

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7413059号
(P7413059)

(45)発行日 令和6年1月15日(2024.1.15)

(24)登録日 令和6年1月4日(2024.1.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全360頁)

(21)出願番号	特願2020-20254(P2020-20254)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年2月10日(2020.2.10)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-122693(P2021-122693 A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和3年8月30日(2021.8.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年12月8日(2022.12.8)		株式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、
遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、
前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、
音出力手段と、
表示手段と、
発光手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記電子部品は、前記特定部材よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、第1表示領域と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域と、を含み、
前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第2表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第1期間において、前記第1表示領域に第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2期間において、

前記第1表示領域に第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2速度で進行する前記演出動画の表示後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

前記情報表示を動作する態様で表示可能であり、

前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続させ、

前記第3期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第1表示領域と前記第2表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第1表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第2期間において、前記第1期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、液晶表示器などの表示手段やLED（発光ダイオード）などの発光手段といった電子部品を備えたものがある。

【0003】

さらに、遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-99801号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1に記載の遊技機にあっては、演出において改善の余地があった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

手段Aの遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記電子部品は、前記特定部材よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第1表示領域と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域と、を含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第2表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第1期間において、前記第1表示領域に第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2期間において、

前記第1表示領域に第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2速度で進行する前記演出動画の表示後に、該演出動画を静止させた静止画像を表示する静止演出を実行可能であり、

前記静止演出の演出態様は、複数あり、

前記静止演出の演出態様がいずれの演出態様であるかにより、前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記演出実行手段は、

前記情報表示を動作する態様で表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記静止演出の実行中であっても前記情報表示の動作を継続させ、

前記第 3 期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能である、

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ことを遊技者に印象付けることができる。

手段 1 の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、7 5 S G 0 0 1）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3、4 0 3、6 0 3、8 0 3）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1、4 0 1、6 0 1、8 0 1）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2、4 0 2、6 0 2、8 0 2）と、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1、8 2 など）と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ソレノイド 8 1、8 2などを固定する部材など）と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば CPU 1 0 3 など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3）と前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 3 3 1）を有し（図 1 0 - 1 2 参照）、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 2 1 3 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 2 5 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送

10

20

30

40

50

信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

10

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0008】

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段2の遊技機に係る発明が含まれる。従来より、遊技機において、特開2015-80649号公報に示されているような、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）となり、大当り遊技状態の終了後に通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態となり、また、大当り遊技状態を経由することなく特別状態となる場合があるものがあつた。しかしながら、このような遊技機にあっては、状態移行する際の制御について改善の余地があり、この点に鑑み、状態移行の制御を改善して遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供が求められている。

30

【0009】

手段2の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

40

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送

50

信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

10

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0010】

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

【図面の簡単な説明】

【0011】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】特徴部91AK、92AKに係る演出制御基板の構成例を示す図である。

【図8-2】特徴部91AK、92AKに係る記憶エリアの構成例を示す図である。

【図8-3】特徴部91AK、92AKに係る動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示す図である。

【図8-4】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示プロセステーブルの構成例を示す図である。

【図8-5】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示制御例を示す図である。

40

【図8-6】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示設定情報の構成例を示す図である。

【図8-7】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図8-8】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図8-9】特徴部91AK、92AKに係るテキスト表示例を示す図である。

【図9-1】特徴部01AK、02AKに係る画面表示の構成例を示す図である。

【図9-2】特徴部01AK、02AKに係るエフェクト用描画コマンドを示す図である。

【図9-3】特徴部01AK、02AKに係る画面表示の構成例を示す図である。

【図9-4】特徴部01AK、02AKに係るエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。

50

【図 9-5】特徴部 01AK、02AKに係る画像処理の実行例を示す図である。

【図 9-6】特徴部 01AK、02AKに係る画像表示例を示す図である。

【図 9-7】特徴部 01AK、02AKに係るリーチ演出内容や描画処理パターンを示す図である。

【図 9-8】特徴部 01AK、02AKに係る描画処理パターンの決定例を示す図である。

【図 9-9】特徴部 01AK、02AKに係る演出実行期間を示す図である。

【図 9-10】特徴部 01AK、02AKに係る演出実行例を示す図である。

【図 9-11】特徴部 01AK、02AKに係る演出実行例を示す図である。

【図 9-12】特徴部 01AK、02AKに係る演出実行例を示す図である。

【図 9-13】特徴部 01AK、02AKに係る演出実行例を示す図である。

10

【図 10-1】特徴部 75SGとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 10-2】特徴部 75SGとしてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 10-3】特徴部 75SGとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 10-4】図 10-3 の A-A 断面図である。

【図 10-5】導光板装置を示す正面図である。

【図 10-6】(A) は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B) は(A) の B-B 断面図、(C) は(B) の要部を示す拡大図である。

【図 10-7】(A) は第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) は背面図である。

【図 10-8】第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

20

【図 10-9】(A) は図 10-7 (A) の C-C 断面図、(B) は図 10-7 (A) の D-D 断面図、(C) は図 10-7 (A) の E-E 断面図である。

【図 10-10】(A) はベース部材を示す正面図、(B) は LED 基板を示す正面図、(C) はカバー部材を示す正面図である。

【図 10-11】(A) はカバー部材を取外した状態の第 1 演出ユニットを示す正面図、(B) はカバー部材を取付けた状態の第 1 演出ユニットを示す正面図である。

【図 10-12】図 10-11 (B) の要部を示す拡大図である。

【図 10-13】(A) は可変入賞球ユニットを示す正面図、(B) は(A) の F-F 断面図である。

【図 10-14】(A) (B) は第 1 演出ユニットの要部を示す断面図、(C) (D) は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。

30

【図 10-15】第 1 演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。

【図 10-16】同系色を説明するための図である。

【図 10-17】(A) は第 2 演出ユニットを示す正面図、(B) はカバー部材を取外した状態の第 2 演出ユニットを示す正面図である。

【図 10-18】(A) は図 10-17 (A) の G-G 断面図、(B) は図 10-17 (A) の H-H 断面図である。

【図 10-19】(A) はベース部材と LED 基板の境界を説明する図、(B) は第 2 演出ユニットの構成を示す図である。

【図 10-20】(A) は第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットを示す正面図である。

40

【図 10-21】(A) は図 10-20 の I-I 断面図、(B) は図 10-20 の J-J 断面図である。

【図 10-22】図 10-20 の K-K 断面図である。

【図 10-23】第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットの視認状況を示す説明図である。

【図 10-24】第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットの構成を示す図である。

【図 10-25】第 3 演出ユニット及び第 4 演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。

【図 10-26】(A) は第 3 演出ユニットが原点位置に位置している状態、(B) は第 3 演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【図 11】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

50

- 【図 1 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 1 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 5 - 1】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 1 5 - 2】停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 3】設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示す図である。
- 【図 1 5 - 4】設定示唆パターンに関する構成例や設定例を示す図である。
- 【図 1 5 - 5】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 - 6】設定示唆演出の実行例を示す図である。
- 【図 1 6 - 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。 10
- 【図 1 6 - 2】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 1 6 - 3】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 1 6 - 4】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 1 6 - 5】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 6 - 6】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 6 - 7】時短種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 6 - 8】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 1 6 - 9】時短煽り演出期間の一例を示す図である。
- 【図 1 6 - 1 0】変動パターンの一例を示す図である。
- 【図 1 6 - 1 1】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 1 6 - 1 2】変動パターン決定テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 - 1 3】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 1 6 - 1 4】主な演出制御コマンドの一例を示す図である。
- 【図 1 6 - 1 5】飾り図柄停止コマンド送信設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 1 6 - 1 6】時短開始時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 1 7】時短終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 1 8】残保留期間終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 1 9】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 2 0】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 6 - 2 1】始動入賞時コマンドバッファの構成例を示す図である。
- 【図 1 6 - 2 2】先読予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 2 3】保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 6 - 2 4】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 1 6 - 2 5】取りこぼし時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 2 6】停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 2 7】時短煽り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 2 8】時短煽り演出パターンの決定例を示す図である。
- 【図 1 6 - 2 9】復帰演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 - 3 0】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 6 - 3 1】時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図 1 6 - 3 2】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 6 - 3 3】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 6 - 3 4】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。
- 【図 1 6 - 3 5】時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出動作例を示す図である。 50

- 【図16-36】情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図16-37】外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。
- 【図16-38】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図16-39】特図表示結果の一例を示す図である。
- 【図16-40】時短用図柄が停止表示する場合における演出動作例を示す図である。
- 【図17-1】特徴部063AKに係るパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図17-2】大入賞口が閉鎖状態に制御された状態における特徴部063AKに係る特別可変入賞球装置の構成を示す図である。
- 【図17-3】(a)～(c)は、特徴部063AKに係る大入賞口に入賞した遊技球の流れを説明するための図である。 10
- 【図17-4】(a)は、特徴部063AKに係る振分部の構成を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る振分部材の構成を示す図である。
- 【図17-5】(a)～(c)は、特徴部063AKに係る振分部に進入した遊技球の流れを説明するための図である。
- 【図17-6】特徴部063AKに係る振分部材の動作を説明するための図である。
- 【図17-7】特徴部063AKに係る小当り開始演出時間と遊技球が振分部に進入するタイミングとの関係を説明するための図である。
- 【図17-8】(a)は、特徴部063AKに係る小当り変動に対応した演出のタイミングチャートである。(b)は、特徴部063AKに係る小当り変動に対応する演出の実行有無及び演出態様を説明するための図である。 20
- 【図17-9】(a)は、特徴部063AKに係る時短示唆演出のタイミングチャートである。(b)は、特徴部063AKに係る時短示唆図柄を示す図である。
- 【図17-10】(a)は、特徴部063AKに係る第1特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。(b)は、特徴部063AKに係る第2特図ゲームに対応する通常時通過煽り演出を説明するための図である。(c)は、特徴部063AKに係る時短時通過煽り演出を説明するための図である。
- 【図17-11】特徴部063AKに係る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17-12】(a)は、特徴部063AKに係る第1特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る第2特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。 30
- 【図17-13】(a)は、特徴部063AKに係る大当り種別の一覧を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図17-14】(a)は、特徴部063AKに係る小当り種別の一覧を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る小当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図17-15】特徴部063AKに係る変動パターンの一覧を示す図である。
- 【図17-16】特徴部063AKに係る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17-17】特徴部063AKに係る大当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 40
- 【図17-18】特徴部063AKに係るハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図17-19】(a)は、特徴部063AKに係る通常状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。(b)は、特徴部063AKに係る時短状態用時短変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図17-20】特徴部063AKに係る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17-21】特徴部063AKに係る小当り開始演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。 50

【図 17-22】特徴部 063AK に係る小当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17-23】特徴部 063AK に係る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 17-24】特徴部 063AK に係る当り終了指定コマンド決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 17-25】特徴部 063AK に係る通過報知演出待ち時間決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 17-26】特徴部 063AK に係る小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 17-27】特徴部 063AK に係る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 17-28】(a) は、特徴部 063AK に係る小当り組合せとなる飾り図柄を示す図である。(b) は、特徴部 063AK に係る通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。(c) は、特徴部 063AK に係る時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 17-29】特徴部 063AK に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17-30】(a) は、特徴部 063AK に係る特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。(b) は、特徴部 063AK に係る小当り開始演出時間決定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図 17-31】特徴部 063AK に係る小当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17-32】特徴部 063AK に係る小当り終了演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 17-33】(a) ~ (i) は、特徴部 063AK に係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図 17-34】(a) ~ (g) は、特徴部 063AK に係る通常状態における演出動作例を示す図である。

【図 17-35】(a) ~ (e) は、特徴部 063AK に係る時短状態における演出動作例を示す図である。

30

【図 17-36】(a) ~ (e) は、特徴部 063AK に係る時短状態における演出動作例を示す図である。

【図 17-37】(a) は、特徴部 063AK の変形例に係る通常時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。(b) は、特徴部 063AK の変形例に係る制限時保留変化決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 17-38】(a) ~ (c) は、特徴部 063AK の変形例に係る演出動作例を示す図である。

【図 18-1】特徴部 065AK のパチンコ遊技機の正面図である。

【図 18-2】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 18-3】普通図柄決定テーブルの一例を示す図である。

【図 18-4】普図表示結果と時短回数を示す図である。

【図 18-5】特図表示結果と時短回数を示す図である。

【図 18-6】普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18-7】特徴部 065AK の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 18-8】普図連動演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18-9】特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャート等である。

【図 18-10】時短報知設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 18-11】特徴部 065AK の時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートで

50

ある。

【図18-12】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図18-13】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図18-14】特徴部065AKの演出動作例を示す図である。

【図19-1】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19-2】(A)は画像表示装置を示す図であり、(B)は各保留表示エリアにおける保留表示の回転表示を示す図であり、(C)はテロップ表示エリアにおけるテロップの移動表示を示す図であり、(D)は第4図柄の点滅態様を示す図である。

【図19-3】画像表示装置における表示を構成する画像データの説明図である。

【図19-4】(A)、(B)は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図19-5】各乱数を示す説明図である。

【図19-6】(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を示す説明図である。

【図19-7】(A)は、大当り種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当りの内容を示す図である。

【図19-8】変動パターンを例示する図である。

【図19-9】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。

【図19-10】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図19-11】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成例を示す図である。

【図19-12】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19-13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートの一部である。

【図19-14】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19-15】チャンスアップ演出の実行決定割合を示す図である。

【図19-16】(A)は静止画表示演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図19-17】(A)は操作促進演出の演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの演出内容を示す図である。

【図19-18】スーパーリーチ α 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-19】スーパーリーチ α 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-20】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-21】スーパーリーチ α 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-22】スーパーリーチ β 1の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-23】スーパーリーチ β 2の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-24】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-25】スーパーリーチ β 3の可変表示を示すタイミングチャートである。

【図19-26】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-27】第1リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-28】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-29】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-30】第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-31】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-32】第3リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-33】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-34】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-35】第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-36】変形例における第2リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-37】変形例における第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【図19-38】変形例における第4リーチ演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

10

20

30

40

50

【0012】

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。

【0013】

(形態)

形態1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機75SG001）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303, 403, 603, 803）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301, 401, 601, 801）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302, 402, 602, 802）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0014】

形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81, 82など）と、

前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81, 82などを固定する部材など）と、

を備え、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【0015】

形態3の遊技機は、形態1または2に記載の遊技機であって、

表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材301の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【0016】

形態4の遊技機は、形態1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED基板603, 803）の上方に設けられ、該電子部品よりも遊技者側に突出する突出部（例えば、突出部3A）を備え、

前記突出部は、前記電子部品よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影になり目立ちにくくなる。

【0017】

形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED基板603, 803）及び前記特定部材（例えば、ベース部材601, 801）は暗色（例えば、黒色）である（変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が突出部の影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

10

20

30

40

50

【0018】

形態6の遊技機は、形態1～5のいずれかに記載の遊技機であって、
前記電子部品よりも前記特定部材の方が色の明度または彩度が高い
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【0019】

形態7の遊技機は、形態1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン331）を有する（図10-12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0020】

形態8の遊技機は、形態1～7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は回路基板であり、

前記特定部材（例えば、ベース部材301）には、前記回路基板に形成される回路パターン（例えば、プリント配線320）の態様と少なくとも一部の態様が共通する装飾パターン（例えば、装飾パターン341）が設けられている（図10-12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、回路基板に形成される回路パターンが目立ちにくくなる。

【0021】

形態9の遊技機は、形態7または8に記載の遊技機であって、

前記特定部材（例えば、ベース部材301）は、遊技者側から前記透光部材（例えば、カバー部材302）を透すことなく視認可能な所定領域（例えば、後壁部313A～313D）を有し、

前記所定領域には、前記透光部材の装飾パターン（例えば、装飾パターン331）と態様が同一または類似の所定装飾パターン（例えば、装飾パターン341）が設けられている（図10-12参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定部材と透光部材とが異なる部材であることが分かりにくくなる。

【0022】

形態10の遊技機は、形態1～9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED基板403）と前記特定部材（例えば、ベース部材401）との境界（例えば、境界部BD）に対応する位置に設けられた装飾部（例えば、装飾部420）を備える（図10-19参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、電子部品と特定部材との境界が装飾部によって見えにくくなることで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0023】

形態11の遊技機は、形態10に記載の遊技機であって、

前記装飾部は複数の装飾部を含み、

前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない位置に複数の所定装飾部が設けられ、

前記複数の装飾部は、前記複数の所定装飾部よりも数が多い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界が複数の装飾部によって見えにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【0024】

10

20

30

40

50

形態 1 2 の遊技機は、形態 1 ～ 1 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材 4 0 2）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 4 0 3）と前記特定部材（例えば、ベース部材 4 0 1）との境界（例えば、境界部 B D）に対応する境界対応領域（例えば、凸部 4 1 0）と前記電子部品と前記特定部材との境界に対応しない境界非対応領域（例えば、凸部 4 1 0 以外の領域）とを有し、

前記境界対応領域の透光性は、前記境界非対応領域の透光性よりも低いことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品と特定部材との境界を遊技者から境界対応領域を透して視認しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【 0 0 2 5 】

形態 1 3 の遊技機は、形態 1 1 または 1 2 に記載の遊技機であって、

前記装飾部（例えば、装飾部 4 2 0）には、ロゴタイプ（例えば、「V」の文字）が表示されている（図 1 0 - 1 9 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者がロゴタイプに注目して電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるため、電子部品が目立ちにくくなる。

【 0 0 2 6 】

形態 1 4 の遊技機は、形態 1 1 ～ 1 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED 基板 4 0 3）は、前記装飾部（例えば、装飾部 4 2 0）を発光させることが可能な発光手段（例えば、第 2 演出用 LED 4 0 4 A）を含む（図 1 0 - 1 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾部が発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【 0 0 2 7 】

形態 1 5 の遊技機は、形態 1 4 に記載の遊技機であって、

前記発光手段（例えば、第 2 演出用 LED 4 0 4 A）は、前記装飾部（例えば、装飾部 4 2 0）を面発光させることが可能に設けられている（例えば、第 2 演出用 LED 4 0 4 A からの光がインナーレンズ 4 0 5 の前面全域から略均等に前方に出射されて凸部 4 1 0 に対応する領域に入射されることで、装飾部 4 2 0 を含む凸部 4 1 0 の前面全域が面発光する。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾部が面発光により目立つことで遊技者が電子部品と特定部材との境界を意識しにくくなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【 0 0 2 8 】

形態 1 6 の遊技機は、形態 1 ～ 1 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記電子部品（例えば、LED 基板 8 0 3）及び前記特定部材（例えば、ベース部材 8 0 1）の周辺に、前記電子部品及び前記特定部材よりも視認性が高い演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 6 0 0）が設けられる（図 1 0 - 2 0 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、演出手段の視認性が電子部品の視認性よりも高いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【 0 0 2 9 】

形態 1 7 の遊技機は、形態 1 6 に記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 6 0 0）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 8 0 3）よりも遊技者側（前面側）に設けられている（図 1 0 - 2 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【 0 0 3 0 】

10

20

30

40

50

形態 18 の遊技機は、形態 16 または 17 に記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部 630）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 803）よりも大きい（図 10-20 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0031】

形態 19 の遊技機は、形態 16～18 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）において遊技者から視認可能に設けられた演出部（例えば、発光演出部 630）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 803）の色よりも視認性が高い色とされている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0032】

形態 20 の遊技機は、形態 16～19 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出手段（例えば、第 3 演出ユニット 600）は、遊技者側に向けて光を照射可能な発光手段（例えば、第 3 演出用 LED 604A, 604B）を有する（図 10-21（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出手段の視認性を容易に高めることができる。

【0033】

形態 21 の遊技機は、形態 1～20 のいずれかに記載の遊技機であって、

透光性を有する部材であって前記透光部材とは異なる位置に設けられた特定透光部材（例えば、可変入賞球ユニット 700 のカバー板 702A）をさらに備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材 302）に進入した光を所定方向（例えば、T 方向）へ透過する透過率（例えば、XA%、XB%）の方が、前記特定透光部材に進入した光を前記所定方向へ透過する透過率（例えば、Y%）よりも低い（図 10-14 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、透光部材の透光性が特定透光部材の透光性よりも低いことで電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

【0034】

形態 22 の遊技機は、形態 21 に記載の遊技機であって、

前記透光部材の板厚（例えば、カバー部材 302 の前後寸法 L1A, L1B）は、前記特定透光部材の板厚（例えば、カバー板 702A の前後寸法 L2）よりも厚い（図 10-14 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透光部材の透光性が低くなるので、電子部品が目立ちにくくなる。

【0035】

形態 23 の遊技機は、形態 1～22 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記透光部材（例えば、カバー部材 302）は所定色に着色され、

前記所定色は、前記電子部品（例えば、LED 基板 303）及び前記特定部材（例えば、ベース部材 301）と同系色である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品が目立ちにくくなる。

【0036】

（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。

10

20

30

40

50

【0037】

(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。

【0038】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の左下)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。

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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。

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

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

10

20

30

40

50

。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。

【0045】

また、遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下）には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられ、第 1 保留表示器 25 A 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 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0046】

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

【0047】

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

【0048】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（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 6 B は、例えば、ソレノイド 8 1 によって開閉駆動される始動入賞口扉を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに始動入賞口扉が閉鎖位置となることにより、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始動入賞口扉が開放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、一對の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0049】

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

【0050】

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 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。

【0051】

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。

【0052】

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

【0053】

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。

【0054】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下）には、普通図柄表示器 20

10

20

30

40

50

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

【0055】

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

【0056】

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

10

【0057】

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。

【0058】

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。

20

【0059】

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

【0060】

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。

【0061】

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。

30

【0062】

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

【0063】

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

40

【0064】

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。

【0065】

（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

50

示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0066】

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）。

10

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

20

【0070】

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。

【0071】

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。

30

【0072】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【0073】

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。

【0074】

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、賞球の少ない大当り種

50

別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0075】

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状態で開放状態となる。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状態様（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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

10

20

30

40

50

(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、または当該表示に代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに伴ってリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に伴って表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【0088】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0089】

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。

【0090】

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 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（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。

【0091】

10

20

30

40

50

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

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

【0095】

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）。

【0096】

（基板構成）

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

【0097】

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、小当たり遊技状態、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、ソレノイド回路111などを有する。

【0098】

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

10

20

30

40

50

回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備える。

【0099】

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。

10

【0100】

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。

【0101】

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。

20

【0102】

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

【0103】

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。

30

【0104】

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。

【0105】

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。

40

【0106】

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。

【0107】

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

50

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、ROM 121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、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0108】

演出制御用CPU 120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。

【0109】

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CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

10

【0110】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【0111】

20

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

30

【0114】

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。

【0115】

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。

40

【0116】

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。

【0117】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0118】

（主基板11の主要な動作）

50

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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 S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 1 2 1 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 0 1 2 2 】

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 S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）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 S 4）。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、C P U 1 0 3 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、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 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 S 4 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 R A M 1 0 2 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 S 4；N o）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【 0 1 2 3 】

R A M 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Y e s）、C P U 1 0 3 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 S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、R A M 1 0 2 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、R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定する。

【 0 1 2 4 】

R A M 1 0 2 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；N o）、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 S 8）を実行する。

【 0 1 2 5 】

R A M 1 0 2 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Y e s）、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 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

10

20

30

40

50

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。

【0126】

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、または電断からの復旧中であることを、報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、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。

【0127】

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。

【0128】

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

【0129】

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

【0130】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく)普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当たり」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。

【0131】

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。

【0132】

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

10

【0133】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）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ンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

【0134】

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

【0135】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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）。

30

40

【0136】

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。

【0137】

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

50

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。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

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

【 0 1 4 0 】

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

【 0 1 4 1 】

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

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 4 4 】

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。

10

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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。

20

【 0 1 4 7 】

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。

30

【 0 1 4 8 】

(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 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 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。

40

【 0 1 4 9 】

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。

【 0 1 5 0 】

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

50

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。

10

【 0 1 5 1 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s）、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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

20

【 0 1 5 2 】

ステップ S 7 5 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 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。

30

【 0 1 5 3 】

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。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 1 5 4 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 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。

40

【 0 1 5 5 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 1 7 0 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

50

）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 1 1 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。

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

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

【 0 1 5 9 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態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「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。

【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出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 C P U 1 2 0 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 1 1 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、小当たり中演出処理を終了する。

【0161】

ステップS175の小当たり終了演出処理は、演出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。この小当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当た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た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、小当たり終了演出処理を終了する。

