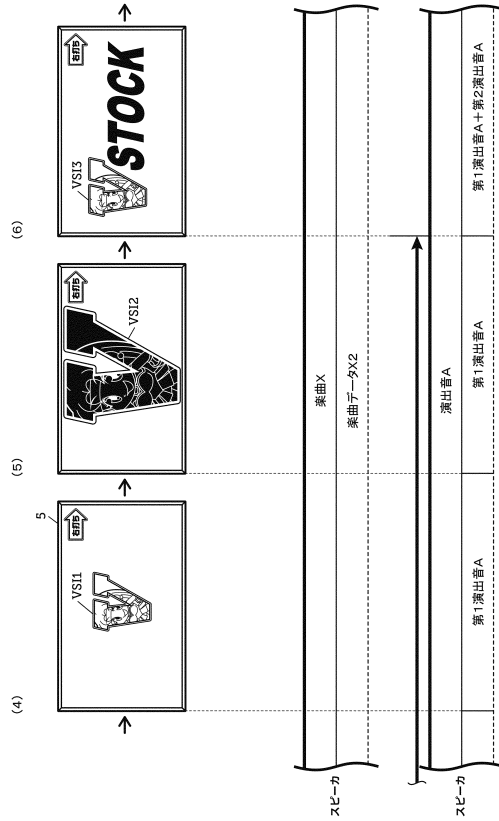
30

40

50

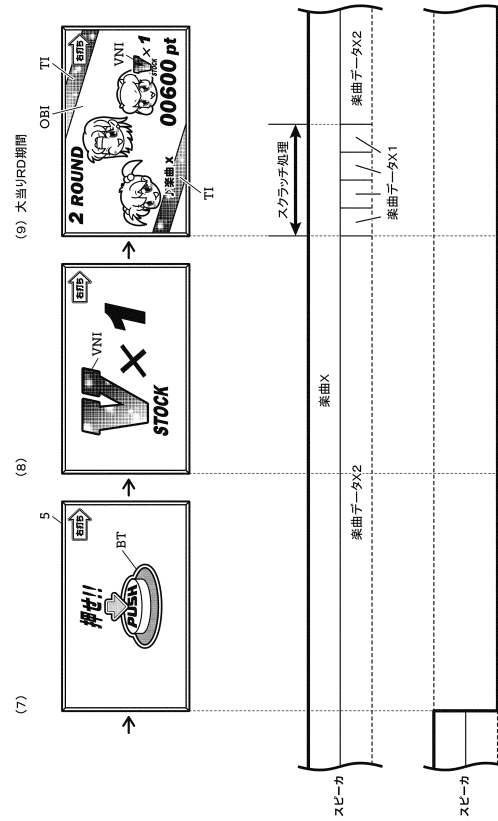
【図 1 2 2 - 5 2】

【図 122-52】



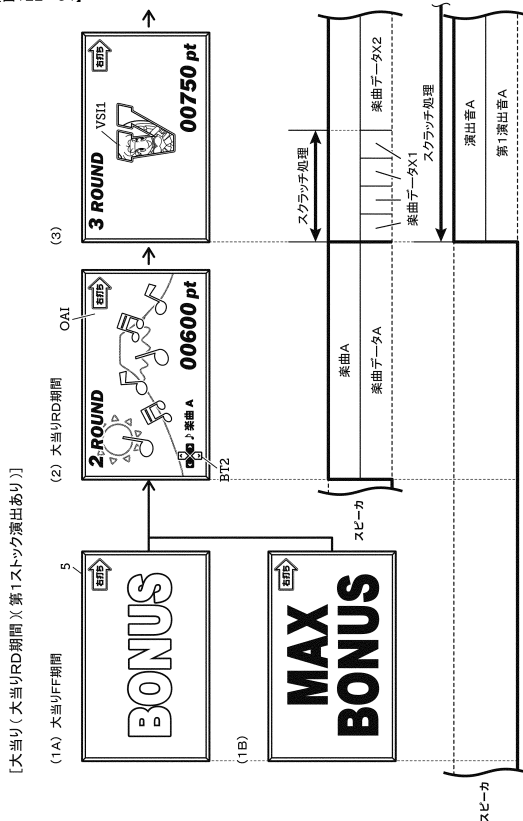
【図 1 2 2 - 5 3】

【図 122-53】



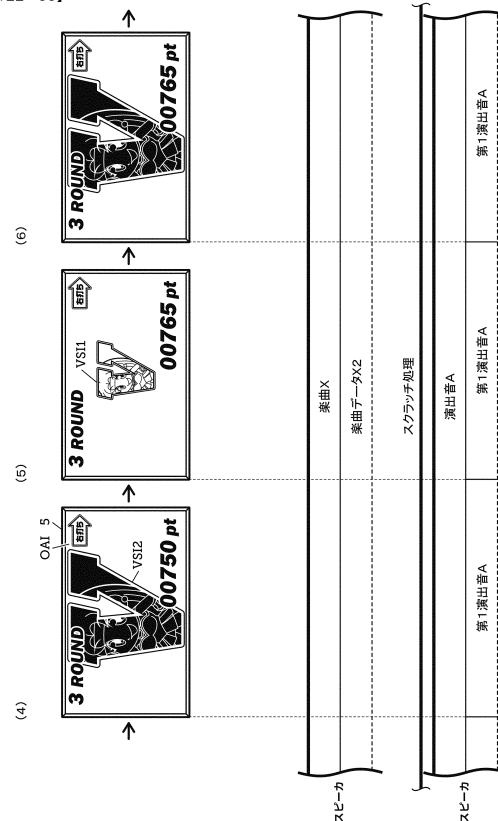
【図 1 2 2 - 5 4】

【図 122-54】



【図 1 2 2 - 5 5】

【図 122-55】



10

20