【0162】

ステップS176の大当たり中演出処理は、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。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当た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たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から大当た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“7”に更新し、大当たり中演出処理を終了する。

【0163】

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CPU120は、例えば大当た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た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。

【0164】

(基本説明の変形例)

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

【0165】

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。

【0166】

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）。

【0167】

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

【0168】

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

ない。

【0169】

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

【0170】

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

【0171】

（設定値に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定値に関する特徴部について説明する。

【0172】

パチンコ遊技機1の主基板11は、図示は省略しているが、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケースに収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。また、主基板11には、何れも図示は省略しているが、パチンコ遊技機1の設定値を変更可能な設定値変更状態に切り替えるための錠スイッチと、設定値変更状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠の開放を検知する開放センサと、が設けられている。なお、本実施の形態における設定値変更状態は、遊技場の係員等がパチンコ遊技機1に設定されている設定値を確認可能な状態（設定値確認状態）でもある。

【0173】

これら錠スイッチ及び設定切替スイッチといった、遊技場の係員等が操作可能な操作部は、設定切替本体部に設けられ、主基板11とともに基板ケース内に収容されている。錠スイッチ及び設定切替スイッチは、基板ケースを開放しなくても操作可能となるように、基板ケースの背面に形成された開口を介して背面側に露出している。

【0174】

錠スイッチ及び設定切替スイッチを収容した基板ケースはパチンコ遊技機1の背面に設けられている。したがって、錠スイッチ及び設定切替スイッチは、遊技機用枠を閉鎖した状態では操作が極めて困難あるいは不可能であり、所定の扉キーを用いて遊技機用枠を開放することで操作が可能となる。また、錠スイッチは、遊技場の係員等が所持する設定キーの操作を要することから、設定キーを所持する管理者のみ操作が可能とされている。錠スイッチは、設定キーによって、ONとOFFの切替操作を実行可能なスイッチでもある。本実施の形態では、扉キーと設定キーとが別個のキーである形態を例示しているが、これらは1のキーにて兼用されていてもよい。

【0175】

基板ケースには、設定値やベース値を表示可能な表示モニタが配置されている。表示モニタは、主基板11に接続されているとともに、基板ケースの上部に配置されている。つまり、表示モニタは、基板ケースにおける主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。このように、表示モニタは、遊技機用枠を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面に配置されている。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【0176】

表示モニタは、第1表示部、第2表示部、第3表示部、第4表示部を備えている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。表示モニタの第1表示部～第4表示部は、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯や点滅が可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることも可能である。

【0177】

パチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置として、例えば遊技領域の左下方位置には、遊技情報表示部が設けられていてもよい。遊技情報表示部には、ラウンド表示器、右打ちランプ、確変ランプ、時短ランプが、まとめて配置されている。ラウンド表示器は、大当り遊技中に、大当り遊技のラウンド数や大当り種別を表示可能である。右打ちランプは、時短状態としての低確高ベース状態や大当り遊技状態といった、遊技球を右遊技領域に向けて打ち出す遊技状態において点灯する。確変ランプは、確変状態であるとき点灯する。時短ランプは、時短状態であるときに点灯する。ラウンド表示器は5個のセグメント（LED）から構成されている。

【0178】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率（出玉率）が変わる構成とされている。例えば、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（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率（出玉率）が変わっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も出玉率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど出玉率が低くなる。すなわち、設定値として6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高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。また、設定値は、最も大きい値である6が最も遊技場側にとって不利な値であり、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど遊技場側にとって有利な値となる。なお、設定値に応じて出玉率が変われば、例えば、大当りの確率が設定値によって変わっていてもよいし、大当り確率は一定であるものの大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値によって変わっていてもよい。このように、パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されている。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

【0179】

（特徴部91AK、92AKに関する説明）

図8-1は、特徴部91AK、92AKに関し、演出制御基板12に搭載された各種回路の構成例を示している。図8-1に示す構成例では、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100、入力回路91AK121、メモリコントローラ91AK122、演出データメモリ91AK123、ROM91AK124、RAM91AK125、ウォッチドッグタイマ91AK126といった、各種回路が演出制御基板12に搭載されている。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路135、内蔵メモリ91AK136を備えている。VDP91AK132は、命令デコーダ91AK141、デマルチプレクサ91AK142、映像デコーダ91AK143、動画画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146、VRAM91AK147、表示駆動回路91AK148を含んでいる。音声処理回路91AK133は、音声デコーダ91AK151を含んでいる。

【0180】

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、主基板11から受信した演出制御コマンドに基づいて、データ処理や信号処理を実行することなどにより、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9その他の装飾用LED、可動体32などの演出用可動部材といった、複数の演出装置のうち、一部または全部を用いた演出の実行を制御可

10

20

30

40

50

能な回路が1チップに集積された統合型プロセッサであればよい。なお、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100は、CPU91AK131、VDP91AK132や内蔵メモリ91AK136を備える一方で、音声処理回路91AK133、ランプ制御回路91AK134、モータ制御回路91AK135のうち、一部または全部は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100の外部に設けられてもよい。

【0181】

入力回路91AK121は、バッファ回路などを備えていればよい。入力回路91AK121のバッファ回路は、中継基板15を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドを受信するために用いられる。メモリコントローラ91AK122は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100から供給される要求信号に応じて、演出データメモリ91AK123の記憶データに対する各種処理を実行する。演出データメモリ91AK123は、例えば画像表示装置5における表示画像を示す各種の画像データといった、演出装置を用いた演出の実行に使用可能な演出データを予め記憶している。演出データメモリ91AK123が記憶する画像データには、動画画像データと静止画像データとが含まれていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置5の画面上において可変表示される複数種類の飾り図柄といった、複数種類の演出画像に対応した複数種類の画像要素データとなるスプライト画像データであるキャラクタ画像データが用意されていればよい。飾り図柄に対応する演出画像は、キャラクタ画像に含まれてもよい。その他、画像表示装置5の画面上に表示される任意のキャラクタ画像、具体的には、人物、図形、記号などを示す演出画像、および背景画像の画像データが、予め演出データメモリ91AK123に記憶されていればよい。静止画像データとして、例えば画像表示装置5の画面上において文字を表示可能にするテキスト画像データが用意されていればよい。画像データの他にも、演出データメモリ91AK123には、スピーカ8L、8Rによる音声出力に用いられる音声データの一部または全部が記憶されていればよい。演出データメモリ91AK123には、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材に対する点灯駆動に用いられるランプ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ91AK123には、可動体32などの可動部材を動作させる駆動モータの回転駆動に用いられるモータ駆動データの一部または全部が記憶されてもよい。演出データメモリ91AK123は、例えばNAND型フラッシュメモリといった、電氣的に消去や書込あるいは書換などが可能な不揮発性の半導体メモリであればよい。ただし、パチンコ遊技機1における演出の進行が制御される通常使用の状態であるときに、演出データメモリ91AK123は、読出専用の記憶装置として使用される。

【0182】

ROM91AK124は、演出制御用のコンピュータプログラムや固定データなどを記憶する。RAM91AK125は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131にワークエリアを提供する。ウォッチドッグタイマ91AK126は、内蔵レジスタの設定に基づいてカウントアップまたはカウントダウンするカウンタ回路を有し、計測時間が開始時間（タイムアウト時間）を経過してタイムアウトが発生したときに、時間経過信号となるタイムアウト信号を発生させる。タイムアウト信号は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131に入力される。タイムアウト信号の発生により、CPU91AK131はリセット状態になり、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100を再起動させる。

【0183】

ROM91AK124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テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM91AK124には、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のCPU91AK131が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決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。演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、モータ制御デー

タ、操作検出制御データなど)や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンや演出制御実行データの一部または全部は、ディスプレイリストとして構成されていてもよい。ディスプレイリストは、VDP91AK132に実行させる一連の転送命令などを画像処理の順番などにあわせて記述した命令群のデータである。ディスプレイリストには、表示制御用の命令群、音声制御用の命令群、ランプ制御用の命令群、モータ制御用の命令群が、混在して含まれていてもよい。このようなディスプレイリストを用いて演出の進行を制御することにより、演出用の電気部品を連携して制御できればよい。RAM91AK125には、演出用の電気部品を制御するために用いられるプログラムや各種データが記憶される。CPU91AK131は、ROM91AK124に格納されているプログラムやデータの読出時間よりも短い読出時間にて、RAM91AK125に記憶されたプログラムやデータを読み出すことができればよい。

10

【0184】

CPU91AK131は、演出制御用のコンピュータプログラムに従って制御処理を実行する。このとき、CPU91AK131は、ROM91AK124から読み出したプログラムに従って、演出用の電気部品による演出の進行を制御するための演出制御処理を実行する。演出制御処理は、例えばCPU91AK131がROM91AK124から固定データを読み出す固定データ読出処理や、CPU91AK131がRAM91AK125に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込処理、CPU91AK131がRAM91AK125に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出処理、CPU91AK131が外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、CPU91AK131が外部へと各種信号を出力する送信処理、あるいは、これらの処理の一部または全部を含んでいてもよい。

20

【0185】

VDP91AK132は、CPU91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、画像表示装置5における画像表示の制御内容を決定する。例えばVDP91AK132は、画像表示装置5の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。VDP91AK132は、高速描画機能や動画像データ分離機能、映像デコード機能といった画像データ処理機能を有する画像プロセッサである。なお、VDP91AK132は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。

30

【0186】

命令デコーダ91AK141は、CPU91AK131からの表示制御指令に含まれる命令部(命令コード)を解読して、解読結果に応じた画像処理などを指示する。例えば解読結果に含まれる表示制御用の命令群は、VDP91AK132の内部回路に供給される。命令デコーダ91AK141は、解読結果に応じた制御信号を生成し、VDP91AK132の内部回路に供給してもよい。解読結果に含まれる音声制御用の命令群は、音声処理回路91AK133に供給されてもよい。解読結果に含まれるランプ制御用の命令群は、ランプ制御回路91AK134に供給されてもよい。解読結果に含まれるモータ制御用の命令群は、モータ制御回路91AK135に供給されてもよい。

40

【0187】

デマルチプレクサ91AK142は、演出データメモリ91AK123などから読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離して出力する。デマルチプレクサ91AK142から出力された映像データは、映像デコーダ91AK143に入力される。デマルチプレクサ91AK142から出力された音声データは、音声処理回路91AK133の音声デコーダ91AK151に入力される。映像デコーダ91AK143は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して出力する。映像デコーダ91AK143から出力された映像データは、動画像レンダラ91AK144に供給される。映像デコーダ91AK143は、演出データメモリ91AK123などから圧縮符号化された

50

キャラクタ画像データやテキスト画像データを読み出し、伸張復号化した後に、キャラクタ画像レンダラ91AK145やテキスト画像レンダラ91AK146に供給してもよい。

【0188】

動画画像レンダラ91AK144は、映像デコーダ91AK143から供給された映像データを、VRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。動画画像レンダラ91AK144は、映像データに示される映像の色相、彩度、明度、あるいは、これらの一部または全部を調整可能な画像処理を実行して、調整後の映像データをVRAM91AK147に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ91AK145は、演出データメモリ91AK123などから読み出されたキャラクタ画像データや映像デコーダ91AK143から供給されたキャラクタ画像データが入力され、VRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。キャラクタ画像レンダラ91AK145は、ベクター形式のキャラクタ画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM91AK147に一時記憶させてもよい。キャラクタ画像レンダラ91AK145は、キャラクタ画像指定情報により指定されたキャラクタ画像を、キャラクタ表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。テキスト画像レンダラ91AK146は、演出データメモリ91AK123などから読み出されたテキスト画像データや映像デコーダ91AK143から供給されたテキスト画像データが入力され、VRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。テキスト画像レンダラ91AK146は、ベクター形式のテキスト画像データをビットマップ形式に変換して、VRAM91AK147に一時記憶させてもよい。テキスト画像レンダラ91AK146は、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行してもよい。

【0189】

VRAM91AK147は、画像データを一時記憶して、VDP91AK132による画像データ処理のワークエリアを提供する。VRAM91AK147には、例えばパレットデータが配置されるパレット領域、キャラクタ画像データが格納されるキャラクタ用バッファ、テキスト画像データが格納されるテキスト用バッファ、CG用バッファなどの各領域を提供できればよい。CG用バッファは、VDP91AK132による描画処理が実行されるときにキャラクタやテキストの表示色が定義されたパレットデータを一時的に保存したり、描画処理により作成される演出画像の表示データを一時的に保存したりするために用いられる。表示駆動回路91AK148は、画像表示装置5の画面上に各種画像を表示させる信号を出力するための回路である。表示駆動回路91AK148は、VDP91AK132において作成された表示データに応じた色信号（階調制御信号）とともに、所定のクロック信号（ドットクロック信号）や走査信号（駆動制御信号）を画像表示装置5に出力すればよい。

【0190】

VRAM91AK147の内部、または内蔵メモリ91AK136といったVRAM91AK147とは別個のメモリモジュールには、フレームバッファが設けられてもよい。フレームバッファは、VDP91AK132による描画処理で作成される演出画像の表示データなどが展開記憶される仮想表示領域を提供する。フレームバッファに記憶される表示データは、例えばポイント、ライン、ポリゴンといった、ベクター形式の画像データ（ベクターデータ、ベクトルデータ）などに基づいて、VDP91AK132が作成したビットマップ形式の画像データ（ピクセルデータ、ラスタデータ）などであればよい。なお、フレームバッファには、例えば画像表示装置5の画面上に表示される各種画像の表示データを記憶する実表示領域と、画像表示装置5の画面上には表示されない各種画像の表示データを記憶する仮想表示領域とが含まれていてもよい。あるいは、フレームバッファの仮想表示領域にて画像表示装置5の表示画面と同じ大きさの画面表示を行うための表示データが作成され、仮想表示領域の表示データが表示駆動回路91AK148へと供給されることで、画像表示装置5の側に出力されるようにしてもよい。

【0191】

例えばフレームバッファの記憶領域には、画像表示領域と、画像描画領域とが割り当てられる。画像表示領域には、画像表示装置5の画面上に演出画像を表示させるための表示データが格納される。画像描画領域には、描画処理により作成された各演出画像の表示データが格納される。画像表示領域と画像描画領域は、Vblankが発生するごとに互いに切り替わるようにしてもよい。Vblankは、画像表示装置5の画面上に表示される画像を更新する周期で発生する。Vblankが開始されるごとに、VDP91AK132からCPU91AK131に対してVblank割込信号が出力されるとともに、各種割込信号が、VDP91AK132からCPU91AK131に対して出力されてもよい。Vblankが発生するごとに画像表示領域と画像描画領域とを切り替えることで、あるVblank周期（第1描画表示期間）において画像描画領域として割り当てられた記憶領域では各演出画像の表示データを作成する描画処理が行われるとともに、次のVblank周期（第2描画表示期間）においては、この記憶領域が画像表示領域に切り替わる。したがって、第1描画表示期間における描画処理で作成された表示データは、第2描画表示期間にて画像表示装置5に向けて出力され、また、第2描画表示期間にて画像描画領域が割り当てられた記憶領域では、描画処理で作成された表示データの格納が行われる。

10

【0192】

音声処理回路91AK133は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、スピーカ8L、8Rを用いた音声出力を可能にする音声信号を生成する。音声処理回路91AK133の音声デコーダ91AK151には、VDP91AK132のデマルチプレクサ91AK142から出力された音声データが供給される。音声デコーダ91AK151は、圧縮符号化された音声データを伸張復号化して、音声信号を生成する。また、音声処理回路91AK133は、動画像データに含まれない音声データを予め記憶可能な音声データメモリを含んでいてもよい。音声データメモリは、例えば演出データメモリ91AK123やROM91AK124などに含まれることで、音声処理回路91AK133の外部に設けられてもよい。音声処理回路91AK133は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、音声データメモリから読み出した音声データを伸張復号化するなどして、音声信号を生成してもよい。

20

【0193】

ランプ制御回路91AK134は、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材の点灯、消灯、点滅などの点灯態様（発光態様）を制御する。ランプ制御回路91AK134は、CPU91AK131やVDP91AK132からの命令やレジスタ設定に基づいて、ランプ制御データを生成し、ランプ制御基板14やランプドライバ基板へと出力する。モータ制御回路91AK135は、可動体32などの演出用可動部材を動作可能に駆動する駆動モータに対し、回転、停止、回転速度、回転角度（位相）などの作動状態を制御する。モータ制御回路91AK135は、CPU91AK131やVDP132からの命令やレジスタ設定に基づいて、モータ制御データを生成し、モータドライバ基板へと出力する。内蔵メモリ91AK136は、演出制御用マイクロプロセッサ91AK100に内蔵されたメモリ回路であり、演出の進行を制御するために用いられる各種データを記憶可能である。

30

40

【0194】

図8-2は、演出制御用の記憶エリアについて、記憶内容に応じた構成例を示している。この実施の形態では、複数の記憶エリアとして、記憶エリア91AKM01、91AKM02、91AKM11~91AKM14が設けられている。各記憶エリアは、例えば演出データメモリ91AK123、ROM91AKM124、内蔵メモリ91AK136、あるいは、これらの一部または全部に含まれるように、設けられていればよい。複数の記憶エリアには、動画像に関するデータを記憶する記憶エリア91AKM11と、テキスト画像に関するデータを記憶する記憶エリア91AKM13とが、含まれている。

【0195】

50

記憶エリア 91AKM01 は、演出制御用プログラムや演出制御管理データが記憶され、演出制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の CPU 91AK131 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された各種テーブルの構成データであるテーブルデータ、演出制御パターンを構成するパターンデータなどは、管理データとして記憶エリア 91AKM01 に記憶されていればよい。

【0196】

記憶エリア 91AKM02 は、表示制御用プログラムや表示制御管理データが記憶され、表示制御用のプログラム等管理エリアとして機能する。例えば演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の VDP 91AK132 が各種の画像処理を行うために用意された画像処理プログラム、演出画像を表示する手順などが定められた表示用のプロセステーブルなどは、記憶エリア 91AKM02 に記憶されていればよい。画像処理プログラムは、ベクター形式の画像データを、ビットマップ形式の画像データに変換するプログラムを含んでいてもよい。画像処理プログラムは、文字コードを用いて記述されたテキストとフォントデータとに基づいて、ビットマップ形式のテキスト画像を生成するプログラムを含んでいてもよい。

【0197】

記憶エリア 91AKM11 は、動画像データと、その関連データとを含めた動画像関連データが記憶される。動画像データは、元画像となる複数フレームの画像を用いて、例えば動き補償予測符号化といった圧縮符号化処理により、参照画像や予測画像などを含む画像圧縮情報が生成され、音声データと多重化された多重符号化ストリームであればよい。記憶エリア 91AKM11 に記憶される動画像関連データは、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。動画像表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示する動画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。動画像の表示内容は、動画像データに対応して再生表示される動画像の内容である。動画像の表示態様は、動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、動画像を再生表示するときの態様や形態である。なお、動画像表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 91AKM02 に記憶されてもよい。

【0198】

記憶エリア 91AKM12 は、キャラクタ画像データと、その関連データとを含めたキャラクタ画像関連データが記憶される。キャラクタ画像データは、複数種類の飾り図柄、人物、図形、記号などを示す任意のキャラクタ画像を、ベクター形式あるいはビットマップ形式で記述した静止画像データであればよい。記憶エリア 91AKM12 に記憶されるキャラクタ画像関連データは、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでいてもよい。キャラクタ表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するキャラクタ画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。キャラクタ画像の表示内容は、キャラクタ画像データに対応して表示されるキャラクタ画像の内容である。キャラクタ画像の表示態様は、キャラクタ画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、キャラクタ表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 91AKM02 に記憶されてもよい。

【0199】

記憶エリア 91AKM13 は、テキスト画像データと、その関連データとを含めたテキスト画像関連データが記憶される。テキスト画像関連データは、アウトラインフォントデータを含んでいてもよい。アウトラインフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、輪郭を結ぶ複数の頂点座標などを組み合わせて指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。テキスト

画像関連データは、アウトラインフォントデータに代えて、あるいはアウトラインフォントデータとともに、ベクターフォントデータあるいはストロークフォントデータを含んでもよい。ベクターフォントデータやストロークフォントデータは、テキスト画像の表示に使用される文字ごとに、直線や曲線のパラメータを指定することにより、ビットマップ形式の画像データにおける各文字の字形に変換可能なデータである。アウトラインフォントやベクターフォントは、フォントの拡大縮小によっても品質が劣化しにくいスケラブルフォントに含まれる。テキスト画像データは、複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像を示し、文章、段落、文、文節、単語、あるいは、これらの一部または全部の組合せといった、任意に設定された言葉の単位を認識可能に示すものであればよい。また、テキスト画像データは、単一の文字画像のみによるテキスト画像を示すものであってもよい。テキスト画像データを用いて画像表示装置 5 の画面上に表示されるテキスト画像は、テロップ文字を示すものであってもよいし、字幕を示すものであってもよいし、その他の情報伝達文字や装飾文字を示すものであってもよい。テキスト画像データは、テキスト画像を表示するための演出データに含まれるので、演出データメモリ 91AK123 に記憶されてもよい。これに対し、アウトラインフォントデータなどのフォントデータは、VDP 91AK132 が画像処理プログラムを実行するとき用いられるので、ROM 91AK124 や内蔵メモリ 91AK136 のいずれかに記憶されてもよい。このように、記憶エリア 91AKM13 は、演出データメモリ 91AK123 と、ROM 91AK124 または内蔵メモリ 91AK136 とに、設けられてもよい。他の記憶エリアについても同様に、演出データメモリ 91AK123、ROM 91AKM124、内蔵メモリ 91AK136 といった、複数のメモリ装置の一部または全部に設けられてもよい。

【0200】

記憶エリア 91AKM13 に記憶されるテキスト画像関連データは、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでもよい。テキスト表示プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、画像表示装置 5 の画面上に表示するテキスト画像の表示内容や表示態様を、経過時間に応じて変更可能な表示制御処理に用いられる。テキスト画像の表示内容は、テキスト画像データに対応して表示されるテキスト画像の内容である。テキスト画像の表示態様は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた、キャラクタ画像を表示するときの態様や形態である。なお、テキスト表示プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、表示制御管理データとして、記憶エリア 91AKM02 に記憶されてもよい。

【0201】

記憶エリア 91AKM14 は、音声データと、その関連データとを含めた音声関連データが記憶される。記憶エリア 91AKM14 に記憶される音声データは、動画像表示による演出において画像と同期して再生出力される音声とは異なり、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、任意の音声を再生出力可能にするものであればよい。記憶エリア 91AKM14 に記憶される音声関連データは、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルを含んでもよい。音声出力プロセステーブルは、パチンコ遊技機 1 における演出の進行に伴い、スピーカ 8L、8R から出力する効果音や楽曲などの音声を、経過時間に応じて変更可能な音声制御処理に用いられる。なお、音声出力プロセステーブルを構成するテーブルデータやデータファイルは、演出制御管理データとして、記憶エリア 91AKM01 に記憶されてもよい。

【0202】

演出制御用マイクロプロセッサ 91AK100 の VDP 91AK132 では、デマルチプレクサ 91AK142 に、記憶エリア 91AKM11 から読み出された動画像データが入力され、映像データと音声データとに分離される。映像データは映像デコーダ 91AK143 に入力され、音声データは音声処理回路 91AK133 の音声デコーダ 91AK151 に入力される。映像デコーダ 91AK143 は、圧縮符号化された映像データを伸張復号化して、動画像レンダラ 91AK144 に供給する。動画像レンダラ 91AK144 は、例えば動画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じた映像データ

の変換処理などを実行し、変換後のデータをVRAM91AK147の所定領域に書き込んで記憶させる。こうして、記憶エリア91AKM11の記憶データである動画像データを用いて、動画像の表示が制御される。

【0203】

演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、テキスト画像レンダラ91AK146に、記憶エリア91AKM13から読み出されたテキスト画像データが入力される。テキスト画像データが圧縮符号化されている場合には、映像デコーダ91AK143により伸張復号化してから、テキスト画像レンダラ91AK146に入力されてもよい。テキスト画像レンダラ91AK146は、例えばテキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様に応じたテキスト画像データの変換処理など

10

【0204】

図8-3は、リーチ演出内容に応じた動画像データとテキスト表示プロセステーブルの決定例を示している。SPリーチAやSPリーチBといった、スーパーリーチのリーチ演出では、動画像データを用いた動画像表示による演出と、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出とを、実行可能である。動画像表示による演出が実行される期間と、テキスト画像表示による演出が実行される期間は、一部または全部が同一期間であってもよいし異なる期間を含んでいてもよい。テキスト表示プロセステーブルは、例えば

20

【0205】

図8-3に示す決定例では、リーチ演出内容に応じて、動画像データ91AKD01、91AKD02、91AKD11、91AKD12のいずれかに決定され、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11、91AKT12のいずれかに決定される。このうち、動画像データは、リーチ演出内容と一対一に対応して決定される。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、動画像データ91AKD01に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、動画像データ91AKD02に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD11に決定される。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD12に決定される。これに対して、テキスト表示プロセステーブルは、異なるリーチ演出内容でも共通して決定可能な場合と、決定不可となる場合とがある。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が30/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が70/100である。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の決定割合が20/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT12の決定割合が80/100である。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が80/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が20/100である。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の決定割合が70/100であり、テキスト表示プロセステーブル91AKT12の決定割合が30/100である。

30

40

【0206】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02は、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当たり）」または「SPリーチA（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」または「SPリーチB（ハズレ）」の場合には決定不可となる。テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12

50

は、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」または「SPリーチB（ハズレ）」の場合に決定可能となり、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」または「SPリーチA（ハズレ）」の場合には決定不可となる。このように、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02は、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12は、SPリーチBのリーチ演出が実行される場合に、テキスト画像の表示を制御するために用いられる。

【0207】

リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」の場合には動画像データ91AKD01を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」の場合には動画像データ91AKD11を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ91AKD01を用いて表示される動画像と、動画像データ91AKD11を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチB（大当り）」の場合には動画像データ91AKD02を用いた動画像表示による演出が実行され、リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」の場合には動画像データ91AKD12を用いた動画像表示による演出が実行される。動画像データ91AKD02を用いて表示される動画像と、動画像データ91AKD12を用いて表示される動画像とに対して、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。したがって、異なる動画像データを用いて表示される複数の動画像に対して、共通のテキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。

【0208】

図8-4は、テキスト表示プロセステーブルの構成例を示している。このうち、図8-4（A1）は、SPリーチAのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル91AKT01の構成例を示し、図8-4（A2）は、SPリーチAのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル91AKT02の構成例を示している。図8-4（B）は、SPリーチBのリーチ演出に対応して使用可能なテキスト表示プロセステーブル91AKT11の構成例を示している。

【0209】

それぞれのテキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。なお、テキスト表示プロセステーブルは、単一のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が対応付けて設定されたものを含んでもよい。テキスト表示期間は、表示対象となるテキスト画像ごとに、その表示を開始する開始時間と、その表示を終了する終了時間とを指定する。テキスト表示期間における開始時間と終了時間は、リーチ演出における動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよし、可変表示が開始されてからの経過時間を用いて指定されてもよい。ただし、テキスト画像の表示内容が動画像の表示内容と関連性の高いものである場合には、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間を指定することが望ましい。可変表示が開始されてからの経過時間は、例えば可変表示がリーチ態様となる以前の経過時間も含むので、リーチ態様となる以前の可変表示演出などにより、共通のリーチ演出であっても動画像の表示が開始されるタイミングは異なる場合がある。このような場合でも、動画像の表示が開始されてからの経過時間を用いて、テキスト表示期間における開始時間と終了時間が指定されていれば、動画像における特定画像が表示されるタイミングと、特定のテキスト画像が表示されるタイミングとを容易に同期させることができ、動画像の表示とテキスト画像の表示との連動性を高めることができる。テキスト画像指定情報は、テキスト画像の表示に用いるテキスト画像データを特定可能に指定する。例えばテキスト画像指定情報は、記憶エリア91AKM13におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する情報であればよい。あ

るいは、テキスト画像指定情報は、例えばASCIIコードやUNICODE(UTF-16またはUTF-8など)、JISコード(Shift_JISコードなど)といった、任意の文字コードを使用して、表示対象となるテキスト画像の内容が特定される情報であってもよい。テキスト表示設定情報は、表示対象となるテキスト画像の表示スタイル情報や表示レイアウト情報、その他のメタデータなどにより、テキスト画像の表示態様を設定可能に指定する情報である。テキスト表示プロセステーブルは、例えばT T M L (Timed Text Markup Language)といった、所定のマークアップ言語を用いて記述されてもよい。その他、テキスト表示プロセステーブルは、任意のテーブルデータを用いることにより、テキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報を、対応付けて設定可能であればよい。

【0210】

図8-5は、テキスト表示プロセステーブルを用いたテキスト画像の表示制御例を示している。このうち、図8-5(A1)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合における表示制御例を示し、図8-5(A2)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合における表示制御例を示している。図8-5(B)は、テキスト表示プロセステーブル91AKT11の場合における表示制御例を示している。これらの表示制御例では、S PリーチAのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT00であるときに動画像の表示が開始され、S PリーチBのリーチ演出が実行される場合に、タイミングT10であるときに動画像の表示が開始される。

【0211】

図8-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01の場合には、図8-5(A1)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT02～T04は、いずれもタイミングT01からタイミングT05までの期間に含まれている。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA04により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミングT08はタイミングT07よりも後に到来するタイミングである。

【0212】

図8-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02の場合には、図8-5(A2)に示すように、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を表示させる。タイミングT05が経過した後は、タイミングT06からタイミングT08までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA14により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミングT07からタイミングT09までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報91AKA05により指定されたテキスト画像を表示させる。

【0213】

このように、テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。複数のテキスト表示期間に含まれる第1テキスト表示期間は、第1テキスト表示期間とは異なる第2テキスト表示期間と、一部または全部が共通する期間を含んでいてもよい。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01や

10

20

30

40

50

テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間に、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの第 2 テキスト表示期間や、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの第 3 テキスト表示期間が含まれるように設定されている。この場合に、第 1 テキスト表示期間は、一部の期間が第 2 テキスト表示期間と共通しており、他の一部の期間が第 3 テキスト表示期間と共通している。このように、第 1 テキスト表示期間は、第 2 テキスト表示期間と一部が共通する期間を含み、第 3 テキスト表示期間と一部が共通する期間を含んでいる。これに対して、第 2 テキスト表示期間は全部の期間が第 1 テキスト表示期間と共通しており、第 3 テキスト表示期間は全部の期間が第 1 テキスト表示期間と共通している。このように、第 2 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第 3 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に全部の期間が含まれている。また、タイミング T 0 6 からタイミング T 0 8 までのテキスト表示期間と、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間とは、互いに一部が共通する期間を含んでいる。このように、第 1 テキスト表示期間は第 2 テキスト表示期間に一部の期間が含まれ、第 2 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に一部の期間が含まれてもよい。あるいは、第 1 テキスト表示期間は第 2 テキスト表示期間に全部の期間が含まれ、第 2 テキスト表示期間は第 1 テキスト表示期間に全部の期間が含まれてもよい。

【 0 2 1 4 】

テキスト表示プロセステーブルにおける設定により、複数のテキスト表示期間に応じて、テキスト画像指定情報により指定された異なるテキスト画像を表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示内容に関する第 1 構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 やテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 における設定により、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までの第 1 テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像が表示される。この第 1 テキスト表示期間に含まれる第 2 テキスト表示期間として、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像が表示される。タイミング T 0 3 にて第 2 テキスト表示期間が終了した後は、さらに第 1 テキスト表示期間に含まれる第 3 テキスト表示期間として、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 またはテキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像が表示される。このような設定により、第 1 テキスト表示期間のうち、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 2 までの期間と、タイミング T 0 3 からタイミング T 0 4 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像のみが表示される。その一方で、第 1 テキスト表示期間のうち、第 2 テキスト表示期間と共通するタイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までの期間では、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定された第 1 テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定された第 2 テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。他方では、第 1 テキスト表示期間のうち、第 3 テキスト表示期間と共通するタイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までの期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定された第 1 テキスト画像の表示に、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定された第 3 テキスト画像の表示が、または、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定された第 4 テキスト画像の表示が、付加されるようにテキスト画像の表示が変更される。この場合には、第 1 テキスト画像の表示に付加されるテキスト画像の表示を、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、第 3 テキスト画像または第 4 テキスト画像のいずれかが表示されるように変更することが可能になる。

【 0 2 1 5 】

テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 とテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 とでは、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間におい

て共通のテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 0 2 からタイミング T 0 3 までのテキスト表示期間において共通のテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像を表示させる。これに対し、タイミング T 0 4 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 の場合にはテキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 3 により指定されたテキスト画像を表示させ、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 の場合にはテキスト画像指定情報 9 1 A K A 1 3 により指定されたテキスト画像を表示させる。テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 とテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 は、共通の動画データ 9 1 A K D 0 1、9 1 A K D 1 1 に対応して決定可能である。したがって、共通の動画データを用いた動画が表示される場合であっても、複数のテキスト表示期間の少なくとも一部では、表示対象となるテキスト画像を異ならせることで、テキスト画像の表示における構成要素を変更可能である。なお、共通の動画データを用いた動画が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間の全部において、表示態様となるテキスト画像を異ならせてもよい。共通の動画データを用いた動画が表示される場合に、テキスト表示プロセステーブルの決定結果に応じて、複数のテキスト表示期間について、開始時間、終了時間、期間長の一部または全部を異ならせてもよい。このように、1 の動画に付加されたテキスト画像を表示する表示期間の一部または全部を変更可能としてもよいし、1 の動画に付加されたテキスト画像の一部または全部を変更可能としてもよい。

【0216】

図 8-4 (B) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 の場合には、図 8-5 (B) に示すように、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 1 により指定されたテキスト画像を表示させる。また、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 2 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 2 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 1 3 からタイミング T 1 4 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 3 により指定されたテキスト画像を表示させる。なお、タイミング T 1 2 ~ T 1 4 は、いずれもタイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までの期間に含まれている。タイミング T 1 5 が経過した後は、タイミング T 1 6 からタイミング T 1 7 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 4 により指定されたテキスト画像を表示させ、タイミング T 1 8 からタイミング T 1 9 までのテキスト表示期間ではテキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 5 により指定されたテキスト画像を表示させる。

【0217】

図 8-6 は、テキスト表示設定情報の具体例を示している。テキスト表示設定情報は、例えば origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecoration といった、複数フィールドに対応するデータを含んで構成されている。origin フィールドは、テキスト画像を表示する場合の原点座標を設定可能である。fontFamily フィールドは、テキスト画像に含まれる文字のフォントについて、フォントの種類となるフォントファミリーを設定可能である。fontSize フィールドは、テキスト画像を表示する大きさとなるフォントサイズを設定可能である。fontWeight フィールドは、テキスト画像に含まれる文字の太さを設定可能である。color フィールドは、テキスト画像に含まれる文字の表示色を設定可能である。backgroundColor フィールドは、テキスト画像における背景の表示色を設定可能である。fontStyle フィールドは、標準体やイタリック体または斜体といったテキスト画像における文字のスタイルを設定可能である。textAlign フィールドは、右詰め、中央、左詰めといった、テキスト画像に含まれる文字の配置を設定可能である。textDecoration フィールドは、例えばアンダーライン、オーバーライン、取消し線、その他のエフェクト画像といった、テキスト画像に付加される装飾表示を設定可能である。このように、テキスト表示設定情報は、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定可能にする。

【0218】

図8-6(A)は、テキスト表示設定情報91AKB01の構成例を示している。図8-6(B)は、テキスト表示設定情報91AKB02の構成例を示している。図8-6(C1)は、テキスト表示設定情報91AKB03の構成例を示している。図8-6(C2)は、テキスト表示設定情報91AKB13の構成例を示している。テキスト表示設定情報91AKB01は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11に含まれている。テキスト表示設定情報91AKB02は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02、91AKT11に含まれている。テキスト表示設定情報91AKB03は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT11に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル91AKT02には含まれていない。テキスト表示設定情報91AKB13は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に含まれているが、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT11には含まれていない。

【0219】

テキスト表示プロセステーブルにより設定された複数のテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、画像表示装置5の画面上に表示させることができる。これにより、動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、テキスト画像の表示における複数の構成要素のうち、テキスト画像の表示態様に関する第2構成要素を、経過時間に応じて変更することが可能になる。例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01やテキスト表示プロセステーブル91AKT02における設定により、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。この第1テキスト表示期間に含まれる第2テキスト表示期間として、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。タイミングT03にて第2テキスト表示期間が終了した後は、さらに第1テキスト表示期間に含まれる第3テキスト表示期間として、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがある。このような設定により、第1テキスト表示期間のうち、タイミングT01からタイミングT02までの期間と、タイミングT03からタイミングT04までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像のみが、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される。その一方で、第1テキスト表示期間のうち、第2テキスト表示期間と共通するタイミングT02からタイミングT03までの期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示されるように、テキスト画像の表示が変更される。他方では、第1テキスト表示期間のうち、第3テキスト表示期間と共通するタイミングT04からタイミングT05までの期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像の表示に付加されて、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合と、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像がテキスト表示設定情報91AKB13により表示された表示スタイルや表示レイアウトにて表示される場合とがあるように、テキスト画像の表示が変更され

10

20

30

40

50

る。

【0220】

タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示することができる。タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。あるいは、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間では、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示スタイルや表示レイアウトとは異なり、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示スタイルや表示レイアウトにて、表示する場合がある。このように、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT02からタイミングT03までの第2テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を第1表示態様とは異なる第2表示態様に変更して表示することができる。タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を第1表示態様および第2表示態様とは異なる第3表示態様に変更して表示する場合がある。あるいは、タイミングT01からタイミングT05までの第1テキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT05までの第3テキスト表示期間と共通する期間では、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を第1表示態様で表示するとともに、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を第1～第3表示態様とは異なる第4表示態様に変更して表示する場合がある。したがって、動画像に付加されるテキスト画像の表示期間では、一部のテキスト画像を他のテキスト画像とは異なる表示態様に変更して表示することができる。また、第1表示態様のテキスト画像とともに第2表示態様のテキスト画像を表示した後は、第2表示態様のテキスト画像を第3表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合と、第2表示態様のテキスト画像を第4表示態様のテキスト画像に変更して表示する場合とがあるように、テキスト画像の表示態様を変更して表示することができる。

【0221】

図8-4(A1)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT01と図8-4(A2)に示されたテキスト表示プロセステーブル91AKT02とでは、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示させる。また、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間において、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示させる。これにより、共通のテキスト画像を、共通の表示態様で表示させることができる。一方において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報91A

K B 1 3 により設定された表示態様で表示させる。これにより、異なるテキスト画像を、異なる表示態様で表示させることができる。他方において、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 では、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 1 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様で表示させる。また、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 2 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 2 により設定された表示態様で表示させる。この場合には、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 1 により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 1 により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。また、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 2 2 により指定されたテキスト画像を、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 2 により指定されたテキスト画像と、共通の表示態様で表示させることができる。このように、異なる動画画像に付加される異なるテキスト画像であっても、共通のテキスト表示設定情報による設定データに応じて、共通の表示態様で表示させることができるようにしてもよい。あるいは、テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 では、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 5 により設定された表示態様で表示させる。テキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 では、タイミング T 0 7 からタイミング T 0 9 までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報 9 1 A K A 0 5 により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 1 5 により設定された表示態様で表示させる。このように、共通のテキスト画像であっても、テキスト表示設定情報に応じて、異なる表示態様で表示させることができるようにしてもよい。

【 0 2 2 2 】

テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。また、複数のテキスト表示プロセステーブルにおいて、複数のテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報のうち、少なくとも一部の情報を共通の情報として設定可能であり、また、一部または全部の情報を異なる情報として設定可能である。これらの設定により、テキスト画像の表示内容や表示態様といった、テキスト画像に関する第 1 構成要素や第 2 構成要素を、個別に変更して表示することができる。

【 0 2 2 3 】

図 8 - 6 (A) に示されたテキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 では、color フィールドにより、テキスト画像の表示色が # F F 0 0 4 0 から # 4 0 0 0 F F へと段階的に変化するように設定される。図 8 - 4 (A 1) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 1 と図 8 - 4 (A 2) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 0 2 とでは、タイミング T 0 1 からタイミング T 0 5 までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。図 8 - 4 (B) に示されたテキスト表示プロセステーブル 9 1 A K T 1 1 では、タイミング T 1 1 からタイミング T 1 5 までのテキスト表示期間において、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像を表示させる。これらの場合に、テキスト表示設定情報 9 1 A K B 0 1 により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、共通の第 1 構成要素となる表示内容に対応するテキスト画像として表示されるときに、そのテキスト画像の表示色といった、テキスト画像に関する第 2 構成要素となる表示態様を、経過時間に応じて変更することができる。なお、例えば color フィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、リーチ演出内容などに応じて、変更可能であってもよい。この場合には、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」であるか否かといった、有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で、テキスト画像の表示色を変更するか否かが決定されてもよいし、複数の表示色のいずれかに決定されてもよい。また、

例えばcolorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色は、テキスト画像指定情報により同一のテキスト画像が指定される場合であっても、CPU91AK131による演出制御用プログラムの実行結果などに応じて、変更可能であってもよい。この場合に、VDP91AK132は、CPU91AK131からの表示制御指令やレジスタ設定などに基づいて、colorフィールドにより設定されるテキスト画像の表示色を、異なる表示色に変更できればよい。このように、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト画像に関するデータの一部を変更するだけで、テキスト画像の表示スタイルといった表示態様を変更できるので、データ容量の増大や処理負担の増大を防止しつつ、多様なテキスト画像の表示が可能になる。テキスト画像の表示色を変更する場合には、他の表示スタイルも対応して変更可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色が白色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が視認しやすくなり、テキスト画像の表示色が赤色である場合に、テキスト画像の表示は遊技者が認識しにくくなる傾向がある。そこで、テキスト画像の表示色が赤色に変更された場合には、テキスト画像の表示色が白色である場合よりも、フォントサイズが大きくなるように、例えばfontSizeフィールドにより設定されるテキスト画像を表示する大きさが変更されてもよい。具体的な一例として、表示色が白色である場合にフォントサイズが10.5pxで表示されるテキスト画像は、その表示色が赤色に変更されて表示される場合に、フォントサイズが11pxで表示されるように変更できればよい。これにより、テキスト画像の表示における遊技者の違和感を抑制しつつ、遊技者が視認しやすいテキスト画像の表示が可能になる。

【0224】

図8-7は、テキスト表示プロセステーブルを用いてテキスト画像が表示される演出の実行例を示している。この実行例では、SPリーチAのリーチ演出が実行される場合の動画像表示に伴い、複数のテキスト表示期間に応じたテキスト画像の表示が行われる。SPリーチAのリーチ演出は、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合に動画像データ91AKD01を用いた動画像表示が行われ、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合に動画像データ91AKD11を用いた動画像表示が行われる。動画像データ91AKD01を用いた動画像表示と、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示とでは、共通する味方キャラクタと敵方キャラクタが対戦するバトル演出となる演出表示が行われ、例えば対戦結果が報知されるタイミングまでは、共通する演出表示の内容となっていればよい。また、可変表示の表示結果が「大当たり」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合が高くなり、可変表示の表示結果が「ハズレ」となる場合にはテキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合が高くなる。したがって、SPリーチAのリーチ演出では、共通する演出表示の内容となる動画像表示期間であっても、テキスト表示プロセステーブルに応じたテキスト画像の表示内容に応じて、大当たり期待度を異ならせることができる。

【0225】

図8-7(A)に示す演出実行例91AKD11は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02で共通する演出内容であり、タイミングT01からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA01により指定された「SPリーチA」というリーチ名を示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様として、例えば原点座標が(300,30)、フォントファミリーがAA_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが48px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が#FF0040から#4000FFへと段階的に変化、背景表示色が#CCF0F0、文字スタイルがitalicに対応するイタリック体または斜体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100では、VDP91AK132のテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト表示指定情報により指定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様でテキスト画像を表示するた

めの画像変換処理などを実行すればよい。

【0226】

また、図8-7(A)に示す演出実行例91AKD11では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA02により指定された「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB02により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがBB_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが36px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#FFFFFF、背景表示色が#220C0C、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が左詰め、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像の表示における構成要素が制御される。

【0227】

図8-7(B1)に示す演出実行例91AKD21は、テキスト表示プロセステーブル91AKT01を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT02とは異なる演出内容を含み、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA03により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA03により指定された「チャンス!!」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB03により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがCC_gothicというゴシック体に分類される書体、フォントサイズが60px、文字の太さがnormalに対応する通常の線幅、テキスト画像の表示色が#000000、背景表示色が#FFFFFF、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾が無設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標や文字装飾が共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、一部を変更して表示可能であってもよい。

【0228】

図8-7(B2)に示す演出実行例91AKD22は、テキスト表示プロセステーブル91AKT02を用いた場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01とは異なる演出内容を含み、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応して、テキスト画像指定情報91AKA13により指定されたテキスト画像が、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様で表示される。この場合に、テキスト画像指定情報91AKA13により指定された「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB13により設定された表示態様として、例えば原点座標が(250,600)、フォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、フォントサイズが72px、文字の太さがboldに対応する太字の線幅、テキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、背景表示色が#000000、文字スタイルがnormalに対応する通常体、文字配置が中央、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となるように、テキスト画像における構成要素が制御される。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA02により指定されたテキスト画像と比較して、原点座標のみが共通であり、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、テキスト画像の表示色、背景表示色、文字スタイル、文字配置、文字装飾が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、変更するデータと変更しないデータとを、個別に設定可能であってもよい。このテキスト画像は、テキスト画像指定情報91AKA01により指定されたテキスト画像と比較すると、原点

10

20

30

40

50

座標も含めて、全部の設定が変更されている。このように、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、全部を変更して表示可能であってもよい。テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を表示する場合に、テキスト表示設定情報に含まれる複数のフィールドに対応するデータのうち、1のデータを変更して表示する場合には、1のデータと予め対応付けられた他のデータも変更して表示可能であってもよい。例えばテキスト画像の表示色を"gold"に対応する金色に変更して表示する場合には、文字装飾をeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定に変更して表示することができればよい。

【0229】

テキスト画像の表示色や背景表示色は、R（赤）、G（緑）、B（青）の各表示色について、例えば輝度（階調）が「0」～「255」のうちいずれかのレベルとなるように、256段階で設定可能である。テキスト表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ画像の表示に用いられるキャラクタ表示設定情報において、colorフィールドやbackgroundColorフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。また、テキスト画像を表示する場合の原点座標は、画像表示装置5の画面上における水平方向のx座標と垂直方向のy座標との組合せにより設定可能である。テキスト表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータは、例えばキャラクタ表示設定情報において、originフィールドを構成するフィールドデータと共通のデータフォーマットを有していればよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータと、共通のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像と共通の情報をを用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であればよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更する処理負担を軽減することができる。

【0230】

テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントファミリーは、キャラクタ画像を表示する場合には設定されない。テキスト表示設定情報において、fontFamilyフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報には含まれない特有のフィールドデータであればよい。また、テキスト画像を表示する場合に設定可能なフォントサイズに代えて、キャラクタ画像を表示する場合にはキャラクタサイズを設定可能であればよい。テキスト表示設定情報において、fontSizeフィールドを構成するフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報において、characterSizeフィールドを構成するフィールドデータに相当するものの、特有のフィールドフォーマットを有していてもよい。このように、テキスト表示設定情報に含まれる一部または全部のフィールドデータは、キャラクタ表示設定情報といった、テキスト画像とは異なる演出画像の表示に用いられる設定情報に含まれるフィールドデータとは異なる特有のデータフォーマットを有していてもよい。このようなテキスト表示設定情報により、テキスト画像とは異なる演出画像では用いられない特有の情報をを用いて、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像に関する第2構成要素を、柔軟に変更して多様なテキスト画像を表示することができる。

【0231】

テキスト画像の表示色として、例えば"gold"に対応する金色が設定された場合には、文字装飾がeffect_goldによる金色表示用のエフェクト表示設定となる。テキスト表示設定情報において、colorフィールドにより"gold"が設定される場合には、textDecorationフィールドによりeffect_goldが設定されることで、光沢性を有するテキスト画像を表示す

10

20

30

40

50

るとともに、そのテキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像を付加して表示可能である。図8-7(B2)に示された演出実行例91AKD22では、テキスト画像指定情報91A13により「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が指定された場合に、テキスト表示設定情報91AKB13により金色表示用の表示スタイルなどが設定されることで、「激アツ」というセリフを示す特定テキスト画像が光沢性を有して表示されるとともに、特定テキスト画像の周囲に金色表示用のエフェクト画像が表示される。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0232】