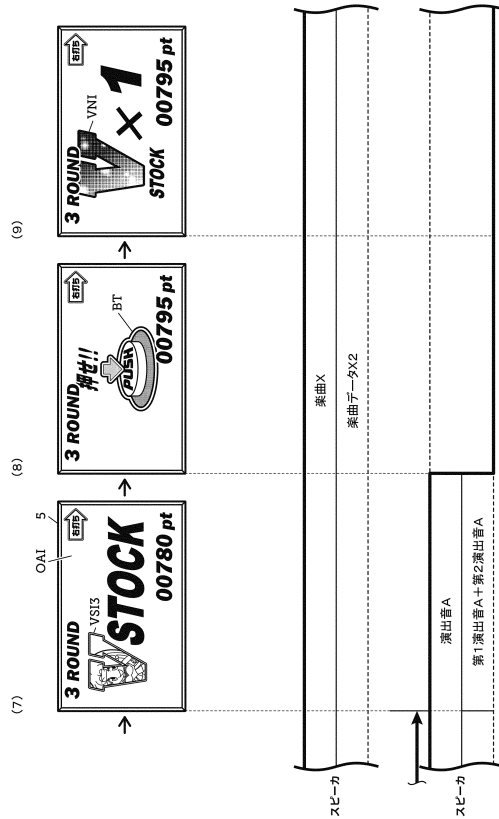
30

40

50

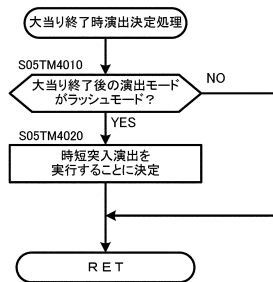
【図 122-56】

【図122-56】



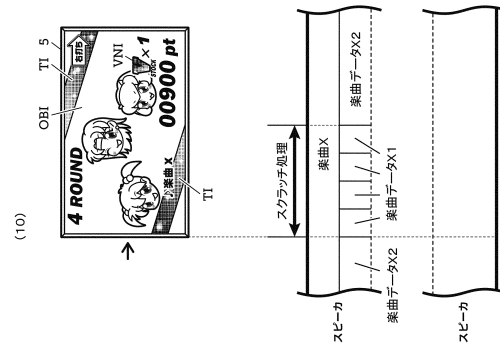
【図 122-58】

【図122-58】



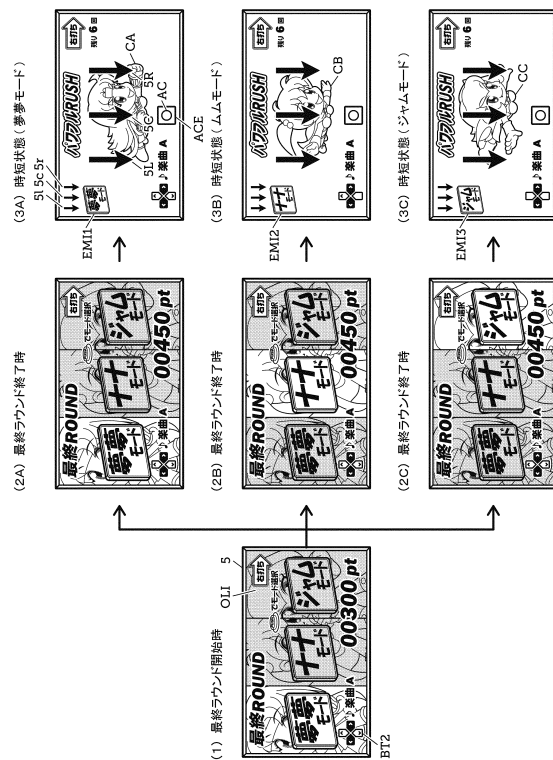
【図 122-57】

【図122-57】



【図 122-59】

【図122-59】



10

20

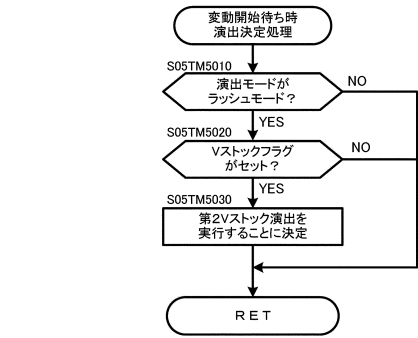