パチンコ遊技機1では、動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、演出内容を遊技者が認識しやすくなり、演出内容とは異なる情報の提供も容易になる。この場合に、動画像データに含まれる映像データとして、テキスト画像データを圧縮符号化して多重化するなどしたデータ構成では、伸張復号化して再生されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示において、輪郭が滲んで表示品質が劣化するなどの問題が生じるおそれがある。また、動画像表示に付加されるテキスト画像表示の表示内容に応じて、異なる動画像データを用意した場合には、動画像データのデータ容量が増大しやすくなり、画像データの処理負担も増大しやすくなる。テキスト画像表示における表示品質の劣化を防止するために、特別な圧縮符号化処理や伸張復号化処理を実行する場合には、さらに画像データの処理負担が増大するおそれがある。

【0233】

特徴部91AK、92AKでは、記憶エリア91AKM11から読み出した動画像データを用いた動画像表示による演出が実行される場合に、記憶エリア91AKM13から読み出したテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加することで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行可能になり、演出内容などを遊技者が認識しやすくなる。また、動画像データとは別個に記憶されたテキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出を付加するので、動画像データのデータ容量が増大することや、画像データの処理負担が増大することを、可及的に防止できる適切な表示の制御が可能になる。

【0234】

動画像データを用いた動画像表示に付加されるテキスト画像表示は、テキスト表示プロセステーブルを用いて制御される。同様に、動画像表示は動画像表示プロセステーブルを用いて制御され、キャラクタ画像表示はキャラクタ表示プロセステーブルを用いて制御され、音声出力は音声出力プロセスデータを用いて制御される。テキスト表示プロセステーブルでは、複数のテキスト表示期間に、テキスト画像指定情報およびテキスト表示設定情報が、それぞれ対応付けて設定されている。テキスト画像指定情報は、テキスト画像に関する第1構成要素として、テキスト画像データに応じたテキスト画像の表示内容を指定する。テキスト表示設定情報は、テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトといった、テキスト画像の表示態様を設定する。演出制御用マイクロプロセッサ91AK100のVDP91AK132では、例えばテキスト画像レンダラ91AK146が、テキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像を、テキスト表示設定情報により設定された表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様で表示するための画像変換処理などを実行可能である。これにより、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする。1の動画像に付加されたテキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0235】

リーチ演出内容が「SPリーチA(大当り)」である場合には、動画像データ91AK

D01を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチA（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD11を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。また、リーチ演出内容が「SPリーチB（大当たり）」である場合には、動画像データ91AKD02を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。リーチ演出内容が「SPリーチB（ハズレ）」である場合には、動画像データ91AKD12を用いた動画像表示による演出が実行されるときに、テキスト表示プロセステーブル91AKT11、91AKT12のいずれかを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。このように、互いに異なる複数の動画像に対して、例えば共通のテキスト表示プロセステーブルといった、共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能である。複数の動画像に対して共通データを用いたテキスト画像を付加して表示可能にすることで、多様なテキスト画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0236】

テキスト表示プロセステーブル91AKT02では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA13およびテキスト表示設定情報91AKB13により、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルなどを変更可能に表示させてもよい。「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、例えば可変表示の表示結果が「大当たり」になる割合が高いことを示唆する表示内容となるテキスト画像といった、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像であればよい。このように、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像を表示する場合には、特定テキスト画像に関する表示態様といった第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。

【0237】

図8-8は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像を、複数のタイミングにて表示スタイルを変更可能にした場合の表示制御例を示している。この表示制御例では、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間のうち、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間では表示色が黒色で文字装飾が無設定となり、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が無設定となり、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間では表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となる。なお、タイミングT04からタイミングT05までのテキスト表示期間に共通するテキスト画像の表示スタイルとして、fontFamilyフィールドによりフォントファミリーがDD_minchoという明朝体に分類される書体、fontSizeフィールドによりフォントサイズが72pxに、それぞれ設定されている。

【0238】

図8-8（A）は、タイミングT04からタイミングT041までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が黒色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。

【0239】

図8-8（B）は、タイミングT041からタイミングT042までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。こ

のテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がnoneに対応する無設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が無設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定した場合には、例えばテキスト画像のグラデーション表示などにより、光沢性を有するテキスト画像を表示させることができる。しかしながら、テキスト画像の表示が光沢性を有するだけでは、遊技者が金色表示を認識することが困難になるおそれがある。

【0240】

図8-8(C)は、タイミングT042からタイミングT05までのテキスト表示期間において、「激アツ」というセリフのテキスト画像が表示される場合を示している。このテキスト表示期間におけるテキスト画像の表示スタイルとして、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が"gold"に対応する金色、textDecorationフィールドにより文字装飾がeffect_goldに対応する金色表示用のエフェクト表示設定に、それぞれ設定される。これにより、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像は、表示色が金色で文字装飾が金色表示用のエフェクト表示設定となるように、表示スタイルを含めた表示態様が制御される。テキスト画像の表示色を金色に設定したことに加えて、テキスト画像の文字装飾を金色表示用のエフェクト表示設定とした場合には、テキスト画像のグラデーション表示に加えて、例えばテキスト画像における輪郭の縁取りや陰影の表示色、ベベルやエンボスによる境界表示、光彩を付加するレイヤースタイル、これらの一部または全部の組合せなどにより、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示させることができる。これにより、テキスト画像の表示が光沢性を有することに加えて、テキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示することで、遊技者が金色表示を認識しやすくなり、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【0241】

テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02では、タイミングT02からタイミングT03までのテキスト表示期間に対応付けて設定されたテキスト画像指定情報91AKA02およびテキスト表示設定情報91AKB02により、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。テキスト画像指定情報91AKA02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフのテキスト画像を指定する。テキスト表示設定情報91AKB02は、「このキャラが勝てば・・・」というセリフを示すテキスト情報のうち、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、他の部分とは異なるテキスト画像の表示色と背景表示色と文字スタイルとなるように設定すればよい。

【0242】

図8-9は、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルとした場合の表示例を示している。この表示例では、「キャラ」というテキスト画像の一部分を、表示色が白色で背景表示色が黒色で文字スタイルが斜体となるように表示させ、テキスト画像の他の部分を、表示色が黒色で背景表示色が白色で文字スタイルが通常体となるように表示させる。テキスト表示設定情報91AKB02は、「キャラ」というテキスト画像の一部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#FFFFFFに対応する白色、backgroundColorフィールドにより背景表示色が#000000に対応する黒色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがitalicに対応する斜体を、それぞれ設定する。また、テキスト表示設定情報91AKB02は、テキスト画像の他の部分に対応して、colorフィールドによりテキスト画像の表示色が#000000に対応する黒色、背景表示色が#FFFFFFに対応する白色、fontStyleフィールドにより文字スタイルがnormalに対応する通常体を、それぞれ設定する。これにより、テキスト画像の一部分を、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

【0243】

複数の文字画像を組み合わせた文字列を構成するテキスト画像の表示において、他の部

10

20

30

40

50

分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分は、動画像表示による演出の進行に応じて変更可能であってもよい。例えば動画像表示に伴い楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する場合に、進行状況に対応するテキスト画像の一部分を、特定色表示またはハイライト表示といった、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させてもよい。楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に対応して、テキスト画像の一部分を、フェードイン表示またはフェードアウト表示するように、表示スタイルを変更可能であってもよい。動画像表示に伴う楽曲の演奏やセリフの音声再生が進行する状況に限定されず、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させるテキスト画像の一部分を、任意の演出実行における経過時間に応じて変更可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示において、他の部分とは異なる表示スタイルで表示させる一部分が、演出の進行に応じて変更されることで、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めることができる。

10

【0244】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0245】

具体的な一例として、1の動画像に付加されたテキスト画像の表示期間において、第1構成要素となるテキスト画像の表示内容や、第2構成要素となるテキスト画像の表示態様を、経過時間などに応じて変更可能にする表示の制御と、複数の動画像に対して共通のテキスト画像に関するデータを用いたテキスト画像を付加して表示可能にする表示の制御とのうち、いずれか一方を実行して他方を実行しないものであってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素と第2構成要素は、例えばテキスト画像の表示内容と表示態様について、任意の構成要素を変更可能であってもよい。テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に代えて、あるいは、テキスト画像の表示内容と表示態様の一部または全部に加えて、テキスト画像の表示に関する任意の構成要素を変更可能であってもよい。例えばテキスト画像を移動表示する場合に表示位置を更新する時間間隔や移動幅、テキスト画像を拡大または縮小して表示する場合の拡大率や縮小率、これらの拡大率や縮小率を経過時間に応じて変化させる場合に拡大率や縮小率を更新する時間間隔や変化量といった、テキスト画像の表示に関して設定可能な任意の構成要素を変更可能であればよい。

20

30

【0246】

共通の表示内容に対応するテキスト画像を表示するときに、そのテキスト画像の表示態様を変更するものは、図8-6(A)に示されたテキスト表示設定情報91AKB01により設定されたテキスト画像の表示色を変更するものに限定されず、任意の表示スタイルや表示レイアウトといった表示態様を変更可能であればよい。例えばテキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像は、対応するテキスト表示期間において、テキスト画像の表示色に代えて、あるいは、テキスト画像の表示色に加えて、原点座標、フォントファミリー、フォントサイズ、文字の太さ、背景表示色、文字のスタイル、文字の配置、装飾表示、これらの一部または全部の組合せといった、任意の表示態様を変更可能であればよい。テキスト表示設定情報91AKB01とは異なるテキスト表示設定情報により設定された表示態様のテキスト画像は、テキスト表示設定情報91AKB01により設定された表示態様のテキスト画像とは異なる表示態様を変更可能であってもよい。

40

【0247】

テキスト画像データは、動画像データとは異なるデータとして、記憶エリア91AKM13に記憶されるものに限定されず、少なくとも一部のテキスト画像データが動画像データに含まれてもよい。例えば草書体や筆記体といった、デザイン性の高い文字を表示するためのテキスト画像データは、動画像データの一部として多重化や圧縮符号化され、この動画像データから分離された映像データを伸張復号化することなどにより、特定態様のテキスト画像を表示可能であってもよい。この場合に、特定態様のテキスト画像に関するデ

50

ータは、動画像データに含められて記憶エリア9 1 A K M 1 1に記憶される。このように、テキスト画像に関するデータは、動画像データに含められて記憶エリア9 1 A K M 1 1に記憶される特定テキスト画像関連データと、記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶される通常テキスト画像関連データとを、含むものであってもよい。

【0 2 4 8】

テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示設定情報は、複数フィールドに対応するデータとして、origin、fontFamily、fontSize、fontWeight、color、backgroundColor、fontStyle、textAlign、textDecorationの一部に対応するフィールドデータにより構成されてもよいし、これらとは異なるフィールドデータを含んで構成されてもよい。例えばテキスト画像指定情報により記憶エリア9 1 A K M 1 3におけるテキスト画像データの記憶アドレスや読出アドレス、データサイズなどを指定する場合には、フォントデータを用いることなく、記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶されたテキスト画像データを読み出して、対応するテキスト画像を表示させることができる。この場合に、テキスト表示設定情報は、フォントの設定に関するフィールドデータが不要なので、例えばfontFamily、fontSize、fontWeight、fontStyleといった、フォントの設定に関するフィールドデータを含まずに構成されてもよい。その一方で、この場合には、テキスト画像の表示サイズを設定するために、テキスト表示設定情報は、例えばtextSizeといった、テキスト表示の設定に関する別個のフィールドデータを含んで構成されてもよい。

【0 2 4 9】

記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶されるアウトラインフォントデータやベクターフォントデータなどのスケーラブルフォントデータは、パチンコ遊技機1における表示演出で用いられるテキスト画像に対応するデータのみが用意されてもよいし、例えば汎用の日本語フォントデータといった、パチンコ遊技機1における表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応するデータが用意されてもよい。表示演出で用いられるテキスト画像に対応するフォントデータのみが記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶される場合には、表示演出で用いられるテキスト画像が少量である場合に、データ容量の増大を防止することができる。表示演出で用いられるテキスト画像に限定されないテキスト画像に対応する汎用のフォントデータが記憶エリア9 1 A K M 1 3に記憶される場合には、フォントデータの再利用が容易になるので、テキスト画像を表示させる演出の設計負担を軽減することができ、また、表示演出で用いられるテキスト画像が大量になる場合に、データ容量の増大を防止することができる。

【0 2 5 0】

テキスト画像に関する第2構成要素として、テキスト画像の表示スタイルや表示レイアウトを含めた表示態様を複数のタイミングにて変更可能な特定テキスト画像は、「激アツ」というセリフを示すテキスト画像に限定されず、特定の第1構成要素グループに対応する特定テキスト画像として予め設定された任意のテキスト画像であればよい。例えば複数種類のテキスト画像のうちで、楽曲の歌詞表示用として予め用意されたテキスト画像や、動画像の字幕表示用として予め用意されたテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。このように、楽曲の再生出力や動画像の再生表示といった、経過時間に応じて演出内容が変化する音声演出や表示演出に対応する特定テキスト画像について、表示態様などの第2構成要素を複数のタイミングにて変更可能であってもよい。あるいは、テキスト画像の表示色が虹色となるレインボー表示用のテキスト画像や、テキスト画像の模様や文字装飾がサクラ柄となるモチーフ表示用のテキスト画像といった、特定の表示態様が設定されるテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。あるいは、可変表示の表示結果が「大当たり」である割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像に限定されず、任意の有利状態に制御される割合が高いことを示唆する表示内容のテキスト画像を、特定テキスト画像としてもよい。有利状態は大当たり遊技状態に限定されず、時短状態や確変状態といった特別遊技状態が含まれてもよい。その他、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンド遊技の上限回数が第2ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第1ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第2回数（例えば「5

10

20

30

40

50

0」)よりも多い第1回数(例えば「100」)となること、確変状態における大当たり確率が第2確率(例えば1/50)よりも高い第1確率(例えば1/20)となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第2連チャン数(例えば「5」)よりも多い第1連チャン数(例えば「10」)となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【0251】

光沢性を有するテキスト画像は、テキスト画像の表示色として"gold"に対応する金色が設定された場合に限定されず、例えば銀色や銅色、その他の金属色、あるいは、金属色とは異なる任意の表示色が設定された場合を含んでいてもよい。テキスト画像の表示色に限定されず、予め設定された特定テキスト画像を表示する場合に、その特定テキスト画像が光沢性を有する表示態様で表示されてもよい。光沢性を有する任意のテキスト画像を表示する場合には、そのテキスト画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能となるように、テキスト表示設定情報におけるtextDecorationフィールドなどによる設定が行われるようにすればよい。

【0252】

テキスト画像をレインボー表示する場合には、テキスト画像の表示における文字内座標や表示時間といった所定範囲にて、複数の表示色を順次に変更して表示させてもよい。例えばテキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合には、テキスト画像の文字内座標ごとに、異なる表示色を遷移させていくことで、レインボー表示が可能になればよい。例えば1の文字内座標では、経過時間に応じて、表示色を赤色とした後に橙色から黄色とし、続いて緑色としてから水色とし、その後には青色とし、続いて青紫色から赤紫色とするように、複数の表示色を順次に変更すればよい。このときに、赤色は人間の目に強く印象を与える色であることや、青色の変化が暗くなってしまうことなどを考慮して、レインボー表示における各表示色に対応した輝度を調整し、各文字内座標における表示色を、赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更すればよい。赤紫の後には、再び赤に戻って表示色を変更すればよい。これにより、遊技者は、表示色の変化を滑らかに、かつ明確に認識することができる。こうして、テキスト表示設定情報におけるcolorフィールドによりテキスト画像の表示色が"rainbow"に対応した虹色に設定された場合のように、文字画像構成要素として特殊要素が設定された場合に、テキスト表示プロセステーブルに含まれるテキスト表示期間に対応したテキスト画像指定情報により指定されたテキスト画像の文字内座標や表示時間の範囲において、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示可能であってもよい。これにより、テキスト画像の表示に対する遊技者の印象を高めて、テキスト画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。なお、テキスト画像の文字内座標に応じて異なる表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、全体においてレインボー表示されてもよい。あるいは、全部の文字内座標について共通の表示色を順次に変更することで、テキスト画像の表示が、経過時間に応じてレインボー表示となるように変更されてもよい。このように、文字内座標と表示時間とのうち、いずれか一方の所定範囲にて、複数の表示色が順次に変更されるテキスト画像を表示させてもよい。

【0253】

テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素は、遊技者の特定動作が検出されたか否かに応じて、異なる構成要素に変更可能であってもよいし、異なる割合で複数の構成要素のいずれかに変更可能であってもよい。テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能にする遊技者の特定動作は、例えばVコントローラとなるスティックコントローラ31Aの操作桿に対する押し操作や引き操作、その他、スティックコントローラ31Aの操作桿を傾倒操作する任意の動作であってもよいし、プッシュボタン31bを押下操作する動作であってもよい。遊技者の動作を検出可能なものに限定されず、例えば検出対象における処理や制御の実行状態、検出対象の形状、模様、色彩の変化といった、

10

20

30

40

50

検出対象における任意の変化や差異の検出結果に基づいて、テキスト画像に関する第1構成要素や第2構成要素を変更可能であってもよい。検出対象における動作や変化、差異などを検出可能な検出装置は、例えば赤外線センサや超音波センサ、CCDセンサ、CMOSセンサのように、検出対象の状態を、機械的、電氣的、電磁的に、検出できる任意の構成であればよい。あるいは、所定のカメラを用いて検出対象を撮影した結果を解析（ビデオ式モーションキャプチャ）して、検出対象の状態を検出できるようにしてもよい。カメラを用いて検出対象の状態を検出する一例として、携帯端末の画面表示状態を検出して、検出結果に基づいてテキスト画像の表示内容や表示態様を変更可能にしてもよい。

【0254】

テキスト画像データを用いたテキスト画像表示による演出は、一部または全部の演出が、パチンコ遊技機1における設定値を示唆可能な設定示唆演出として実行されてもよい。例えばリーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異なる割合で、テキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02が決定されてもよい。このような場合において、テキスト表示プロセステーブル91AKT01の決定割合は、設定値が1であれば35/100（＝35％）であり、設定値が2であれば30/100（＝30％）であり、設定値が3であれば25/100（＝25％）であり、設定値が4であれば20/100（＝20％）であり、設定値が5であれば15/100（＝15％）であり、設定値が6であれば10/100（＝10％）であるように、設定されてもよい。これに対応して、テキスト表示プロセステーブル91AKT02の決定割合は、設定値が1であれば65/100（＝65％）であり、設定値が2であれば70/100（＝70％）であり、設定値が3であれば75/100（＝75％）であり、設定値が4であれば80/100（＝80％）であり、設定値が5であれば85/100（＝85％）であり、設定値が6であれば90/100（＝90％）であるように、設定されてもよい。こうした決定割合の設定によれば、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合には、テキスト表示プロセスパターン91AKT01、91AKT02のいずれかに応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率を、パチンコ遊技機1における設定値に応じて異ならせている。例えばパチンコ遊技機1における設定値が1である場合には、テキスト表示プロセステーブル91AKT01に応じたテキスト画像表示による演出が実行されやすく、設定値が増加するに従って、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行される比率が高くなる。したがって、リーチ演出内容が「SPリーチA（大当り）」である場合に、テキスト表示プロセステーブル91AKT02に応じたテキスト画像表示による演出が実行されると、パチンコ遊技機1における設定値が遊技者にとって有利な設定値である期待度が高くなる。

【0255】

その他、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特定設定値である場合には、特定設定値以外の設定値である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定値が特定設定値である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特定設定値である場合には所定割合で実行可能となり、特定設定値以外の設定値である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、設定値が特定設定値である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、設定値が特定設定値以外である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0256】

特別期間であるか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別期間である場合には、特別期間以外の期間である場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別期間以外の期間である範囲では、特別期間である範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別期間である場合には所定割合で実行可能となり、特

別期間以外の期間である場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別期間である範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別期間以外の期間である範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。

【0257】

特別期間であるか否かに限定されず、任意の特別条件が成立したか否かに応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。例えば、特別条件が成立した場合には、特別条件が成立しない場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能にしてもよい。この場合に、特別条件が成立していない範囲では、特別条件が成立した範囲よりも、設定示唆演出の実行割合が低くなるという限界としての制限が設けられる。特別条件が成立した場合には所定割合で実行可能となり、特別条件が成立していない場合には実行されない設定示唆演出を設けてもよい。このように、特別条件が成立した範囲では、所定割合で設定示唆演出を実行可能となる。その一方で、特別条件が成立していない範囲では、設定示唆演出が実行されないという限界としての制限が設けられる。特別条件は、パチンコ遊技機1における遊技の進行または履歴あるいは遊技の判定や決定の結果に応じて成立可能な任意の条件であってもよいし、パチンコ遊技機1における演出の進行または履歴あるいは演出の判定や決定に応じて成立可能な任意の条件であってもよい。設定示唆演出に限定されず、任意の演出は、予め設定された条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行可能としたものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で演出態様が決定されるものであってもよいし、そのような条件が成立したか否かに応じて異なる割合で実行タイミングが決定されるものであってもよい。また、任意の演出は、予め設定された制限条件が成立した範囲では、特定の演出が実行されないという限界としての制限が設けられてもよく、あるいは制限条件が成立していない範囲と比較して実行割合が低下し実行されにくいという限界としての制限が設けられてもよい。

【0258】

(特徴部91AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、例えば図8-7に示すように、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0259】

文字画像制御手段は、例えば図8-8に示すように、表示期間において、共通の第1構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0260】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図8-6に示すように、文字画像

に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【0261】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図8-8に示すように、特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0262】

文字画像制御手段は、例えば図8-4に示すように、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0263】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0264】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図8-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0265】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0266】

(特徴部92AKの課題解決手段および効果)

遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えばSPリーチAやSPリーチBのリーチ演出などの文字画像が付加された動画像を表示する特定演出を実行可能な、例えば演出制御用マイクロプロセッサ91AK100などの演出実行手段と、例えば記憶エリア91AKM11など、動画像に関するデータを記憶する第1記憶領域と、例えば記憶エリア91AKM13など、文字画像に関するデータを記憶する第2記憶領域と、第1記憶領域の記憶データを用いて動画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、動画像レンダラ91AK144などの動画像制御手段と、第2記憶領域の記憶データを用いて文字画像の表示を制御する、例えば映像デコーダ91AK143、テキスト画像レンダラ91AK146などの文字画像制御手段とを備え、第2記憶領域の記憶データは、例えばテキスト画像指定情報により指定されるテキスト画像などの第1構成要素と、例えばテキスト表示設定情報により設定される表示スタイルなどの第2構成要素とを含む複数の文字画像構成要素に関するデータを含み、文字画像制御手段は、例えば動画像データ91AKD01を用いた動画像などの第1動画像と、第1動画像とは異なる、例えば動画像データ91AKD11を用いた動画像などの第2動画像とに対して、例えばテキスト表示プロセステーブル91AKT01、91AKT02に応じたテキスト画像など、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0267】

文字画像制御手段は、例えば図8-8に示すように、1の動画像に付加された文字画像

10

20

30

40

50

の表示期間において、共通の第1構成要素に対応する文字画像を表示するときに、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0268】

文字画像制御手段は、例えばcolorフィールドを構成するフィールドデータなど、文字画像とは異なる特定画像と共通の情報を用いて、例えば図8-6に示すように、文字画像に関する第2構成要素を変更可能であってもよい。これにより、処理負担を軽減するように、適切な表示の制御が可能になる。

【0269】

文字画像制御手段は、例えば「激アツ」を示すテキスト画像など、特定の第1構成要素グループに対応する特定文字画像を表示可能であり、例えば図8-8に示すように、特定文字画像に関する第2構成要素を、複数のタイミングにて変更可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0270】

文字画像制御手段は、例えば図8-4に示すように、文字画像に関する第1構成要素と第2構成要素とを、個別に変更して表示可能であってもよい。これにより、多様な文字画像表示が実行されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0271】

第2記憶領域の記憶データは、例えばアウトラインフォントデータなど、文字画像の表示に使用可能なアウトラインデータを含んでもよい。これにより、多様な文字画像表示が容易かつ高品質で実行されるとともに、データ容量や処理負担の増大が防止されるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0272】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"gold"の場合などの特定要素が設定された場合に、例えば図8-8に示すように、光沢性を有する文字画像を表示するとともに、文字画像の周囲にエフェクト画像を付加して表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0273】

文字画像構成要素として、例えばcolorフィールドが"rainbow"の場合などの特殊要素が設定された場合に、例えば文字内座標や表示時間の範囲などの所定範囲で、例えば赤、橙、黄、緑、水、青、青紫、赤紫の順に変更など、複数の表示色が順次に変更される文字画像を表示可能であってもよい。これにより、文字画像表示に対する遊技者の印象を高めて、文字画像表示による演出の興趣を向上させるように、適切な表示の制御が可能になる。

【0274】

(特徴部の関連付けに係る説明)

特徴部91AK、92AKに関する構成は、特徴部60AKに関する構成などの一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能であるとともに、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能であってもよいし、第1動画像と、第1動画像とは異なる第2動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能であってもよい。

【0275】

(特徴部01AK、02AKに関する説明)

図9-1は、特徴部01AK、02AKに関し、画像表示装置5における画面表示の構成例01AKP0を示している。構成例01AKP0において、画像表示装置5の画面上には、アクティブ表示エリア01AKA1、第1保留表示エリア01AKB1、第2保留表示エリア01AKB2、小図柄表示エリア01AKC1が設けられている。

【0276】

アクティブ表示エリア01AKA1では、実行中の可変表示に対応した演出画像の表示

10

20

30

40

50

によるアクティブ表示が行われる。第1保留表示エリア01AKB1では、第1保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。第2保留表示エリア01AKB2では、第2保留記憶数に応じて、実行が保留されている可変表示に対応した演出画像の表示による保留表示が行われる。このように、アクティブ表示エリア01AKA1、第1保留表示エリア01AKB1、第2保留表示エリア01AKB2では、可変表示に関する情報に基づいて特定表示となるアクティブ表示や保留表示が可能である。第1保留表示エリア01AKB1における保留表示は「第1保留表示」とも称され、第2保留表示エリア01AKB2における保留表示は「第2保留表示」とも称される。

【0277】

第1保留表示エリア01AKB1は、例えば右端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられた保留表示が可能であり、右詰めで第1保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。第2保留表示エリア01AKB2は、例えば左端から順に保留番号の「1」、「2」、「3」、「4」と対応付けられた保留表示が可能であり、左詰めで第2保留表示が行われるように表示領域が構成されていればよい。アクティブ表示エリア01AKA1では、第1特図ゲームの開始に対応して第1保留表示エリア01AKB1にて消去（消化）された第1保留表示に応じたアクティブ表示が開始され、第2特図ゲームの開始に対応して第2保留表示エリア01AKB2にて消去（消化）された第2保留表示に応じたアクティブ表示が開始される。アクティブ表示エリア01AKA1にて表示可能なアクティブ表示は、第1保留表示や第2保留表示と色彩や模様が共通するものであればよく、例えばアクティブ表示は第1保留表示や第2保留表示と共通の演出画像が各保留表示よりも大きく表示されるものであってもよい。アクティブ表示の表示態様は、アクティブ表示変化演出が実行されることにより、第1保留表示や第2保留表示のときとは異なる表示態様に変化する場合があってもよい。また、アクティブ表示エリア01AKA1では、例えばアクティブ表示の下方に台座を示す演出画像が表示されることにより、アクティブ表示を第1保留表示や第2保留表示とは区別して認識可能にしてもよい。

【0278】

画像表示装置5の画面上における所定位置には、小図柄表示エリア01AKC1が配置されている。小図柄表示エリア01AKC1は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも小さく、例えば画像表示装置5の画面上における右側端部といった所定位置に設けられている。小図柄表示エリア01AKC1では、特別図柄や飾り図柄の可変表示に対応して、小図柄の可変表示が実行される。小図柄を示す演出画像は、飾り図柄を示す演出画像である識別情報画像よりも縮小され、飾り図柄を示す識別情報画像のそれぞれと一部または全部が共通する態様で、可変表示を実行可能な縮小識別情報画像であればよい。例えば飾り図柄を示す識別情報画像が数字を示す部位とキャラクタを示す部位とを含んでいる場合に、小図柄を示す演出画像は、飾り図柄に含まれる数字を示す部位と同様の図柄番号に対応した数字を示す画像であり、キャラクタを示す部位を含んでいないため、飾り図柄を示す演出画像よりも簡素な態様により小図柄を表示可能であればよい。小図柄表示エリア01AKC1では簡素な態様により小図柄を表示することにより、小図柄の表示内容や表示結果が遊技者に誤認されることを防止できればよい。画像表示装置5の画面上に設けられた小図柄表示エリア01AKC1では、縮小識別情報となる小図柄の可変表示が行われ、表示結果となる確定小図柄が導出される。小図柄を示す演出画像は、常時視認可能な位置に表示してもよい。

【0279】

図9-2は、エフェクト用描画コマンドの構成例を示している。この実施例では、複数のエフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG01~01AKG06が予め用意されている。コマンド01AKG01は、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG02は、色情報を反転させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド01AKG03は、

倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 01AKG04 は、モノクロ変換させるカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 01AKG05 は、回転によるぼかし用のカラーブレンドが命令される描画コマンドである。コマンド 01AKG06 は、画像位置のオフセット量を変更することが命令される描画コマンドである。

【0280】

エフェクト用描画コマンドは、1 の描画コマンドとして用意されたものであってもよいし、ディスプレイリストとして用意されたものであってもよい。ディスプレイリストは、描画制御を行うコマンド群であり、VDP91AK132 に対する複数のコマンドを組み合わせたコマンド列として、CPU91AK131 により作成可能である。VDP91AK132 では、ディスプレイリストの記述順に描画処理を実行可能である。エフェクト用描画コマンドは、複数種類の画素間演算設定を行うコマンド群の組合せにより構成されてもよい。例えばカラーブレンドが命令される描画コマンドにおいて、適用するエフェクトに応じたパラメータを設定することにより、それぞれのエフェクト用描画コマンドとして機能できるものであってもよい。例えば VDP91AK132 の内部レジスタには、ディスプレイリストに含まれる演算対象を指定する制御データやパラメータを指定する数値データ、その他のレジスタ値が格納され、実行コマンドに応じたレジスタ値が格納されることにより、ディスプレイリストに従った描画が開始される。

【0281】

コマンド 01AKG01 に対応して、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するバイリニア補間方式のテクスチャマッピングにより縮小画像を生成する。この縮小画像を生成するときには、サンプリング点グループが異なる複数の縮小画像を生成してもよい。こうして生成された複数の縮小画像を用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、合成された縮小画像を生成する。その後、合成された縮小画像の拡大処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0282】

コマンド 01AKG02 に対応して、色情報を反転させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（1 ピクセル）の色情報である RGB 値について、最大値（例えば 255）との差分演算処理を実行する。例えば「赤」に対応する R 値が「80」である場合には、 $255 - 80 = 175$ が得られることで、色情報を反転させることができる。「緑」に対応する G 値、「青」に対応する B 値についても、同様の差分演算処理を実行することで、色情報を反転させた画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0283】

コマンド 01AKG03 に対応して、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対するスケーリング処理により複数の拡大画像または縮小画像を生成する。このときには、画像の拡大率や縮小率といった倍率が異なる複数の拡大画像または縮小画像を生成する。例えば表示倍率 100% の画像に対し、表示倍率 102% の画像、表示倍率 104% の画像といった、2 種類の拡大画像を生成する。こうして生成された複数の拡大画像または縮小画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0284】

コマンド 01AKG04 に対応して、モノクロ変換させるカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データにて示される各画素（1 ピクセル）の色情報である RGB 値について、画素ごとにモノクロ変換演算処理を実行する。モノクロ変換演算処理では、色調変換用の演算式に RGB 値を代入することで、画像がモノクロ化するように色情報を変更

10

20

30

40

50

することができる。このように、モノクロ変換演算処理を実行することで、モノクロ変換が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

【0285】

コマンド01AKG05に対応して、回転によるぼかし用のカラーブレンドを実行する場合には、例えば画像データに対する回転演算処理により複数の回転画像を生成する。このときには、画像の回転角度が異なる複数の回転画像を生成する。例えば回転角度0°の画像に対し、回転角度2°の画像、回転角度4°の画像といった、2種類の回転画像を生成する。こうして生成された複数の回転画像と、オリジナルの画像データに対応する画像（原画像）とを用いて、例えばアルファブレンディングといった、カラーブレンドによる合成処理を実行することで、ぼかし処理が施された画像となるように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画することができる。

10

【0286】

コマンド01AKG06に対応して、画像位置のオフセット量を変更する場合には、例えば画像データに対する座標値変換処理により画像の位置情報を変更する。座標値変換処理は、パラメータとして設定されたオフセット量に応じて、例えばUV座標値といった、画像を描画する場合の位置情報が変更する。UV座標値は、テクスチャをオブジェクトにマッピングする場合のテクスチャ座標属性値として与えられる。座標値変換処理を実行することで、テクスチャの配置が異なる画像となるように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画することができる。

20

【0287】

このように、エフェクト用描画コマンドは、コマンド01AKG01～01AKG05のように、画像データに含まれる色情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。また、エフェクト用描画コマンドは、コマンド01AKG06のように、画像データに対応する位置情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。その他、エフェクト用描画コマンドは、画像データに関する任意の属性情報を変更して生成された画像を描画可能にするコマンドを含んでいてもよい。

【0288】

これらのエフェクト用描画コマンドとは異なり、CPU91AK131は、通常表示用描画コマンドも生成可能である。通常表示用描画コマンドは、カラーブレンドによる合成処理などを実行しないことで、画像データに含まれる色情報などを変更せずに、画像データに対応する画像を描画する処理を実行させる。

30

【0289】

図9-3は、画像表示装置5の画面上に表示可能な各種の演出画像を含む画面表示の構成例を示している。画像表示装置5に表示される複数の演出画像は、複数の表示レイヤに分けて描画される。複数の表示レイヤは、演出画像の表示層として、予め異なる表示優先度が設定されている。図9-3に示す構成例では、複数の表示レイヤとして、レイヤ01AKL1～01AKL5が設けられている。このうち、レイヤ01AKL1は、表示優先度が最も高い表示レイヤであり、小図柄表示エリア01AKC1における小図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ01AKL2は、表示優先度がレイヤ01AKL1の次に高い表示レイヤであり、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画する。また、レイヤ01AKL2は、アクティブ表示の下方に台座を示す演出画像を表示可能に描画してもよい。レイヤ01AKL3は、表示優先度がレイヤ01AKL2の次に高い表示レイヤであり、リーチ中チャンスアップとなるチャンスアップ演出に用いられる演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ01AKL4は、表示優先度がレイヤ01AKL3の次に高い表示レイヤであり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄を示す演出画像などを表示可能に描画する。レイヤ01AKL5は、表示優先度が最も低い表示レイヤであり、背景画像となる演出画像などを表示可能に描画する。

40

【0290】

50

複数の演出画像が配置される表示レイヤは、例えばディスプレイリストに含まれる表示優先度情報などにより指定される。ディスプレイリストでは、レイヤ01AKL5に配置される演出画像が最初の描画対象に指定され、その後、レイヤ01AKL4、01AKL3、01AKL2、01AKL1の順に、各表示レイヤに配置される演出画像が描画対象に指定されてもよい。また、例えば各レイヤ01AKL1～01AKL5に描画される演出画像の画像データには、それぞれの演出画像を重畳して描画するときに用いられる奥行き値となるZ値が設定されてもよい。Z値設定テーブルによるZ値の設定により、各レイヤ01AKL1～01AKL5に描画される演出画像のZ値は、描画先のレイヤに応じて異なる値となればよい。例えばZ値として小さい値が割り当てられた表示レイヤは、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Z軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにすればよい。

10

【0291】

VDP91AK132は、演出データメモリ91AK123などから読み出した画像データをVRAM91AK147などに設けられたフレームバッファに書き込むときに、Z値の比較演算を行うことで、表示優先度の判定を行えばよい。このときに、例えばZ値が小さい値である演出画像の画像データは、Z値が大きい値である演出画像の画像データよりも優先してフレームバッファに書き込まれる。これにより、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が高くなり、遊技者からみて手前側（前方側）に配置することができる。その一方で、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像は、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤに描画する演出画像よりも表示優先度が低くなり、遊技者からみて奥側（後方側）に配置することができる。なお、Z値と表示優先度との関係は、逆の関係であってもよく、Z値として大きい値が割り当てられた表示レイヤは、Z値として小さい値が割り当てられた表示レイヤよりも、Z軸方向の手前側（前方側）に配置され、画像の表示優先度が高くなるようにしてもよい。

20

【0292】

こうして、表示レイヤに応じた演出画像の描画処理を実行して、複数の演出画像を含んだ表示画像01AKD1が生成される。表示画像01AKD1は、表示優先度が異なる複数の表示レイヤとして、レイヤ01AKL1～01AKL5に描画される画像を重畳可能に合成した後、画像表示装置5の画面上にて表示される。

30

【0293】

レイヤ01AKL1～01AKL5のうち、レイヤ01AKL1、01AKL2は特別レイヤとなり、レイヤ01AKL3～01AKL5は特定レイヤとなる。特定レイヤに含まれるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特別レイヤに含まれるレイヤ01AKL1、01AKL2に描画される演出画像とは異なる描画処理により、演出画像を描画して表示可能である。

【0294】

図9-4は、VDP91AK132が実行するエフェクト描画合成処理の一例を示すフローチャートである。エフェクト描画合成処理は、例えばVDP91AK132の命令デコーダ91AK141による命令コードの解読結果に基づいて、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送されたときに実行される。エフェクト描画合成処理が開始されると、エフェクト処理の対象となる画像データが読み出される（ステップ01AKS01）。例えばVDP91AK132では、演出データメモリ91AK123などから処理対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147のワークエリアなどに格納して一時記憶させる。VDP91AK132のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147のバッファエリアなどから処理対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147のワークエリアなどに転送して記憶させればよい。エフェクト処理の対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特定レイ

40

50

ヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。

【0295】

その後、描画コマンドに応じて、エフェクト用カラーブレンドを実行する（ステップ01AKS02）。例えばVDP91AK132は、動画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、例えばコマンド01AKG01～01AKG05のいずれかに応じたカラーブレンドを実行すればよい。コマンド01AKG06の場合には、テクスチャマッピングにおける画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理が実行されてもよい。

10

【0296】

ステップ01AKS02の次には、低優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ01AKS03）。このときには、ステップ01AKS02にてエフェクト用カラーブレンドを実行した画像について、VRAM91AK147のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。例えばVDP91AK132は、動画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ01AKL3～01AKL5にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。これにより、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することで、画像データの色情報などを変更した後に、スクリーン表示用として描画することができる。

20

【0297】

ステップ01AKS03の後には、高優先度の表示レイヤに対応して、画像を合成して描画する（ステップ01AKS04）。例えばVDP91AK132では、演出データメモリ91AK123などから描画対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147のスクリーン表示用となるフレームバッファに描画する。このフレームバッファには、ステップ01AKS03により、既に低優先度の表示レイヤにおける画像が描画されている。VDP91AK132のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ01AKL1、01AKL2にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。ステップ01AKS04にて描画対象となる画像データは、描画コマンドにより、複数の表示レイヤのうち、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2のいずれかに描画される画像を示す画像データが指定される。これにより、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

30

40

【0298】

このように、VDP91AK132は、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147の所定領域に記憶された画像データを用いて、画像表示装置5の画面上に各種画像を表示するための描画処理を実行可能である。また、エフェクト描画合成処理を実行することで、一方では、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像に関して、画像データに含まれる色情報を変更して描画することができ、他方では、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2のいずれかに描画される画像に関して、画像データに対応して描画することができる。

50

【0299】

エフェクト用描画コマンドを含まず通常表示用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理とは異なる通常描画合成処理を実行可能である。通常描画合成処理において、VDP91AK132のデータ転送回路は、描画コマンドにより指定された画像データのアドレスにアクセスすることで、演出データメモリ91AK123やVRAM91AK147のバッファエリアなどから描画対象の画像データを読み出し、VRAM91AK147にてスクリーン表示用となるフレームバッファに転送して記憶させればよい。このときには、動画像レンダラ91AK144、キャラクタ画像レンダラ91AK145、テキスト画像レンダラ91AK146の一部または全部により、描画コマンドで指定された画素間演算処理などを実行することで、レイヤ01AKL1、01AKL2にそれぞれ描画される画像を、表示優先度に応じて合成しながらスクリーン表示用のフレームバッファに記憶させればよい。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2および特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5のいずれかに描画される画像は、エフェクト用カラーブレンドを実行することなく、画像データの色情報などが変更されずに、スクリーン表示用として描画することができる。

10

【0300】

図9-5は、エフェクト描画合成処理による画像処理の実行例を示している。この場合に、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストでは、エフェクト処理の対象となる画像データとして、特定レイヤに含まれるレイヤ01AKL3～01AKL5のうち、レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD03、レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD04、レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD05が、それぞれ指定される。VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS01にて、これらの画像データを読み出すと、VRAM91AK147のワークエリアなどに設けられたサブフレームバッファ01AKF01に格納して一時記憶させる。これにより、図9-5(A1)に示すように、レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD03と、レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD04と、レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD05は、サブフレームバッファ01AKF01に記憶される。

20

30

【0301】

続いて、VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS02により、サブフレームバッファ01AKF01に記憶されている画像データに対して、エフェクト用カラーブレンドを実行する。例えばエフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG04によりモノクロ変換させるカラーブレンドが指定された場合には、モノクロ変換演算処理を実行することで、画像データに含まれる色情報を変更する。これにより、レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD03は、図9-5(A2)に示すようなモノクロ変換された画像データ01AKD13となるように色情報が変更される。レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD04は、図9-5(A2)に示すようなモノクロ変換された画像データ01AKD14となるように色情報が変更される。レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD05は、図9-5(A2)に示すようなモノクロ変換された画像データ01AKD15となるように色情報が変更される。

40

【0302】

その後、VDP91AK132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS03により、低優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。例えば表示優先度が低い表示レイヤから順番に、サブフレームバッファ01AKF01から読み出した画像データを、メインフレームバッファ01AKF02に書き込んで記憶させる。このときには、表示優先度に応じて、画像データの上書きや隠面消去を実行すればよい。図9-5(A2)に示すサブフレームバッファ01AKF01に記憶されている画像データ01AKD13～0

50

1AKD15のうち、レイヤ01AKL5に配置される演出画像の画像データ01AKD15を1番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に書き込んで記憶させる。レイヤ01AKL4に配置される演出画像の画像データ01AKD14を2番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD15に重畳して書き込んで合成する。レイヤ01AKL3に配置される演出画像の画像データ01AKD13を3番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD14、01AKD15に重畳して書き込んで合成する。

【0303】

そして、VDP91AKD132は、エフェクト描画合成処理のステップ91AKS04により、高優先度の表示レイヤに対応した画像を合成する。このときには、例えばディスプレイリストに含まれる描画コマンドにより、描画対象となる画像データとして、特別レイヤに含まれるレイヤ01AKL1、01AKL2のうち、レイヤ01AKL2に配置される演出画像の画像データ01AKD02が最初に指定され、レイヤ01AKL1に配置される演出画像の画像データ01AKD01が次に指定される。VDP91AK132は、これらの画像データを読み出すごとに、メインフレームバッファ01AKF02に書き込んで記憶させる。すなわち、描画対象となる画像データ01AKD01、01AKD02のうち、レイヤ01AKL2に配置される演出画像の画像データ01AKD02を1番目に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD13～01AKD15に重畳して書き込んで合成する。レイヤ01AKL1に配置される演出画像の画像データ01AKD01を最後に読み出し、メインフレームバッファ01AKF02に記憶されている画像データ01AKD02、01AKD13～01AKD15に重畳して書き込んで合成する。

【0304】

このように、サブフレームバッファ01AKF01に一時記憶させた画像データ01AKD03～01AKD05は、エフェクト用カラーブレンドにより色情報を変更した画像データ01AKD13～01AKD15に変換され、変換後の画像データ01AKD13～01AKD15が表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ01AKF02に書き込まれる。その後、画像データ01AKD01、01AKD02は、エフェクト用カラーブレンドを実行しないことで色情報を変更せず、表示優先度に応じた順番でメインフレームバッファ01AKF02に書き込まれる。したがって、特定レイヤとなる01AKL3～01AKL5では、エフェクト用カラーブレンドといった特定描画処理により描画して、背景画像、飾り図柄を示す演出画像、リーチ中チャンスアップの演出画像といった、各種の演出用画像を表示可能である。これに対し、特別レイヤとなる01AKL1、01AKL2では、エフェクト用カラーブレンドを行わない通常描画処理により描画して、保留表示やアクティブ表示を示す演出画像、小図柄を示す演出画像といった、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。

【0305】

図9-6は、エフェクト描画合成処理の実行による画像表示例を示している。VDP91AK132は、エフェクト用描画コマンドを含むディスプレイリストが転送された場合に、エフェクト描画合成処理を実行することにより、画像データに含まれる色情報などを変更して描画した演出用画像を表示可能である。

【0306】

図9-6(A)は、モノクロ変換の場合における画像表示例01AKM01を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド01AKG04を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5において、エフェクト用カラーブレンドのうちでモノクロ変換演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。モノクロ変換演算処理は、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するための処理である。これにより、画像表示例01AKM01の特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画するモノクロ変換演算処理などにより描

画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例 01AKM01 の特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【0307】

図 9-6 (B) は、色情報反転の場合における画像表示例 01AKM02 を示している。エフェクト用描画コマンドとして、コマンド 01AKG02 を含むディスプレイリストが転送された場合には、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 において、エフェクト用カラーブレンドのうちで差分演算処理などにより描画した演出用画像を表示可能である。差分演算処理は、画像データに含まれる色情報の値を、最大値との差分により反転するように変換して描画するための処理である。これにより、画像表示例 01AKM02 の特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 では、特定描画処理として、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画する差分演算処理などにより描画して、演出用画像を表示可能である。画像表示例 01AKM02 の特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報の値などを変換せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能である。

【0308】

その他、エフェクト用描画コマンドとして、コマンド 01AKG01 を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 では、特定描画処理として、バイリニアサンプリングによるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【0309】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド 01AKG03 を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 では、特定描画処理として、倍率変更によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【0310】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド 01AKG05 を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 では、特定描画処理として、回転によるぼかし用のカラーブレンドを行う合成処理により、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により画像データに含まれる色情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【0311】

エフェクト用描画コマンドとして、コマンド 01AKG06 を含むディスプレイリストが転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3~01AKL5 では、特定描画処理として、画像位置のオフセット量を変更する座標値変換処理により、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用画像を表示可能である。この場合に、特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により画像データに対応する位置情報などを変更せずに描画して、遊技の進行に関する所定画像を表示可能であればよい。

【0312】

これらのエフェクト用描画コマンドを用いることで、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出用画像や、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出用

10

20

30

40

50

画像を、特定レイヤにて表示することができる。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる画像処理を実行可能にすることで、色情報または位置情報を変更して描画することができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0313】

図9-7(A)は、リーチ演出内容に応じた大当たり信頼度の設定例を示している。リーチ演出ごとの大当たり信頼度は、それぞれのリーチ演出が実行された場合のうちで、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される場合の割合である。この設定例では、SPリーチA1～A3あるいはSPリーチBといった、複数種類のスーパーリーチとなるリーチ演出に応じて、大当たり信頼度が異なるように設定されている。例えば可変表示パターン決定テーブルにおいて、可変表示パターン決定用の乱数値と比較される決定値の割当てにより、複数種類のリーチ演出に応じて可変表示結果が「大当たり」となる割合が異なるように設定されていればよい。