30

40

50

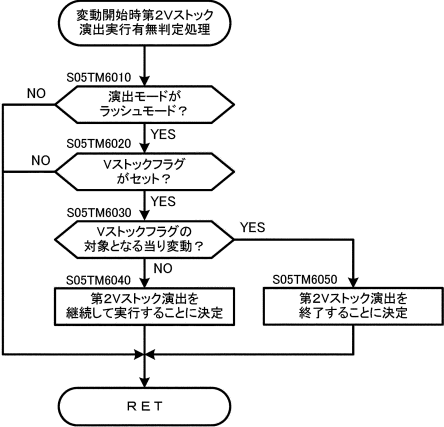
【図 1 2 2 - 6 0】

【図122-60】



【図 1 2 2 - 6 1】

【図122-61】

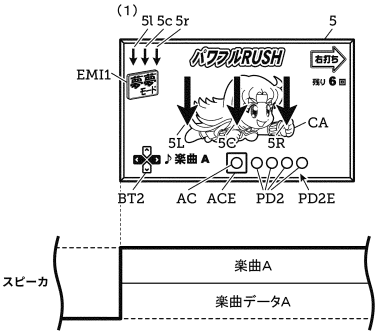


10

20

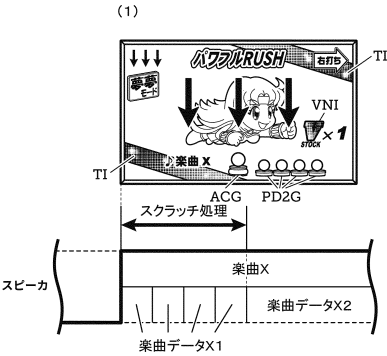
【図 1 2 2 - 6 2】

【図122-62】[時短（第2Vストック演出なし）]



【図 1 2 2 - 6 3】

【図122-63】[時短（第2Vストック演出あり）]