【0314】

SPリーチA1～A3は、SPリーチBよりも大当たり信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であり、「弱SPリーチ」とも称される。SPリーチBは、SPリーチA1～A3よりも大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出であり、「強SPリーチ」とも称される。例えばSPリーチA1の大当たり信頼度は20%であり、SPリーチA2の大当たり信頼度は25%であり、SPリーチA3の大当たり信頼度は30%であり、SPリーチBの大当たり信頼度は80%である。したがって、SPリーチA1のリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当たり」になるのは、5回中の1回程度である。これに対し、SPリーチBのリーチ演出が実行された場合に可変表示結果が「大当たり」になるのは、5回中の4回程度である。リーチ演出内容は、SPリーチA1～A3の場合に、一部が共通性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばSPリーチA1～A3は、背景画像として、互いに共通の動画像が再生表示されてもよい。あるいは、SPリーチA1～A3は、共通のキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、SPリーチBの場合に、SPリーチA1～A3の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばSPリーチBは、背景画像として、SPリーチA1～A3とは異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、SPリーチBは、SPリーチA1～A3とは異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。リーチ演出内容は、SPリーチA1～A3のいずれかの場合に、他の場合との相違性を認識できる演出態様を含んでいてもよい。例えばSPリーチA1～A3は、背景画像として、互いに異なる動画像が再生表示されてもよい。あるいは、SPリーチA1～A3は、互いに異なるキャラクタ画像がアニメーション表示されてもよい。その他、相違性を認識できる演出態様は、画像表示装置5の画面上における任意の表示、スピーカ8L、8Rから出力される任意の音声、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光部材を用いた任意の発光、演出用可動部材を用いた任意の動作、あるいは、これらの一部または全部の組合せによるものであればよい。

【0315】

SPリーチA1～A3といった、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示による描画演出を実行する場合が含まれている。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて異なる描画処理により描画した画像を表示可能な複数種類の表示演出のうち、いずれかの表示演出を選択して実行可能であってもよい。描画演出として、エフェクト用描画コマンドに応じて描画した画像の表示は行われないが、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドに応じて描画した画像を表示可能な表示演出を実行可能であってもよい。スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合には、特定の描画演出を実行せずに、通常表示用描画コマンドのみに応じて描画した画像の表示による演出を実行する場合が含まれていてもよい。

【0316】

図9-7(B)は、描画演出パターンに応じた描画演出内容の設定例を示している。こ

の設定例では、複数の描画演出パターンとして、描画演出パターン02AKA01、02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12が予め用意されている。これら複数の描画演出パターンに応じて、描画演出内容の一部または全部が異なっている。描画演出内容には、エフェクト表示による描画演出の有無や種類と、ストロボ表示による描画演出の有無とが含まれている。エフェクト表示やストロボ表示を含まない描画演出は、通常描画演出ともいう。エフェクト表示やストロボ表示による描画演出は、特定描画演出ともいう。

【0317】

エフェクト表示は、エフェクト用描画コマンドが生成されて転送された場合に、画像データに含まれる色情報を変更して描画する演出表示である。エフェクト表示の種類には、モノクロ変換エフェクトと、色情報反転エフェクトとが含まれている。モノクロ変換エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド01AKG04を用いて、モノクロ変換が施された演出画像を描画して表示する。色情報反転エフェクトは、エフェクト用描画コマンドのうちでコマンド02を用いて、色情報を反転させた演出画像を描画して表示する。このように、エフェクト表示は、画像データに含まれる色情報を変更して描画した演出画像を表示可能であればよい。なお、エフェクト表示は、例えばエフェクト用描画コマンドのうちでコマンド01AKG06を用いて、画像データに対応する位置情報を変更して描画した演出画像を表示可能であってもよい。

【0318】

ストロボ表示は、所定数のフレームごとに、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色（例えば黒色または白色）の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示する演出表示である。ストロボ表示は、エフェクト用描画コマンドとは異なる描画コマンドが生成されて転送された場合に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3～01AKL5に描画される画像に対して実行可能であればよい。これに対し、ストロボ表示は、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2にお描画される画像に対して実行されないようにしてもよい。このように、ストロボ表示は、特定レイヤに描画される画像の範囲で実行可能となる一方で、特別レイヤに描画される画像の範囲では実行されないという限界としての制限が設けられてもよい。ストロボ表示とともに、一時停止表示を行う場合があってもよい。一時停止表示は、所定数の連続するフレームにわたり同じ画像を継続して表示することで、画像の表示による演出の進行が一時停止した印象を与える演出表示である。なお、ストロボ表示が実行されない場合に、一時停止表示を行う場合があってもよい。

【0319】

図9-8は、描画演出パターンの決定例を示している。例えばステップS76の演出制御プロセス処理では、ステップS171にて可変表示開始設定処理が実行されたときに、図9-8に示すような可変表示結果やリーチ演出内容に応じた割合で、複数の描画演出パターンのいずれかに決定できればよい。CPU91AK131は、スーパーリーチのリーチ演出に対応する可変表示パターンが指定された場合に、描画演出パターン決定用の乱数値を抽出し、その乱数値に基づき、可変表示結果やリーチ演出内容に応じて、描画演出パターン決定テーブルを参照することで、描画演出パターンを決定すればよい。

【0320】

図9-8に示す決定例では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかであれば、60%（ $=60/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA01に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA02に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB01に決定され、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB02に決定され、10%（ $=10/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB11に決定され、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKB12に決定される。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合に、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかであれば、5%（ $=5/100$ ）の割合で描画演出パターン02AKA

01に決定され、10% (= 10 / 100) の割合で描画演出パターン02AKA02に決定され、15% (= 15 / 100) の割合で描画演出パターン02AKB01に決定され、20% (= 20 / 100) の割合で描画演出パターン02AKB02に決定され、20% (= 20 / 100) の割合で描画演出パターン02AKB11に決定され、30% (= 30 / 100) の割合で描画演出パターン02AKB12に決定される。このような決定割合により、描画演出パターン02AKA01と、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンとは、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が異なっている。

【0321】

描画演出パターン02AKA01は、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出を実行しないパターンである。これに対し、描画演出パターン02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12は、エフェクト表示やストロボ表示の一方または双方による特定描画演出を実行するパターンである。そして、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合のうち、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンに決定される割合が高くなる。したがって、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合のうち、エフェクト表示やストロボ表示による描画演出である特定描画演出が実行された場合には、特定描画演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。また、描画演出パターン02AKA01以外の描画演出パターンは、描画演出パターン02AKA01よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるように、決定割合が可変表示結果に応じて設定されている。

【0322】

リーチ演出内容がSPリーチBである場合には、描画演出パターン02AKA01のみに決定可能であり、描画演出パターン02AKA01以外には決定されないように制限が設けられる。リーチ演出内容がSPリーチBである場合には、SPリーチA1～A3である場合よりも大当たり信頼度が高い「強SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、遊技者は大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出を視認することが困難になり、遊技興趣を低下させるおそれがある。そこで、リーチ演出内容がSPリーチBである範囲では、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。これにより、大当たり信頼度が高いスーパーリーチのリーチ演出に対する遊技者の注目が妨げられることを防止して、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【0323】

リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、可変表示結果に応じて異なる割合で、描画演出パターン02AKA01、02AKA02、02AKB01、02AKB02、02AKB11、02AKB12のいずれかに決定可能である。リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、SPリーチBである場合よりも大当たり信頼度が低い「弱SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される。このような場合に、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が実行されると、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。こうして、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、特定描画演出が実行されることで、大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるので、大当たり信頼度が低いスーパーリーチのリーチ演出であっても、特定描画演出の実行により遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

【0324】

なお、リーチ演出内容がSPリーチBである場合にも、所定割合で描画演出パターン02AKA01以外に決定可能としてもよい。ただし、リーチ演出内容がSPリーチBである場合には、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3である場合よりも低い割合で、描画

演出パターン02AKA01以外に決定可能とすればよい。このように、リーチ演出内容がSPリーチBである範囲では、リーチ演出内容がSPリーチA1～A3である範囲よりも、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出が低い割合で実行可能になるという限界としての制限が設けられてもよい。

【0325】

図9-9(A)は、スーパーリーチの可変表示における演出実行期間を示している。スーパーリーチの可変表示が実行される場合には、可変表示開始から可変表示終了までの期間を、演出実行期間D0～D4といった複数の演出実行期間に分けることができる。演出実行期間D0は、可変表示開始からリーチ成立後にリーチ演出の実行が開始されるまでの期間である。演出実行期間D1は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されるリーチ演出実行期間が開始されてから、チャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行期間が開始されるまでの期間である。演出実行期間D2は、チャンスアップ演出実行期間が開始されてから、そのチャンスアップ演出実行期間が終了した後に、結果報知演出を実行可能な結果報知演出実行期間が開始されるまでの期間である。結果報知演出は、スーパーリーチとなるリーチ演出において可変表示の表示結果と対応した演出結果を報知する演出であればよい。演出実行期間D3は、結果報知演出実行期間が開始されてから終了するまでの期間である。演出実行期間D4は、結果報知演出実行期間が終了してから可変表示終了までの期間である。

【0326】

図9-9(B)は、それぞれの演出実行期間における演出制御例02AKC01を示している。複数の演出実行期間D0～D4のうち、チャンスアップ演出実行期間の開始から結果報知演出実行期間の開始までとなる演出実行期間D2では、描画演出パターン02AKA01以外である場合に、特定描画演出SPEを実行可能になる。描画演出パターン02AKA01である場合は、特定描画演出SPEを実行しないので、演出実行期間D2であっても特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。

【0327】

複数の演出実行期間D0～D4のうち、可変表示開始からスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの演出実行期間D0では、描画演出パターン02AKA01であるか描画演出パターン02AKA01以外であるかにかかわらず、特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。例えば演出実行期間D0では、飾り図柄の可変表示が開始されるときに、BGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDなどを用いた発光演出を実行可能であればよい。また、演出実行期間D0では、「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される場合や、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される場合に、BGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。その他、演出実行期間D0の全体において、通常描画演出NORが実行されるとともに、可変表示の実行中におけるBGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDなどを用いた発光演出を実行可能であってもよい。

【0328】

可変表示の実行中にスーパーリーチのリーチ演出などが実行される演出実行期間D1～D4のうちでは、演出実行期間D0に続く演出実行期間D1において、描画演出パターン02AKA01であるか描画演出パターン02AKA01以外であるかにかかわらず、特定描画演出SPEは実行されず通常描画演出NORが実行可能になる。こうした演出実行期間D1よりも後の演出実行期間D2では、描画演出パターン02AKA01である場合に通常描画演出NORを実行可能であり、描画演出パターン02AKA01以外である場合に特定描画演出SPEを実行可能である。描画演出パターン02AKA01による通常描画演出NORでは、通常描画処理により描画した画像を表示可能である。描画演出パターン02AKA01以外による特定描画演出SPEでは、例えば特定レイヤとなる01AKL3～01AKL5にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能である。なお、

描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合でも、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３２９】

演出実行期間Ｄ２よりも後の演出実行期間Ｄ３や演出実行期間Ｄ４では、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１であるか描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外であるかにかかわらず、特定描画演出ＳＰＥは実行されず通常描画演出ＮＯＲが実行可能になる。なお、演出実行期間Ｄ３では、演出実行期間Ｄ２と同様に、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１である場合に通常描画演出ＮＯＲを実行可能であり、描画演出パターン０２ＡＫＡ０１以外である場合に特定描画演出ＳＰＥを実行可能であってもよい。演出実行期間Ｄ３にて特定描画演出ＳＰＥを実行可能とした場合には、可変表示結果となる確定飾り図柄などを確定報知するための演出実行期間Ｄ４にて、特定描画演出ＳＰＥの実行を通常描画演出ＮＯＲの実行へと戻すようにすればよい。また、複数の演出実行期間Ｄ１～Ｄ４の全部において、特定描画演出ＳＰＥを実行可能にしてもよい。スーパーリーチのリーチ演出が実行される可変表示よりも前に、始動入賞時の判定結果として、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるとの判定結果に基づいて、特定描画演出ＳＰＥの実行を開始できるようにしてもよい。こうした演出実行期間Ｄ２以外の期間で特定描画演出ＳＰＥを実行可能となる場合でも、演出実行期間Ｄ２にて特定描画演出ＳＰＥを実行する場合と同様に、例えば特別レイヤとなる０１ＡＫＬ３～０１ＡＫＬ５にて、特定描画処理により描画した画像を表示可能であり、例えば特別レイヤとなるレイヤ０１ＡＫＬ１、０１ＡＫＬ２では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【０３３０】

複数の演出実行期間Ｄ０～Ｄ４のうち、演出実行期間Ｄ０以外の期間でも、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を用いた発光演出を実行可能である。これに対し、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出が実行されないように制御される。例えば特定描画演出ＳＰＥが実行されるときには、遊技効果ランプ９その他の装飾用ＬＥＤといった発光部材を消灯状態とすることで、発光演出が実行されないようにすればよい。このように、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行可能である。その一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、遊技効果ランプ９などの発光部材による発光演出を実行しない。したがって、通常描画処理により描画した画像を表示可能な通常描画演出ＮＯＲが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行可能にする一方で、特定描画処理により描画した画像を表示可能な特定描画演出ＳＰＥが実行される演出実行期間の範囲では、発光部材の発光による発光演出を実行しないという限界としての制限が設けられる。エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光演出を実行しないようにすることで、特定描画処理により描画した画像を遊技者が容易に認識することができる適切な画像表示により、遊技興趣を向上させることができる。

【０３３１】

なお、演出実行期間Ｄ２などにて特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、発光部材の発光による発光演出を実行しないという制限が設けられるものに限定されず、例えば通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも発光演出の演出量を減少させるといった、発光演出の演出態様に制限が設けられてもよい。特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出における発光部材の発光量（輝度）を低下させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画演出ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において発光可能な発光部材の個数を減少させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。あるいは、特定描画演出ＳＰＥが実行される場合には、通常描画処理ＮＯＲが実行される場合よりも、発光演出において使用する発光色を減少（

例えば単色発光など）させることで、演出量を減少させるように制限が設けられてもよい。

【0332】

図9-10～図9-13は、リーチ演出や描画演出の実行例を示している。図9-10は、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行される場合のうち、描画演出パターン02AKA01に決定された場合の演出実行例を示している。図9-11は、描画演出パターン02AKA02に決定された場合の演出実行期間D2における演出実行例を示している。図9-12は、描画演出パターン02AKB02に決定された場合の演出実行期間D2における演出実行例を示している。図9-13は、描画演出パターン02AKB12に決定された場合の演出実行期間D2における演出実行例を示している。

【0333】

図9-10(A)は、飾り図柄の変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる場合の演出実行例02AKM01を示している。このときには、「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて、「7」の数字に対応する共通の飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによりリーチ成立となり、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される。演出実行例02AKM01の場合には、演出実行期間D0であることに対応して、適宜、発光演出を伴う通常描画演出NORを実行可能である。例えばリーチ成立からスーパーリーチに発展するまでのBGMや効果音出力に対応して、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDといった発光部材を用いた発光演出を実行可能であればよい。

【0334】

図9-10(B)は、演出実行期間D1の開始に対応して、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる場合の演出実行例02AKM02を示している。図9-10(C)および図9-10(D)は、演出実行期間D1においてスーパーリーチのリーチ演出が進行するときの演出実行例02AKM03、02AKM04を示している。演出実行例02AKM02～02AKM04の場合には、演出実行期間D1であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出NORを実行可能であり、特定描画演出SPEを実行しない。

【0335】

図9-10(E)は、演出実行期間D2においてリーチ中チャンスアップ演出が実行される場合の演出実行例02AKM05を示している。図9-10(F)は、演出実行期間D2におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例02AKM06を示している。演出実行例02AKM05、02AKM06の場合には、演出実行期間D2であることに対応して、描画演出パターン02AKA01による発光演出を伴う通常描画演出NORが実行される。このときには、描画演出パターン02AKA01であることから、エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出SPEを実行しない。

【0336】

図9-10(G)は、演出実行期間D3において結果報知演出が実行される場合の演出実行例02AKM07を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出として、可変表示結果に応じて演出内容が異なるリーチ演出が実行され、また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、確定飾り図柄が揺れ表示などにより仮停止表示される。演出実行例02AKM07の場合には、演出実行期間D3であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出NORを実行可能であり、特定描画演出SPEを実行しない。

【0337】

図9-10(H)は、演出実行期間D4において可変表示結果の確定報知が実行される場合の演出実行例02AKM08を示している。このときには、スーパーリーチのリーチ演出が終了することに伴い、確定飾り図柄が完全停止表示により停止表示される。演出実行例02AKM08の場合には、演出実行期間D4であることに対応して、描画演出パターンの決定結果にかかわらず、発光演出を伴う通常描画演出NORを実行可能であり、特定描画演出SPEを実行しない。

【0338】

10

20

30

40

50

図9-11(A)は、演出実行期間D2の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに演出実行例02AKM11を示している。このときの演出表示は、演出実行例02AKM05における演出表示と同様であればよい。ただし、描画演出パターン02AKA02であることに対応して、一時停止表示が開始されてもよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5にて描画した画像は、VRAM91AK147に設けられたコピー領域に複写して、再利用可能に記憶させればよい。また、ストロボ表示による特定描画演出SPEが実行されることに対応して、発光演出を実行しないように制御される。

【0339】

図9-11(B)は、演出実行例02AKM11に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例02AKM12を示している。演出実行例02AKM12の場合には、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【0340】

図9-11(C)は、演出実行例02AKM12に続いて、ストロボ表示中に一時停止表示となる演出表示を実行する場合の演出実行例02AKM13を示している。演出実行例02AKM13の場合には、演出実行例02AKM11にて開始された一時停止表示を繰り返すことで、ストロボ表示中に一時停止表示を実行できればよい。例えば、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~レイヤ01AKL5では、VRAM91AK147のコピー領域から読み出した画像を描画することで、演出実行例02AKM11と同様の画像一時停止してを繰り返し表示すればよい。

【0341】

図9-11(D)は、演出実行例02AKM13に続いて、演出実行例02AKM12と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM14を示している。図9-11(E)は、演出実行例02AKM14に続いて、演出実行例02AKM11、02AKM13と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM15を示している。図9-11(F)は、演出実行例02AKM15に続いて、演出実行例02AKM12、02AKM14と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM16を示している。図9-11(G)は、演出実行例02AKM16に続いて、演出実行例02AKM11、02AKM13、02AKM15と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM17を示している。図9-11(H)は、演出実行例02AKM17に続いて、演出実行例02AKM12、02AKM14、02AKM16と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM18を示している。このように、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、一時停止表示を行うことができる。演出実行例02AKM18のストロボ表示が終了した後は、通常描画演出NORの実行に戻るとともに、発光演出を実行するように制御される。

【0342】

このようなストロボ表示は、CPU91AK131からVDP91AK132へと転送された描画コマンドに応じて、画像データとは異なる設定による画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、描画コマンドに応じてストロボ表示による特定描画演出SPEを実行可能にすることで、通常描画演出NORとは遊技者に異なる印象を与えることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0343】

図9-12(A)は、演出実行期間D2の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン02AKB02に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される演出実行例02AKM21を示している。この

ときの演出表示は、演出実行例 02AKM05 における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3～01AKL5 では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【0344】

図 9-12 (B) は、演出実行例 02AKM21 に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例 02AKM22 を示している。演出実行例 02AKM22 の場合には、演出実行例 02AKM12 などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3～01AKL5 にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ 01AKL1、01AKL2 では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

10

【0345】

図 9-12 (C) は、演出実行例 02AKM22 に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン 02AKB02 に応じたモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE が実行される演出実行例 02AKM23 を示している。演出実行例 02AKM23 の場合には、演出実行例 02AKM21 にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE では、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例 02AKM05 の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

20

【0346】

図 9-12 (D) は、演出実行例 02AKM23 に続いて、演出実行例 02AKM22 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 02AKM24 を示している。図 9-12 (E) は、演出実行例 02AKM24 に続いて、演出実行期間 D2 におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 02AKM25 を示している。このときの演出表示は、演出実行例 02AKM06 における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ 01AKL3～01AKL5 では、特定描画処理となるモノクロ変換演算処理などにより描画した画像が表示される点で相違している。

【0347】

図 9-12 (F) は、演出実行例 02AKM25 に続いて、演出実行例 02AKM22、02AKM24 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 02AKM26 を示している。図 9-12 (G) は、演出実行例 02AKM26 に続いて、演出実行期間 D2 における演出実行例 02AKM25 より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例 02AKM27 を示している。演出実行例 02AKM27 の場合には、演出実行例 02AKM25 にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出 SPE として一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図 9-12 (H) は、演出実行例 02AKM27 に続いて、演出実行例 02AKM22、02AKM24、02AKM26 と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例 02AKM28 を示している。このように、画像データを用いたモノクロ変換演算処理などにより色情報の色数を少なくして描画したモノクロ変換による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE を実行することができる。

30

40

【0348】

モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示は、CPU91AK131 から VDP91AK132 へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じてモノクロ変換エフェクトによる特定描画演出 SPE を実行可能にすることで、通常描画演出 NOR とは遊技者に与える印象を異ならせることがで

50

きるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、モノクロ変換エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0349】

図9-13(A)は、演出実行期間D2の開始に対応して、リーチ中チャンスアップ演出が実行されるときに、描画演出パターン02AKB12に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される演出実行例02AKM31を示している。このときの演出表示は、演出実行例02AKM05における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【0350】

図9-13(B)は、演出実行例02AKM31に続いて、ストロボ表示を実行する場合の演出実行例02AKM32を示している。演出実行例02AKM32の場合には、演出実行例02AKM12、02AKM22などと同様に、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5にて、単一色の画像として、全体が黒色の画像を描画して表示する。このとき、特別レイヤとなるレイヤ01AKL1、01AKL2では、通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。

【0351】

図9-13(C)は、演出実行例02AKM32に続いて、リーチ中チャンスアップ演出の実行中に、描画演出パターン02AKB12に応じた色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される演出実行例02AKM33を示している。演出実行例02AKM33の場合には、演出実行例02AKM31にて開始されたリーチ中チャンスアップ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のチャンスアップ演出として、一時停止表示を実行できるようにしてもよい。あるいは、色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEでは、ストロボ表示が実行される場合でも、演出実行例02AKM05の場合と同様に、経過時間に従って読み出した画像データを用いて描画した画像を表示することにより、チャンスアップ演出の一時停止表示を実行しないようにしてもよい。

【0352】

図9-13(D)は、演出実行例02AKM33に続いて、演出実行例02AKM32と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM34を示している。図9-13(E)は、演出実行例02AKM34に続いて、演出実行期間D2におけるチャンスアップ演出後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例02AKM35を示している。このときの演出表示は、演出実行例02AKM06における演出表示と比較して、特定レイヤとなるレイヤ01AKL3~01AKL5では、特定描画処理となる差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した画像が表示される点で相違している。

【0353】

図9-13(F)は、演出実行例02AKM35に続いて、演出実行例02AKM32、02AKM034と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM36を示している。図9-13(G)は、演出実行例02AKM36に続いて、演出実行期間D2における演出実行例02AKM35より後のリーチ演出が実行される場合の演出実行例02AKM37を示している。演出実行例02AKM37の場合には、演出実行例02AKM35にて実行されたリーチ演出を継続して実行できればよい。なお、ストロボ表示中のリーチ演出として一時停止表示を実行できるようにしてもよいし、色情報変換エフェクトによる特定描画演出SPEとして一時停止表示を実行しないようにしてもよい。図9-13(H)は、演出実行例02AKM37に続いて、演出実行例02AKM32、02AKM34、02AKM36と同様の画像を繰り返して表示する演出実行例02AKM38を示している。このように、画像データを用いた差分演算処理などにより色情報の値を変換して描画した色情報反転による画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを

10

20

30

40

50

、交互に繰り返し切り替えて表示することにより、ストロボ表示とともに、色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEを実行することができる。

【0354】

色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示は、CPU91AK131からVDP91AK132へと転送されたエフェクト用描画コマンドに応じて、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画した画像を用いて、専用の画像データによらず実行可能である。これにより、共通の画像データを用いて描画される演出用画像であっても、エフェクト用描画コマンドに応じて色情報反転エフェクトによる特定描画演出SPEを実行可能にすることで、通常描画演出NORとは遊技者に与える印象を異ならせることができるので、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。また、色情報反転エフェクトとなるエフェクト表示と、ストロボ表示とを組み合わせることにより、表示画像の色変化を遊技者が容易に認識可能となり、画像データのデータ量が増大することを防止しつつ、表示演出の印象を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0355】

エフェクト表示やストロボ表示による特定描画演出SPEを実行することで、通常描画演出NORにはない表示演出の違和感を遊技者に与えることができる。リーチ演出内容がSPリーチA1～A3のいずれかである場合には、SPリーチBである場合よりも大当たり信頼度が低い「弱SPリーチ」となるスーパーリーチのリーチ演出が実行される一方で、通常描画演出NORにはない表示演出の違和感を与える特定描画演出SPEを実行可能である。そして、特定描画演出SPEが実行された場合には、大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるので、遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を適切に向上させることができる。