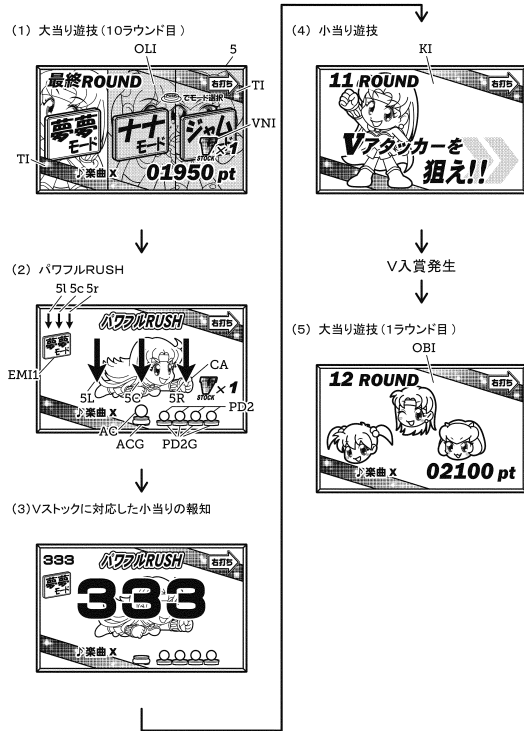
30

40

50

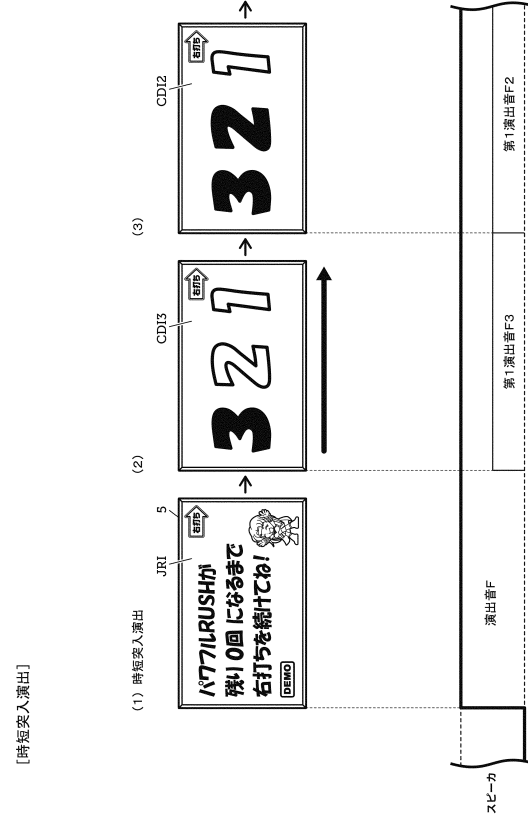
【図 1 2 2 - 6 4】

【図122-64】[Vストック演出後の大当たりラウンド]



【図 1 2 2 - 6 5】

【図122-65】

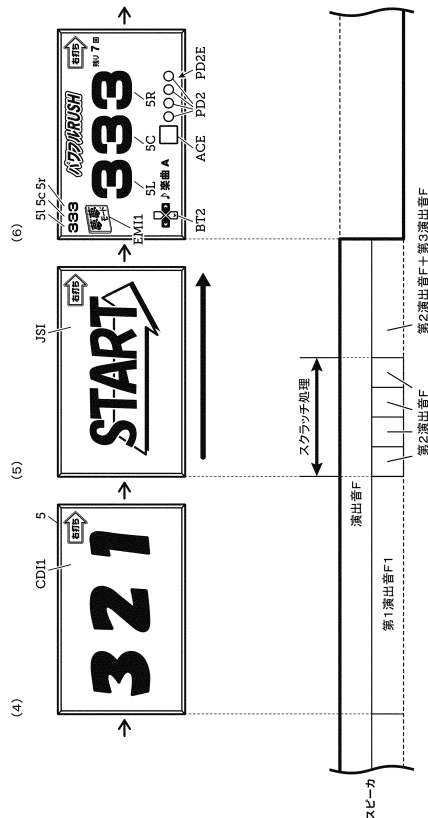


10

20

【図 1 2 2 - 6 6】

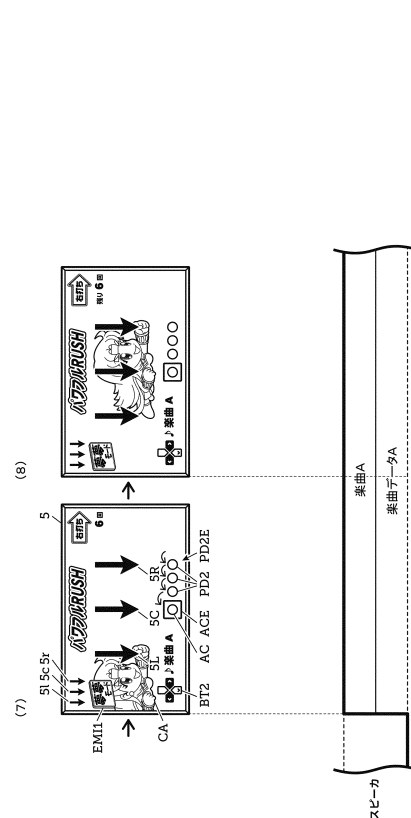
【図122-66】



30

【図 1 2 2 - 6 7】

【図122-67】

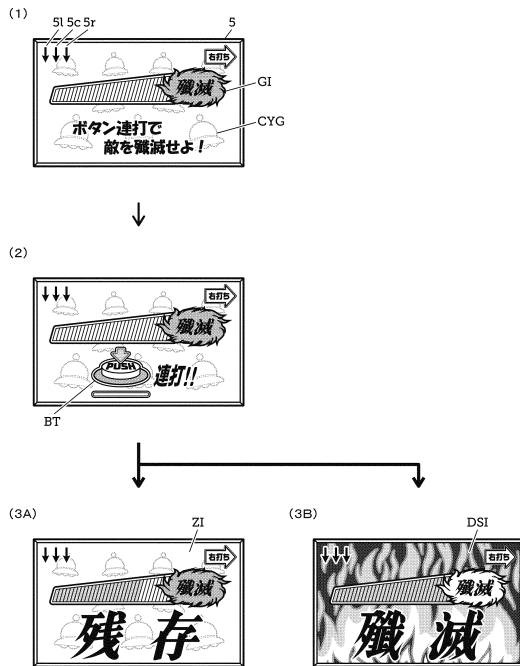


40

50

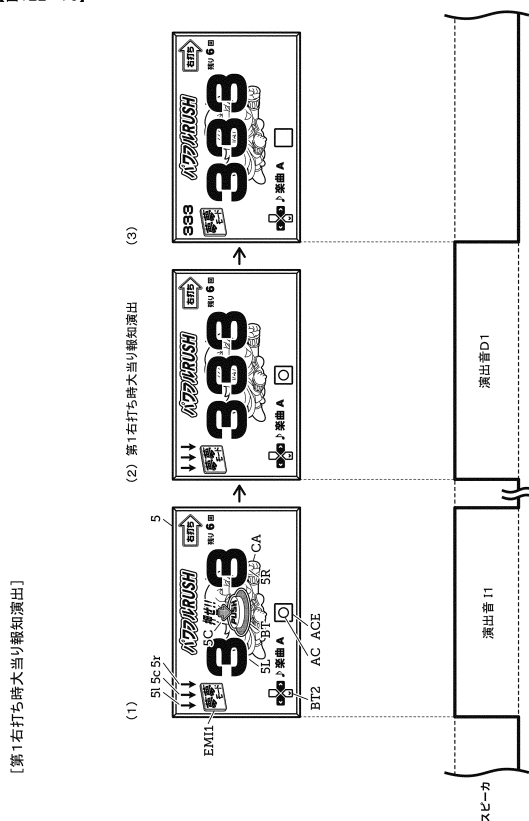
【図 1 2 2 - 6 8】

【図122-68】[殲滅SP演出]