20

【0356】

特徴部01AK、02AKに関する発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、特徴部01AK、02AKに関する全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【0357】

ストロボ表示は、画像データを用いて描画した画像と、画像データとは異なる設定による単一色の画像とを、交互に繰り返し切り替えて表示することにより実行するものとして説明した。このようなストロボ表示において、単一色の画像について一部または全部を、予め用意された特定画像に差し替えて表示する場合があってもよい。例えば特定画像として、キャラクタ画像となる演出画像を差し込んで表示する場合には、単一色の画像を繰り返して表示する場合よりも、可変表示の表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなるように、描画演出パターンの描画演出内容や決定割合が設定されてもよい。

30

【0358】

特定描画演出SPEが実行される場合には、発光部材を用いた発光演出が実行されないものとして説明した。このような発光部材を用いた発光演出には、導光板の表示部を発光させることによる発光表示演出が含まれてもよい。例えば画像表示装置5の表示画面における一部または全部よりも手前側（前方側）に、光透過性を有する透明導光部材としての導光板を設ける。また、導光板の近傍には導光板LEDといった発光部材を設け、発光部材からの光が導光板の端面を介して導入され、導光板の内部にて予め形成された反射部により反射されることで、所定の絵柄などを表示させる発光表示演出が実行されるものであってもよい。そして、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出NORが実行される演出実行期間では、発光表示演出パターンの決定結果などに基づいて、発光表示演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間では、発光表示演出を実行しないように制御すればよい。

40

50

【0359】

また、このような発光部材を用いた発光演出には、プッシュボタン31Bの内部に装着されたボタン発光部を発光させることによるボタン発光演出が含まれてもよい。この場合には、描画演出パターンなどに対応して、通常描画演出NORが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出パターンの決定結果などに基づいて、ボタン発光演出を実行可能であればよい。これに対し、描画演出パターンなどに対応して、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間では、ボタン発光演出を実行しないように制御すればよい。

【0360】

複数の表示レイヤが設けられる場合に、各表示レイヤを特別レイヤとするか特定レイヤとするかの設定は、パチンコ遊技機1の仕様などに基づいて任意に変更可能である。例えば保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を表示可能に描画するレイヤ01AKL2は、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。レイヤ01AKL2が特定レイヤに含まれる設定では、特定描画演出SPEが実行された場合に、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像は、特定描画処理により描画して表示されることで、色情報などが変更されてもよい。そして、モノクロ変換エフェクトによる特定描画演出SPEが実行される場合には、保留表示やアクティブ表示に対応する演出画像を色数の少ないモノクロ画像に変更して表示可能であればよい。このような保留表示やアクティブ表示のモノクロ表示を可能にする一方で、保留表示やアクティブ表示といった、可変表示に関する特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能である場合に、特定描画演出SPEの実行中に変化演出を実行した場合には、特定表示の表示色を変化させたときに特定描画演出SPEの実行を終了して、通常描画演出NORの実行を開始または再開してもよい。特定表示の表示色は、大当り遊技状態に制御される期待度に応じて異なっていればよい。変化演出には、特定表示の表示色を変化させる成功パターンと、特定表示の表示色を変化させない失敗パターンとがある場合に、特定描画演出SPEの実行中に成功パターンの変化演出が実行され、特定表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出SPEの実行を終了して、通常描画演出NORの実行を開始または再開してもよい。保留表示が表示されたタイミングで特定描画演出SPEの実行を開始し、その保留表示に対応する可変表示とアクティブ表示が行われた後、成功パターンの変化演出が実行され、アクティブ表示の表示色が特定色に変化したときに特定描画演出SPEの実行を終了して、通常描画演出NORの実行を開始または再開してもよい。

【0361】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、遊技球の発射方向を示す演出画像などを表示可能に描画する方向表示レイヤが含まれてもよい。例えば方向表示レイヤでは、左打ち演出や右打ち演出となる操作促進演出として、発射促進演出が実行される場合に、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機1では、遊技媒体として、遊技球を発射することにより遊技が可能であり、遊技球が流下可能な移動経路として、第1経路と第2経路とが設けられている。第1経路は遊技領域において右側遊技領域となる右打ち経路であり、第2経路は遊技領域において左側遊技領域となる左打ち領域であればよい。そして、第1経路に遊技球を流下させることが有利な第1状態であるときに、第1経路に向けた遊技媒体の発射を促す第1促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であればよい。また、第2経路に遊技球を流下させることが有利な第2状態であるときに、予め定めた条件成立に基づいて、第2経路に向けた遊技媒体の発射を促す第2促進画像を、方向表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、方向表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、方向表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、遊技球を左側遊技領域または右側遊技領域に向けて発射するよう促す演出画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。遊技媒体の発射を促す画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、遊技媒体の

発射を促す画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【0362】

操作促進演出として、音量、画面輝度、発光量の一部または全部といった、演出出力量を変更可能に示す演出画像を描画して表示可能であってもよい。特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、このような操作促進演出における演出画像などを表示可能に描画する操作表示レイヤが含まれてもよい。

【0363】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、パチンコ遊技機1における異常の発生を報知する警告画像などを表示可能に描画する警告表示レイヤが含まれてもよい。例えば警告表示レイヤでは、パチンコ遊技機1において主基板11に接続されている磁気センサ、電波センサ、振動センサ、扉開放センサ、大入賞口扉センサ、満タンセンサ、球切れセンサといった、各種センサによる検出状態や、払出基板の状態、始動口スイッチ、カウントスイッチによる遊技球の検知状態などに基づいて、各種エラーが発生したと判定された場合に、発生したエラーに応じた警告画像を描画して表示可能であればよい。警告表示レイヤは、複数の表示レイヤのうちで表示優先度が最も高い表示レイヤに設定されてもよい。このように、警告表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、警告表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。したがって、異常の発生を報知する警告画像は、遊技に関連する所定画像として、通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であればよい。異常の発生を報知する警告画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により描画して表示可能であることにより、異常の発生を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。異常の発生を報知する場合には、たとえ発光演出が実行されない特定描画演出SPEの実行中であっても、発光部材を発光させることによる異常時発光報知を実行してもよい。このように、異常の発生に関する報知は、他の演出よりも高い優先度で実行されてもよい。

【0364】

特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、設定示唆演出における演出画像を表示可能に描画する示唆表示レイヤが含まれてもよい。例えば示唆表示レイヤでは、パチンコ遊技機1における設定値に応じて、異なる割合で決定された設定示唆画像を描画して表示可能であればよい。パチンコ遊技機1では、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能であり、設定値の設定に関する示唆として、設定値に応じて実行有無や演出態様の決定割合が異なる設定示唆演出を実行可能であればよい。例えば設定値に応じて異なる割合で、複数の設定示唆画像のうちいずれかを選択し、選択された設定示唆画像を示唆表示レイヤに描画して表示可能であってもよい。このように、示唆表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機1における設定値を示唆する画像を特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。あるいは、示唆表示レイヤは、特別レイヤではなく特定レイヤに含まれてもよい。このように、示唆表示レイヤが特定レイヤに含まれることにより、特定描画演出SPEが実行される演出実行期間にて、特別レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、示唆表示レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。パチンコ遊技機1における設定値を示唆する画像を特定描画処理により特定レイヤにて描画して表示可能であることにより、遊技者にとっての有利度が異なる設定値を示唆する画像の表示を多様化して、遊技興趣を向上させることができる。

【0365】

パチンコ遊技機 1 が有する特徴の少なくとも一部は、パチンコ遊技機 1 に限らずスロットマシンなどにも適用できる。このスロットマシンに適用する例として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（ＡＴともいう）に制御可能である場合に、ナビ報知として、画像表示装置の画面上に停止順を識別可能に報知する演出画像が表示されてもよい。この場合に、特別レイヤに含まれる表示レイヤとして、ナビ報知に用いられる演出画像を表示可能に描画する報知表示レイヤが含まれていてもよい。例えば報知表示レイヤでは、左中右の各リールによる可変表示を停止させる順番を報知する場合に、ストップスイッチによる停止操作の順番を示す停止順画像を報知表示レイヤに描画して表示可能であればよい。このように、報知表示レイヤが特別レイヤに含まれることにより、特定描画演出 Ｓ Ｐ Ｅ が実行される演出実行期間にて、特定レイヤでは特定描画処理により描画した画像を表示可能であるのに対し、報知表示レイヤでは通常描画処理により描画した画像を表示可能であればよい。スロットマシンにおける可変表示を停止させる場合の操作態様を報知する画像を、特定描画処理ではなく通常描画処理により特別レイヤにて描画して表示可能であることにより、操作態様を報知する画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示演出を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 6 】

（特徴部 0 1 Ａ Ｋ の課題解決手段および効果）

本実施の形態には、以下に示す発明が含まれている。つまり、パチンコ遊技機等の遊技を実行可能な遊技機において、例えば、特開 2 0 1 8 - 1 7 1 1 2 9 号公報等に記載されたもののよう、パチンコ遊技機等の遊技機において、ディスプレイリストの指示により演出画像を傾斜変形して表示可能とする技術や、特開 2 0 1 2 - 2 9 9 4 7 号公報等に記載されたもののよう、反転画像を用いて生成した変形画像を複数配置した処理画像を描画する遊技機の技術も提案されていた。上記特許公報に記載の遊技機では、画像の全体が変更されてしまうことにより、重要な画像の視認性が低下するおそれがあった。そこで、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的として、

特徴部 0 1 Ａ Ｋ に関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機 1 などの遊技機であって、例えば演出データメモリ 9 1 Ａ Ｋ 1 2 3、Ｖ Ｒ Ａ Ｍ 9 1 Ａ Ｋ 1 4 7 など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えば Ｖ Ｄ Ｐ 9 1 Ａ Ｋ 1 3 2 などの画像処理手段とを備え、画像処理手段は、画像データに対応して描画する、例えば通常表示用描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する、例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理とを実行可能であり、例えばレイヤ 0 1 Ａ Ｋ Ｌ 1 ～ 0 1 Ａ Ｋ Ｌ 5 など、優先度が異なる複数のレイヤそれぞれにおける画像を表示可能であり、複数のレイヤは、例えばレイヤ Ａ Ｋ Ｌ 0 3 ～ Ａ Ｋ Ｌ 0 5 などの特定レイヤと、該特定レイヤよりも優先度が高い、例えばレイヤ Ａ Ｋ Ｌ 0 1、Ａ Ｋ Ｌ 0 2 などの特別レイヤとを含み、例えばステップ 0 1 Ａ Ｋ Ｓ 0 1 ～ 0 1 Ａ Ｋ Ｓ 0 3 により、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、例えばステップ 0 1 Ａ Ｋ Ｓ 0 4 により、特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 7 】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画（例えばモノクロ変換など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 3 6 8 】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を

変換して描画（例えば色情報反転など）してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0369】

例えば演出制御例02AKC01のように、例えば演出実行期間D1などの特定描画処理を実行しない第1期間（例えば演出実行期間D1など）と、例えば演出実行期間D2などの特定描画処理を実行する第2期間（例えば演出実行期間D2など）とを含む複数の期間のうち、第1期間では発光手段を発光させることが可能であり、第2期間では発光手段を発光させないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0370】

あるいは、例えば演出実行期間D1などの特定描画処理を実行しない第1期間（例えば演出実行期間D1など）と、例えば演出実行期間D2などの特定描画処理を実行する第2期間（例えば演出実行期間D2など）とを含む複数の期間のうち、第1期間では発光手段を通常態様で発光させることが可能であり、第2期間では発光手段の発光を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0371】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば1から6までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103などの設定手段（例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0372】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば1から6までの値など）に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など設定手段（例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など）を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出（例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出など）を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0373】

例えば描画演出パターン02AKA02による特定描画演出など、画像を一時停止して表示させる特定演出（例えば描画演出パターン02AKA02による特定描画演出など）を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0374】

例えば演出実行例02AKM21～02AKM28のように、特定レイヤでは、画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能（例えば演出実行例02AKM21～02AKM28を参照）であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0375】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示（例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示など）などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図

10

20

30

40

50

柄表示エリア01AKC1における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示（例えば小図柄表示エリア01AKC1における小図柄の可変表示など）とを実行可能であり、例えば図9-5に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0376】

（特徴部02AKの課題解決手段および効果）

特徴部02AKに関する遊技機は、遊技を実行可能な、例えばパチンコ遊技機1などの遊技機であって、例えば演出データメモリ91AK123、VRAM91AK147など、画像データを記憶する記憶手段と、画像データを用いた描画処理を実行可能な、例えばVDP91AK132などの画像処理手段とを備え、例えば大当り遊技状態などの遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する、例えばスーパーリーチのリーチ演出などの特定演出を、可変表示中に実行可能であり、特定演出の演出パターンは、有利状態に制御される割合が異なる、例えば描画演出パターン02AKA01などの第1パターンと、例えば描画演出パターン02AKA02などの第2パターンとを含み、特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも、例えば演出実行期間D1などの第1期間では、第1パターンと第2パターンのいずれであるかにかかわらず、例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、特定演出が実行される演出期間のうち、第1期間よりも後の、例えば演出実行期間D2などの第2期間では、第1パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第2パターンである場合に、例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理などの特定描画処理により描画した画像を表示可能である。これにより、データ容量の増大を防止するとともに、多様な表示による演出を実行可能にしつつ、遊技者の期待感を適切に高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0377】

特定描画処理は、例えばモノクロ変換などのように、画像データに含まれる色情報よりも色数を少なくして描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0378】

特定描画処理は、例えば色情報反転などのように、画像データに含まれる色情報の値を変換して描画してもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0379】

例えば演出制御例02AKC01のように、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を実行しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0380】

あるいは、特定演出において通常描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光手段による発光演出を通常態様で実行可能であり、特定演出において特定描画処理により描画した画像の表示に対応して、発光演出を通常態様よりも制限してもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0381】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103などの設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8~60AKD12による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示

しないようにしてもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、遊技興趣を向上させることができる。

【0382】

遊技者にとっての有利度が異なる、例えば1から6までの値など複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な、例えば設定値変更処理S6Aを実行するCPU103など設定手段を備え、設定手段の設定に関する示唆を、特定態様の表示により行う、例えば演出実行例60AKD8～60AKD12による演出などの設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出により表示される画像として、特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0383】

第2期間では、例えば描画演出パターン02AKA02による特定描画演出などのように、第2パターンである場合に画像を一時停止して表示させる演出を実行可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0384】

第2期間では、例えば演出実行例02AKM21～02AKM28などのように、第2パターンである場合に画像データを用いて描画した画像と単色画像とを交互に表示可能であってもよい。これにより、データ容量の増大を防止しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0385】

例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示などのように、識別情報画像の可変表示と、例えば小図柄表示エリア01AKC1における小図柄の可変表示などのように、識別情報画像よりも縮小された態様による縮小識別情報画像の可変表示とを実行可能であり、例えば図9-5に示すように、識別情報画像は特定描画処理により描画して表示可能であり、縮小識別情報画像は通常描画処理により描画して表示可能であってもよい。これにより、画像の視認性を適切に確保しつつ、多様な表示による演出を実行可能にして、遊技興趣を向上させることができる。

【0386】

特徴部01AK、02AKに関する構成は、特徴部91AK、92AKに関する構成や、特徴部60AKに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、所定期間の経過後に実行する操作演出を、示唆演出態様の操作演出である設定示唆演出として実行可能である構成、1の動画像に付加された文字画像の表示期間において、第1構成要素と第2構成要素とを変更可能である構成、または、第1動画像と、第1動画像とは異なる第2動画像とに対して、共通の文字画像に関するデータを用いた文字画像を付加して表示可能である構成において、特定レイヤでは、特定描画処理により描画して、演出用画像を表示可能であり、特定レイヤよりも優先度が高い特別レイヤでは、通常描画処理により描画して、遊技の進行に関連する所定画像を表示可能であってもよいし、第1期間よりも後の第2期間では、第1パターンである場合に通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、第1パターンとは有利状態に制御される割合が異なる第2パターンである場合に特定描画処理により描画した画像を表示可能であってもよい。

30

40

【0387】

(特徴部75SGに関する説明)

次に、本実施の形態における特徴部75SGのパチンコ遊技機75SG001について、図10-1～図10-26に基づいて説明する。図10-1は、特徴部75SGとしてのパチンコ遊技機を示す正面図である。図10-2は、特徴部75SGとしてのパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。図10-3は、特徴部75SGとしてのパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。図10-4は、図10-3のA-A断面図である。尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技

50

機 7 5 S G 0 0 1 の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。また、前記実施の形態と同様の部位に関しては、同じ符号を付すことで詳細な説明は省略する。

【 0 3 8 8 】

図 1 0 - 1 ~ 図 1 0 - 4 に示すように、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 は、遊技盤面を構成する遊技盤 2 (ゲージ盤 2 とも言う) と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 (台枠 3 とも言う) とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域 Y が形成され、この遊技領域 Y 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。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 5 0 a を有するガラス扉枠 5 0 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 5 0 により遊技領域 Y を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 5 0 を閉鎖したときにガラス窓 5 0 a を通して遊技領域 Y を透視できるようになっている。

【 0 3 8 9 】

遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する(透明な)合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘(図示略)、ガイドレール 2 1 1、外レール飾り 2 1 2 等が設けられた盤面板 2 0 0 と、該盤面板 2 0 0 の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材 2 0 1 と、から構成されている。尚、遊技盤 2 は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘(図示略)やガイドレール 2 1 1 等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【 0 3 9 0 】

遊技盤 2 の盤面板 2 0 0 及びスペーサ部材 2 0 1 には開口 2 c が形成されており、遊技盤 2 から背面側に離れた位置に設けられた画像表示装置 5 の表示領域を、開口 2 c を通して遊技者側(前面側)から視認することができるようになっている。また、画像表示装置 5 の表示領域において盤面板 2 0 0 に重複する領域は、盤面板 2 0 0 を通して視認可能とされている。

【 0 3 9 1 】

また、盤面板 2 0 0 の開口 2 c にはセンター飾り枠 5 1 が取付けられており、このセンター飾り枠 5 1 とガイドレール 2 1 1 及び外レール飾り 2 1 2 とに囲まれる領域が遊技領域 Y における遊技球の流下領域とされている。また、このセンター飾り枠 5 1 に囲まれた開口 2 c に対応する位置には、後述する導光板装置 5 0 0 が設けられている。

【 0 3 9 2 】

盤面板 2 0 0 の背面側下部位置、つまり、画像表示装置 5 の下方位置には、第 1 演出ユニット 3 0 0 が設けられている。センター飾り枠 5 1 に囲まれた領域の右側、つまり、画像表示装置 5 の表示領域右側に対応する位置には、第 2 演出ユニット 4 0 0 が設けられている。センター飾り枠 5 1 に囲まれた領域の上部、つまり、画像表示装置 5 の表示領域の上部に対応する位置には、第 3 演出ユニット 6 0 0 が設けられている。盤面板 2 0 0 の背面側左上部位置、つまり、画像表示装置 5 の上方左側の位置には、第 4 演出ユニット 8 0 0 が設けられている。また、盤面板 2 0 0 の右側下部位置には、遊技領域 Y を流下する遊技球が入賞可能な可変入賞球ユニット 7 0 0 が設けられている。

【 0 3 9 3 】

第 1 演出ユニット 3 0 0 と第 4 演出ユニット 8 0 0 は、盤面板 2 0 0 の背面側に設けられていることで、盤面板 2 0 0 を透して遊技者側(パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前側)から視認可能とされている。一方、第 2 演出ユニット 4 0 0 と第 3 演出ユニット 6 0 0 は、少なくとも前面が盤面板 2 0 0 の前面である遊技盤面よりも前方に位置しており、開口 2 c 内に配置されていることで、導光板装置 5 0 0 の導光板 5 0 1 を透して遊技者側から視認可能とされている。

【 0 3 9 4 】

(導光板装置 5 0 0)

次に、導光板装置 5 0 0 について、図 1 0 - 5 及び図 1 0 - 6 に基づいて説明する。図

10

20

30

40

50

10-5は、導光板装置を示す正面図である。図10-6は、(A)は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B)は(A)のB-B断面図、(C)は(B)の要部を示す拡大図である。尚、ここでは、理解を助けるために発光領域506をドット(網点)で示し、ドット(網点)がない非発光領域507を白色で示す。

【0395】

図10-5及び図10-6に示すように、導光板装置500は、センター飾り枠51に囲まれた領域のうち右側及び下部領域を除いて閉鎖するように設けられる導光板501と、該導光板501の右端面501aに光を入射するための導光板LED502が複数搭載されたLED基板503と、導光板LED502からの光を導光板501の右端面501aに向けて集光するための集光レンズ504と、を主に有する。尚、導光板装置500は、遊技盤2の背面やセンター飾り枠51に固定されたベース部材(図示略)に支持されている。

10

【0396】

導光板501は、所定の前後幅寸法(板厚=約5mm)を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂等の材質で形成された板部材であって、図10-4に示すように、第3演出ユニット600よりも前方であって、ガラス窓50aに近接するように配置されている。

【0397】

また、導光板501は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第1領域としての発光領域506、つまり、導光板501の右端面501aから内部に入射された光により発光する発光領域(図10-5及び図10-6(A)における網点領域を参照)と、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第2領域としての非発光領域507、つまり、導光板501の内部に入射された光により発光しない非発光領域(図10-5及び図10-6(A)における白色領域を参照)と、を有する。

20

【0398】

発光領域506は、導光板501の略中央位置に周縁が放射状の図形が表れるように形成されており、導光板501の内部に光が入射したときには、発光領域506が光を反射して前方へ出射することで、導光板501に所定の画像が発光表示されるようになっている。

30

【0399】

図10-6(B)(C)に示すように、発光領域506は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態(粗面)に背面側に形成されている。具体的には、発光領域506は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態(粗面)に形成されている。図10-6(C)では、理解を助けるために、凹凸状態(粗面)を拡大して図示しているが、実際の発光領域506は、肉眼で確認することが困難な大きさの微細な凹凸状態となっている。

【0400】

導光板501の右端面501aから内部に光が入射されると、発光領域506に形成された複数の凹部510からなるドットパターンによって導光板501に所定の画像(静止画像)が表示される(図10-5における網点領域を参照)。つまり、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第1領域としての発光領域506は、複数の凹部510からなるドットパターンが形成された領域であり、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第2領域としての非発光領域507は、複数の凹部510からなるドットパターンが形成されていない領域である。また、特徴部75SGでは、導光板501により表示可能とする表示情報として所定の画像(図形)が例示されているが、これら以外にも、絵柄

40

50

、文字、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としても良い。

【0401】

尚、導光板501は、右端面501aから光が入射されていない状態では、発光領域506の部分を含む導光板501全体は無色透明の状態となり、後方の画像表示装置5の表示画像や、第2演出ユニット400や第3演出ユニット600を導光板501の前方から視認（透視）可能である。また、右端面501aから光が入射された状態では、発光領域506の部分は発光するが、発光領域506以外の部分は無色透明の状態が維持される。

【0402】

尚、特徴部75SGでは、発光領域506が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域506をスタンパーやインジェクションにより導光板501の背面（後面）に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。

【0403】

尚、特徴部75SGでは、導光板501の背面（後面）における発光領域506の各凹凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域506の各凹凸の断面形状を略三角形等、光を正面（前面）に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。

【0404】

集光レンズ504は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ504の導光板501側の面には、正面視で導光板501側に膨出する半円形状の複数の凸部504Aが上下方向に連続して形成されている。集光レンズ504は、複数の凸部504Aが一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部504Aは、導光板LED502のそれぞれに対応して1つつつ形成されている。

【0405】

尚、凸部504Aは導光板LED502に一对一に対応することに限らず、例えば1つの凸部504Aが2以上の導光板LED502に対応していてもよい。また、集光レンズ504は、複数の凸部504Aが一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板LED502に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。

【0406】

図10-6（C）に示すように、集光レンズ504の導光板501側の前後幅は、集光レンズ504の導光板LED502側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ504の導光板501側の前後幅は、導光板501の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ504からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板501に入射される。

【0407】

集光レンズ504の前面は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ504の後面は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ504は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。

【0408】

また、集光レンズ504と導光板501との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機75SG001の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ504と導光板501とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機75SG001の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ504や導光板501に傷が付くことを防止することができる。

【0409】

次に、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光の導光状態について説明する。各導光板 L E D 5 0 2 から出射された出射光は、集光レンズ 5 0 4 に入射される。ここで、集光レンズ 5 0 4 の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ 5 0 4 に入射する光は、集光レンズ 5 0 4 内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ 5 0 4 に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