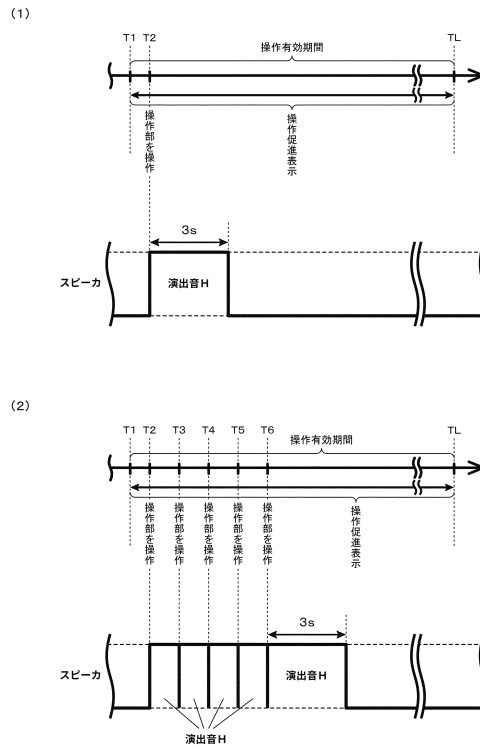
【図 1 2 2 - 7 0】

【图122-70】



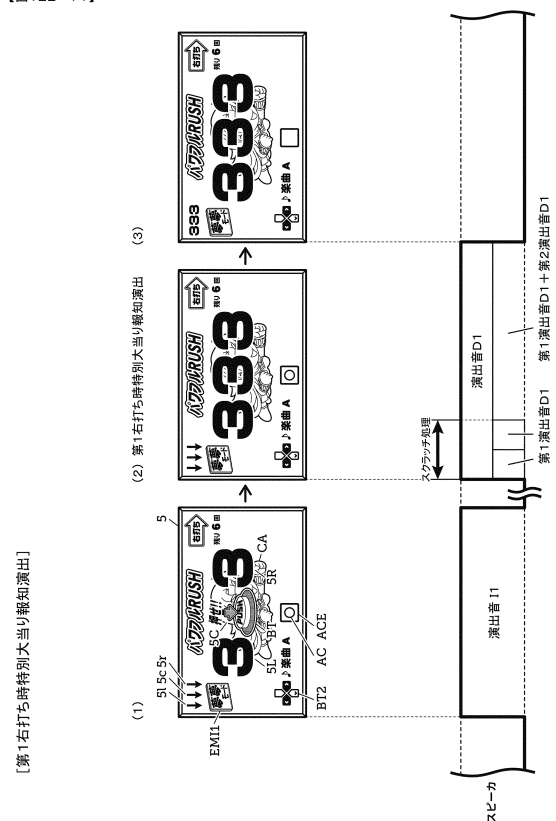
【図 1 2 2 - 6 9】

【図122-69】[殲滅SP中の演出音]



【図 1 2 2 - 7 1】

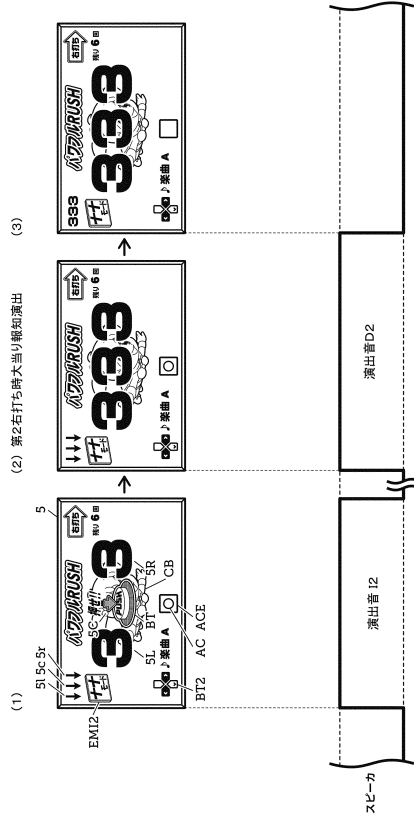
【图122-71】



【図 1 2 2 - 7 2】

【図122-72】

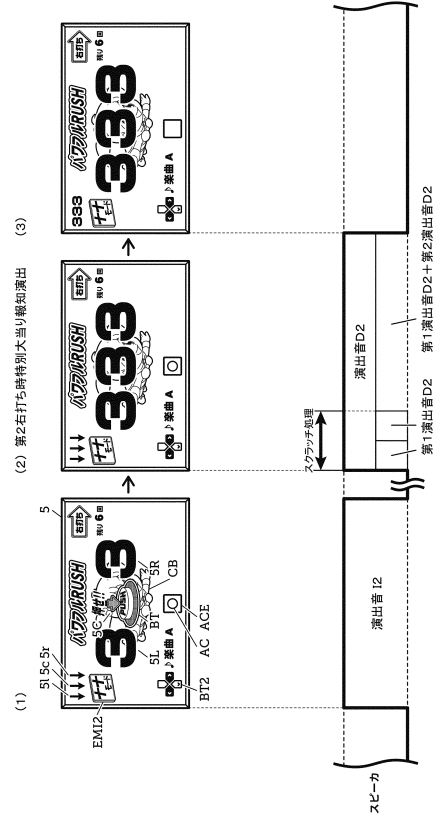
【第2右打ち時大当り報知演出】



【図 1 2 2 - 7 3】

【図122-73】

【第2右打ち時特別大当り報知演出】



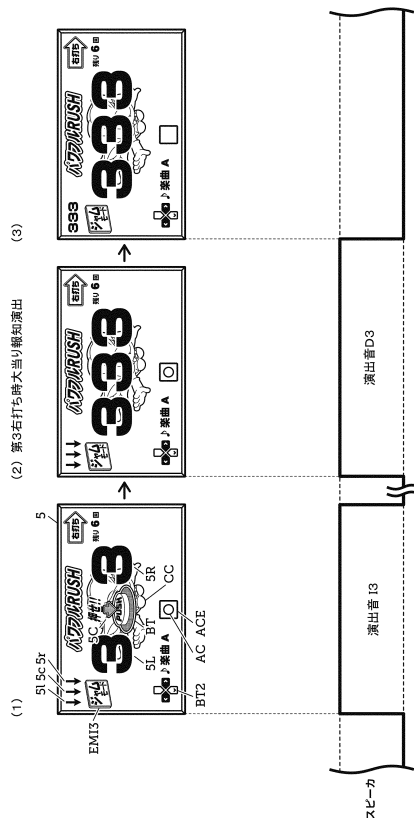
10

20

【図 1 2 2 - 7 4】

【図122-74】

【第3右打ち時大当り報知演出】



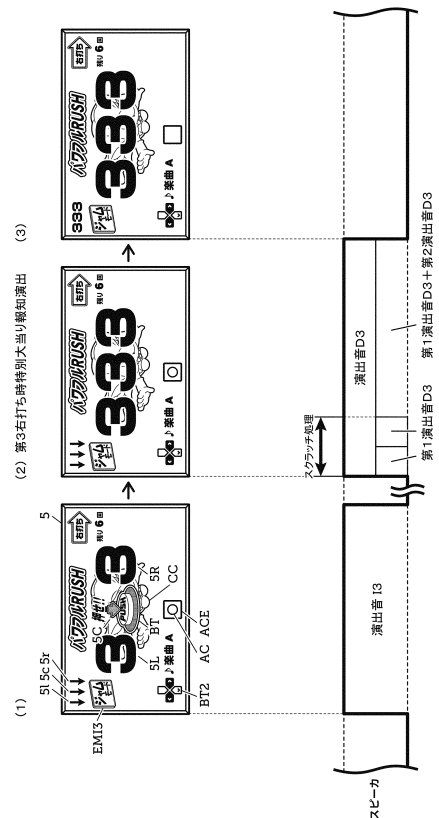
30

40

【図 1 2 2 - 7 5】

【図122-75】

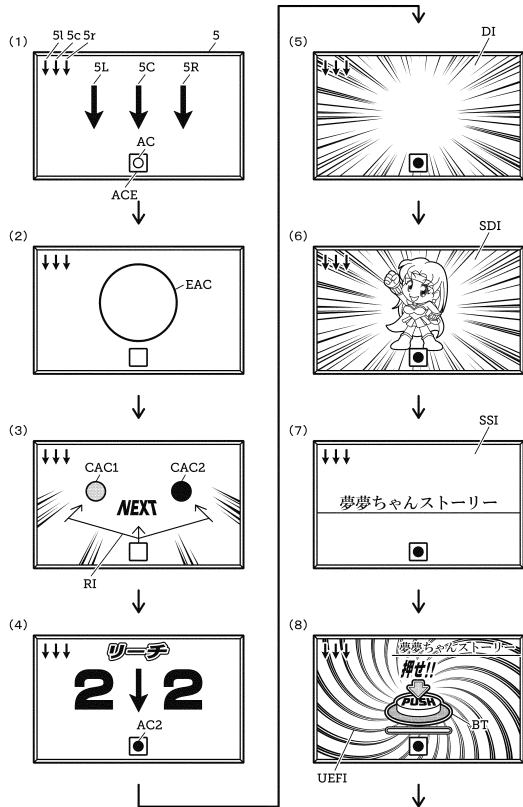
【第3右打ち時特別大当り報知演出】



50

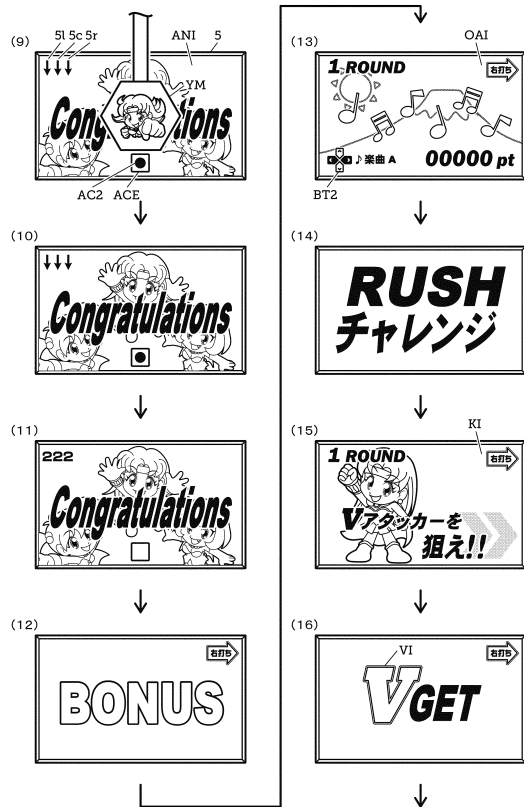
【図 122-80】

【図122-80】



【図 122-81】

【図122-81】

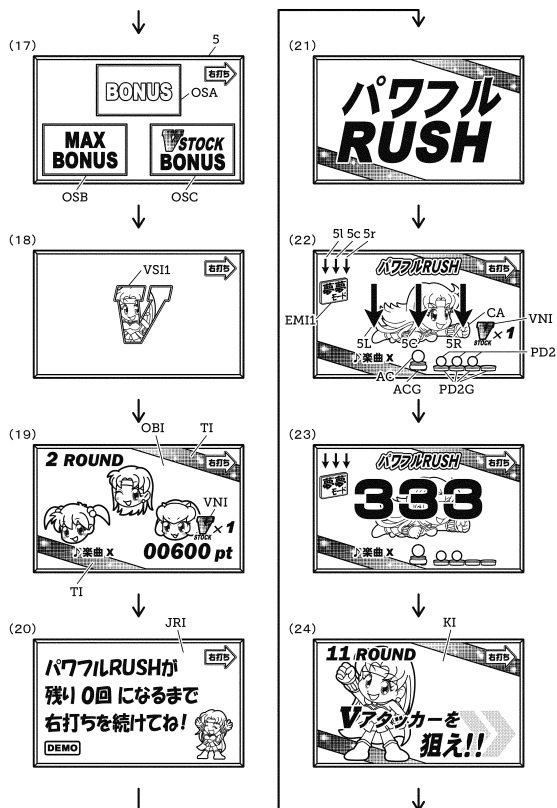


10

20

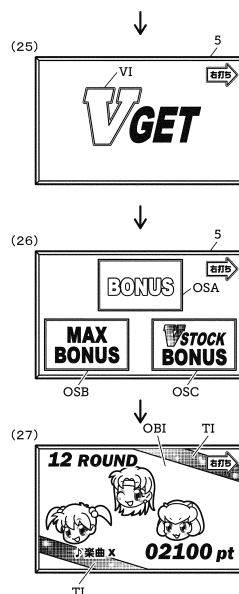
【図 122-82】

【図122-82】



【図 122-83】

【図122-83】



30

40

50