【0410】

これにより、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板 L E D 5 0 2 からの出射光を、集光レンズ 5 0 4 によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板 5 0 1 における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ 5 0 4 からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡散することが抑制されるため）、各導光板 L E D 5 0 2 に対応する部分のみを発光させることができる。また、導光板 L E D 5 0 2 から集光レンズ 5 0 4 に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ 5 0 4 のうち導光板 5 0 1 側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【0411】

このような構成により、導光板 L E D 5 0 2 からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板 5 0 1 に導くことができる。特に、導光板 L E D 5 0 2 の発光面の前後幅が、集光レンズ 5 0 4 の導光板 L E D 5 0 2 側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板 L E D 5 0 2 からの光を前後方向に拡散させることなく導光板 5 0 1 に導くことができるので、導光板 L E D 5 0 2 からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

【0412】

集光レンズ 5 0 4 からの光が導光板 5 0 1 内に導かれ、発光領域 5 0 6 に到達すると、発光領域 5 0 6 にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板 5 0 1 のうち発光領域 5 0 6 が反射光により発光することで、導光板 5 0 1 の前面に、図 1 0 - 5 において網点で表された領域が面発光することで図形が表示されるようになる。

【0413】

図 1 0 - 4 に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、画像表示装置 5 は奥、導光板装置 5 0 0 は手前に配置される。遊技者から見て、画像表示装置 5 は横長長方形状をなす。例えば、画像表示装置 5 は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。尚、画像表示装置 5 は、液晶表示装置に限らず、有機 E L 表示装置、無機 E L 表示装置等の E L 表示装置を用いてもよい。

【0414】

（第 1 演出ユニット 3 0 0）

次に、第 1 演出ユニット 3 0 0 について、図 1 0 - 7 ～図 1 0 - 1 2 に基づいて説明する。図 1 0 - 7 は、（A）は第 1 演出ユニットを示す正面図、（B）は背面図である。図 1 0 - 8 は、第 1 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図 1 0 - 9 は、（A）は図 1 0 - 7 （A）の C - C 断面図、（B）は図 1 0 - 7 （A）の D - D 断面図、（C）は図 1 0 - 7 （A）の E - E 断面図である。図 1 0 - 1 0 は、（A）はベース部材を示す正面図、（B）は L E D 基板を示す正面図、（C）はカバー部材を示す正面図である。図 1 0 - 1 1 は、（A）はカバー部材を取外した状態の第 1 演出ユニットを示す正面図、（B）はカバー部材を取付けた状態の第 1 演出ユニットを示す正面図である。図 1 0 - 1 2 は、図 1 0 - 1 1 （B）の要部を示す拡大図である。

【0415】

図 1 0 - 7 ～図 1 0 - 9 に示すように、第 1 演出ユニット 3 0 0 は、ベース部材 3 0 1 と、ベース部材 3 0 1 の前面側を被覆するように配置され、複数のネジ N 1 によりベース部材 3 0 1 に取付けられるカバー部材 3 0 2 と、複数のネジ N 2 によりベース部材 3 0 1 の前面に取付けられる L E D 基板 3 0 3 と、から主に構成され、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前方、つまり、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 に対峙する遊技者側からガラス窓

50a及び盤面板200を透して視認可能に設けられている。

【0416】

ベース部材301は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、表面（前後面及び周面）は黒色とされている。ベース部材301の前面は、平坦面からなる平坦部311と、平坦部311の下部に形成される正面視横長長方形形状の凹部312と、平坦部311のやや後側に位置する後壁部313A～313Dと、を有する。

【0417】

平坦部311の上部は、後述する装飾パターン331の一部を構成する台形状の凸部314A～314Eが長手方向に向けて複数形成されており、これら各凸部314A～314Eの間から後壁部313A～313Dを視認できるようになっている。尚、後壁部313A～313Dは、上方に向けて後側に傾斜するように形成されている（図10-9（B）参照）。また、後壁部313A～313Dの前面には、所定の装飾パターン341が刻設されている。

【0418】

図10-9に示すように、凹部312は、正面視で横長長方形形状をなし、LED基板303を収容可能な深さを有し、正面視において周囲が平坦部311により囲まれるように形成されている。そして、LED基板303が取付けられた状態において、LED基板303の前面と平坦部311とが略面一をなし、後述する第1演出用LED304のみが平坦部311より前方に位置するようになっている。また、凹部312には縦長状の複数の放熱孔315やLED基板303に接続されるケーブル（図示略）を背面側に引き回すための開口316が形成されている。

【0419】

図10-8～図10-9に示すように、LED基板303の前面には、前方に向けて光を照射可能な複数の第1演出用LED304や他の電子部品（図示略）が複数搭載されているとともに、複数本のプリント配線320が形成されている（図10-10（B）の拡大図参照）。一方、LED基板303の背面には、該LED基板303にケーブル（図示略）を接続するための基板側コネクタCNや電子部品（図示略）が搭載されている。また、LED基板303の表面（前面及び背面におけるプリント配線320を除く絶縁部）は黒色とされている。

【0420】

カバー部材302は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により正面視横長形状に形成され、ベース部材301の平坦部311及び凹部312の一部に対応する第1透光部321と、主に第1演出用LED304に対応する第2透光部322A、322Bと、を有している。また、ベース部材301の凸部314A～314Eに対応する位置には、台形状の凸部324A～324Eが長手方向に向けて複数形成されている。

【0421】

図10-9に示すように、第2透光部322A、322Bは、前面が第1透光部321の前面より前方に突出しているとともに、背面には凹部322Dが形成されていることで、第1演出用LED304を収容可能としている。また、第2透光部322A、322Bの背面には微細な凹凸部からなる光拡散部322Cが形成されており、後方の第1演出用LED304からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。尚、凹凸部は、例えば、サンドブラスト加工により形成されてもよいし、ダイヤモンドカット加工などにより形成されてもよく、形成方法や形状等は種々に変更可能である。

【0422】

また、図10-10（C）に示すように、第1透光部321には、正面視六角形状をなす装飾パターン331が複数設けられている。詳しくは、一の装飾パターン331は、左右方向に延びる複数の横ラインからなる装飾部331A及び左斜め及び右斜め方向に延びる傾斜ラインからなる装飾部331B、331Cと、正面視横長長方形形状をなす装飾部331Dと、正面視三角形状をなす装飾部331Eと、を有し、装飾部331A～331Cを隣り合う装飾パターン331と共用することで、複数の装飾パターン331が連続的に

10

20

30

40

50

設けられている。

【0423】

また、これら各装飾部331A～331Eは、例えば、カバー部材302の背面（または前面）にサンドブラスト加工を施して微細な凹凸部を形成したり、半透明のシール等を貼着したりすること等により、遊技者側から視認したときに各装飾部331A～331Eが乳白色または半透明に見えるようになっている。

【0424】

図10-11（A）に示すように、第1演出用LED304を有する電子部品としてのLED基板303は、ベース部材301の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材302により被覆されている。しかし、カバー部材302は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材302を透してベース部材301やLED基板303の前面を視認することは可能である。

【0425】

ここで、黒色のLED基板303の周囲（周辺）に、同じ黒色のベース部材301が配置されることにより、LED基板303がその周囲のベース部材301と同化して、LED基板303とカバー部材302との境界部BDが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材301の前面の一部にLED基板303が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるLED基板303が目立ちにくくなる。

【0426】

次いで、図10-11（B）に示すように、ベース部材301の凹部312にLED基板303を配置した状態で、ベース部材301の前面側にカバー部材302を取付けると、ベース部材301やLED基板303の前面を被覆するようにカバー部材302がハイ位置され、ベース部材301やLED基板303の前面を遊技者側から第1透光部321を透して視認することが容易である一方で、第1演出用LED304については、遊技者側から第2透光部322A、322Bを透して視認することが困難となっている。また、カバー部材302に施された乳白色または半透明の各装飾部331A～331Eがベース部材301及びLED基板303の前面側に配置されることで、黒色の背景の前面側に乳白色または半透明の装飾パターン331を視認できる。

【0427】

図10-12に示すように、ベース部材301の前面側にカバー部材302を配置した状態において、複数の装飾パターン331のうち所定の装飾パターン331（例えば、図10-12における装飾パターン331J～331Mなど）は、遊技者側から視認したときにLED基板303とカバー部材302とに跨るように形成され（設けられ）ている。詳しくは、傾斜ラインからなる装飾部331B、331Cが、左右方向を向くLED基板303とカバー部材302との境界部BDに対し交差するように配置され、一の装飾パターン331が2つの部材（LED基板303とカバー部材302）に跨って設けられていることで、一の装飾パターン331があたかも一の部材に設けられているように見えるため、その背面側にあるLED基板303とカバー部材302とが別部材であることを認識し難くなる。

【0428】

また、LED基板303とカバー部材302との境界部BDの一部が、前面側に重複する装飾部331B、331Cにより遊技者側から視認し難くなるため、LED基板303が目立ちにくくなる。尚、装飾部331B、331Cは線状であるため、境界部BDの前面側に重複するように配置されても、境界部BDと重複する領域は小さいが、装飾パターン331がLED基板303とカバー部材302の前面ほぼ全域にわたり形成されていることで、LED基板303とカバー部材302とが別部材であることを認識し難くなる。

【0429】

また、各装飾パターン331の装飾部331Aは、境界部BDと略平行に配置されることで、境界部BDと態様が類似するので見分けが付きにくくなり、また、境界部BDより前面側に配置され、かつ、黒色よりも明度が高い乳白色の場合は目立つため、LED基板

10

20

30

40

50

303が目立ちにくくなる。尚、装飾部331Aを境界部BDに沿って重複するように配置することで、境界部BDの一部を装飾部331Aにより遊技者側から視認し難くしてもよい。

【0430】

また、これら装飾部331A～331Cは、LED基板303に設けられたプリント配線320と同じように線状に形成され、かつ、プリント配線320の一部と略平行に配置されることで、プリント配線320の配線パターンと態様が類似（または共通）するので見分けが付きにくくなるため、LED基板303が目立ちにくくなる。

【0431】

さらに、装飾部331D、331Eは、プリント配線320や境界部BDと態様は異なるが、プリント配線320や境界部BDよりも太く面積が大きいことで、プリント配線320や境界部BDよりも目立つ。また、一部はプリント配線320の前面側に重複して配置されることでプリント配線320が視認し難くなるため、LED基板303が目立ちにくくなる。

【0432】

また、ベース部材301の各後壁部313A～313Dの前面には、上下に偏平した六角形状をなす線状の凸部からなる装飾パターン341が遊技者側から視認可能に設けられており、この装飾パターン341は、プリント配線320の配線パターンに態様が類似（または共通）することで、ベース部材301においてカバー部材302に被覆されていない領域においても、プリント配線320の配線パターンに態様が類似する装飾パターン341を形成することができるため、LED基板303が目立ちにくくなる。

【0433】

また、ベース部材301は、遊技者側からカバー部材302を透すことなく視認可能な所定領域としての後壁部313A～313Dを有し、後壁部313A～313Dには、カバー部材302に設けられた装飾パターン331と態様が同一または類似の所定装飾パターンとしての装飾パターン341が設けられていることで、ベース部材301とカバー部材302とが異なる部材であることが分かりにくくなるため、LED基板303が目立ちにくくなる。

【0434】

また、LED基板303は、ベース部材301の下部に形成された凹部312に配置されていることで、ベース部材301における凹部312の上部領域よりも下方、つまり、画像表示装置5から離間した位置に設けられていることで、遊技者が注目する画像表示装置5から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。

【0435】

このように、複数の装飾パターン331のうち所定の装飾パターン331（例えば、図10-12における装飾パターン331J～331Mなど）は、遊技者側から視認したときにLED基板303とカバー部材302とに跨るように設けられていることで、電子部品であるLED基板303が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないLED基板303などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

【0436】

（可変入賞球ユニット700）

次に、可変入賞球ユニット700について、図10-13に基づいて簡単に説明する。図10-13は、（A）は可変入賞球ユニットを示す正面図、（B）は（A）のF-F断面図である。

【0437】

図10-13に示すように、可変入賞球ユニット700は、盤面板200に前面側から取付けられるベース部材701と、ベース部材701の前面側に設けられるカバー部材702とを有し、可変入賞球装置6Bと特別可変入賞球装置7とが一体に設けられたユニットとして構成されている。

【0438】

可変入賞球ユニット700の右上には特別可変入賞球装置7が設けられ、左下には可変入賞球装置6Bが設けられており、ベース部材701のベース板701Aと、カバー部材702のカバー板702Aとの間には、特別可変入賞球装置7の大入賞口に遊技球（遊技球P）が進入可能な遊技球経路705Aや、可変入賞球装置6Bの第2始動入賞口に遊技球（遊技球P）が進入可能な遊技球経路705Bが設けられている。また、特別可変入賞球装置7の下方には、前方に向けて光を照射可能な複数の演出用LED704が設けられたLED基板703が設けられている。

【0439】

ベース部材701及びカバー部材702は、透光性を有する合成樹脂材により形成されている。よって、遊技者側からカバー板702Aを透して遊技球経路705A、705Bを通過する遊技球を視認可能とされている。

【0440】

（第1演出ユニット300と可変入賞球ユニット700）

次に、第1演出ユニット300と可変入賞球ユニット700とについて、図10-14～図10-16に基づいて説明する。図10-14は、（A）（B）は第1演出ユニットの要部を示す断面図、（C）（D）は可変入賞球ユニットの要部を示す断面図である。図10-15は、第1演出ユニットと可変入賞球ユニットとを比較するための図である。図10-16は、同系色を説明するための図である。

【0441】

まず、図10-3に示すように、第1演出ユニット300と可変入賞球ユニット700とは、画像表示装置5の下方位置に左右に並設されており、遊技者側から視認したときに第1演出ユニット300の右端部が可変入賞球ユニット700の左端部に重複または近接するように設けられている。また、図10-4及び図10-13（B）に示すように、可変入賞球ユニット700の前部は盤面板200の前面側に配置される一方で、第1演出ユニット300は盤面板200の背面側に配置されている。

【0442】

図10-14（A）（B）に示すように、第1演出ユニット300の第1透光部321におけるカバー部材302の板厚寸法である前後寸法L1Aは、第2透光部322A、322Bにおけるカバー部材302の板厚寸法である前後寸法L1Bよりも長寸とされている（ $L1A > L1B$ ）。

【0443】

カバー部材302の第1透光部321において、該第1透光部321の前面に対し直交する方向（T方向）に前方から進入した光のうち、T方向に透過する光の透過率はXA%である。また、カバー部材302の第2透光部322A、322Bにおいて、該第2透光部322A、322Bの前面に対し直交する方向（T方向）に前方から進入した光のうち、T方向に透過する光の透過率はXB%である。つまり、第1透光部321や第2透光部322A、322Bに前方から進入した光の全て（100%）がT方向に透過するわけではなく、一部の光は前面にて反射したり、後方にてT方向とは異なる方向に（周囲に広がるように）出射される。特に第2透光部322A、322Bは、背面に凹凸部からなる光拡散部322Cが形成されていることで、第1透光部321よりもT方向とは異なる方向に光を透過しやすいため、T方向の光の透過率は第1透光部321の透過率よりも低い（透光性が低い。 $XA\% > XB\%$ ）。

【0444】

図10-14（C）（D）に示すように、カバー板702Aにおいて、前面に対し直交する方向（T方向）に前方から進入した光のうち、T方向に透過する光の透過率はY%である。ここで、カバー板702Aの前後寸法L2は、カバー部材302の第1透光部321や第2透光部322A、322Bの前後寸法L1A、L1Bよりも短寸であることで（ $L2 < L1A$ 、 $L2 < L1B$ ）、前面から入射された光が内部においてT方向に誘導され背面から出射されるまでに周囲に拡散されにくく、また、第2透光部322A、322B

10

20

30

40

50

のように光拡散部がない平板であるため、カバー板 702A の T 方向への光の透過率は、カバー部材 302 の T 方向への光の透過率よりも高い ($Y\% > XA\%$ 、 $Y\% > XB\%$)。

【0445】

言い換えると、カバー部材 302 の透光性は、カバー板 702A の透光性よりも低いため、遊技者側からカバー板 702A を透して該カバー板 702A の背面側のある所定部（例えば、遊技球 P）を視認する場合よりも、遊技者側からカバー部材 302 を透して該カバー部材 302 の背面側の所定部（例えば、第 1 演出用 LED 304 や LED 基板 303）を視認する場合の方が視認性が低いため、電子部品である第 1 演出用 LED 304 を含む LED 基板 303 が目立ちにくくなる。

【0446】

図 10-15 に示すように、第 1 演出ユニット 300 は、電子部品である第 1 演出用 LED 304 を含む LED 基板 303 とその周囲に配置されるベース部材 301 とが同色（黒色）であることで、LED 基板 303 が目立ちにくくなっている。また、第 1 演出ユニット 300 のカバー部材 302 の前後寸法 L1A、L1B は、可変入賞球ユニット 700 のカバー板 702A の前後寸法 L2 よりも長寸であり ($L1A, L1B > L2$)、第 1 演出ユニット 300 のカバー部材 302 の T 方向への光の透過率 ($XA\%$ 、 $XA\%$) は、可変入賞球ユニット 700 のカバー部材 702 の T 方向への光の透過率 ($Y\%$) よりも低いことで ($Y\% > XA\%$ 、 $Y\% > XB\%$)、LED 基板 303 が目立ちにくくなっている。

【0447】

よって、第 1 演出ユニット 300 と、該第 1 演出ユニット 300 とは異なる位置（右側方）に設けられた可変入賞球ユニット 700 とを遊技者側から視認したときに、カバー部材 702 を透して遊技球 P を視認したときの視認性よりも、カバー部材 302 を透して LED 基板 303 を視認したときの視認性の方が低いため、第 1 演出ユニット 300 の近傍にある可変入賞球ユニット 700 と比較して、透光部材であるカバー部材 302 の背面側に配置されている LED 基板 303 がより見えにくく感じるようになる。また、カバー板 702A よりもカバー部材 302 の方が背面側に配置されているとともに、ベース部材 301 と LED 基板 303 とは暗色である黒色であることで、LED 基板 303 がより目立たなくなる。

【0448】

また、本実施の形態の特徴部 75SG では、電子部品である LED 基板 303 とその周囲に配置される特定部材であるベース部材 301 とが同色（黒色）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、電子部品と特定部材とは同色でなくてもよく、例えば、同系色や類似色であってもよい。

【0449】

色には、色相（色味）、明度（明るさ）、彩度（鮮やかさ）の 3 つの属性があり、「同系色」とは、1. トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2. トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3. 明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【0450】

ここで、上記「1. トーン（明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図 10-16 に基づいて説明すると、所定数（ここでは 24 色）の色相環において、色料の 3 原色であるシアン（C）、マゼンタ（M）、イエロー（Y）を 120 度の角度間隔で配置した場合、各 3 色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で 30～60 度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【0451】

例えば、シアン（C）を基準色とした場合、マゼンタ（M）側に 30 度、イエロー（Y）側に 30 度（計 60 度）の範囲に属する色がシアン（C）と同系色となり、マゼンタ（M）を基準色とした場合、シアン（C）側に 30 度、イエロー（Y）側に 30 度（計 60 度）の範囲に属する色がマゼンタ（M）の同系色となり、イエロー（Y）を基準色とした

10

20

30

40

50

場合、シアン（C）側に30度、マゼンタ（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色がイエロー（Y）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【0452】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【0453】

（第2演出ユニット400）

次に、第2演出ユニット400について、図10-17～図10-19に基づいて説明する。図10-17は、（A）は第2演出ユニットを示す正面図、（B）はカバー部材を取外した状態の第2演出ユニットを示す正面図である。図10-18は、（A）は図10-17（A）のG-G断面図、（B）は図10-17（A）のH-H断面図である。図10-19は、（A）はベース部材とLED基板の境界を説明する図、（B）は第2演出ユニットの構成を示す図である。

【0454】

図10-17及び図10-18に示すように、第2演出ユニット400は、ベース部材401と、ベース部材401の前面側を被覆するように配置されるカバー部材402と、ベース部材401の前面に取付けられるLED基板403と、LED基板403の前面側に配置されるインナーレンズ405と、から主に構成され、図10-3に示すように、導光板501の右側方において、パチンコ遊技機75SG001の前方、つまり、パチンコ遊技機75SG001に対峙する遊技者側からガラス窓50a及び導光板501を透して視認可能に設けられている。

【0455】

ベース部材401は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略半月状に形成され、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【0456】

LED基板403は、正面視略四角形状をなし、ベース部材401の前面に突設されたボスの前端に取付けられている。LED基板403の前面には、複数の第2演出用LED404A、404Bや他の電子部品（図示略）が前面に複数搭載されている。また、LED基板403の背面には、上方に向けて光を照射可能な複数の第2演出用LED404C及び下方に向けて光を照射可能な複数の第2演出用LED404Dや他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第2演出用LED404A～404Dは、LED基板403の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型LEDとされている。また、LED基板403の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【0457】

インナーレンズ405は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、LED基板403とほぼ同形に形成され、LED基板403の前面における上辺に沿って配置された複数の第2演出用LED404Aと、LED基板403の前面における下辺に沿って配置された複数の第2演出用LED404Bとの間に配置されており、第2演出用LED404Aからの光が前端面に入射され、第2演出用LED404Bからの光が後端面に入射されるようになっている。

【0458】

図10-18（A）に示すように、インナーレンズ405の背面には、第2演出用LED404A、404Bから入射された光を前方に向けて反射させるための反射部406により前方に向けて反射され、インナーレンズ405の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ405の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【0459】

反射部406は、インナーレンズ405の内部を導光される光の進行方向の断面視が一定ピッチの略三角波形状をなす凹凸状態（粗面）に形成されている。具体的には、スタンパーやインジェクションによりインナーレンズ405の背面に凹凸部をつける成型方式にて構成されているが、例えばアクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成してもよい。

【0460】

カバー部材402は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材401及びLED基板403の前面側を被覆可能に形成されている。カバー部材402の前面におけるLED基板403に対応する位置には、正面視でLED基板403をやや拡大した形状をなす凸部410が前方に向けて突設されている。

10

【0461】

凸部410の前面には、「V」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部420が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、凸部410の背面には凹凸部からなる光拡散部402Aが形成されており、インナーレンズ405からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【0462】

カバー部材402の背面における凸部410の上方領域には、背面側に突出する複数の凸条部421Aが、各第2演出用LED404Cに対応する位置において上下方向に延設されている。また、カバー部材402の背面における凸部410の下方領域には、背面側に突出する複数の凸条部421Bが、各第2演出用LED404Dに対応する位置において上下方向に延設されている。尚、カバー部材402の背面における凸条部421A、421Bが形成されていない部分にも、凹凸部からなる光拡散部が形成されていてもよい。また、カバー部材402は、凸部410から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように形成されている。

20

【0463】

複数の凸条部421A、421Bは、後端面に凹凸部が連続的に形成されているとともに、長手方向の途中位置には段部421Cが形成されており、凸部410から上方及び下方に向けて後側に傾斜するように延設されていることで、第2演出用LED404C、404Dから上方及び下方に出射された光をこれら凹凸部と段部421Cとから入光可能としているとともに、入光された光が凹凸部により拡散されて前方に出射されるようになっている。

30

【0464】

このように第2演出ユニット400は、第2演出用LED404A、404Bが発光することで、第2演出用LED404A、404Bからの光がインナーレンズ405により前方に出射された光がカバー部材402の凸部410に対応する領域に入射されることで、装飾部420を含む凸部410の前面全域が面発光する。

【0465】

図10-19（A）に示すように、第2演出用LED404A～404Dを有する電子部品としてのLED基板403は、ベース部材401の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材402により被覆されている。しかし、カバー部材402は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、遊技者側からカバー部材402における凸条部421A、421B以外の部分に光拡散部が形成されているとしても、該凸条部421A、421B以外の部分を透してベース部材401やLED基板403の前面を視認することは可能である。

40

【0466】

ここで、図10-19（B）に示すように、白色のLED基板403の周囲（周辺）に同じ白色のベース部材401が配置されることにより、LED基板403がその周囲のベ

50

ース部材４０１と同化して、ＬＥＤ基板４０３とカバー部材４０２との境界部ＢＤが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材４０１の前面の一部にＬＥＤ基板４０３が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４６７】

また、図１０－１９（Ａ）に示すように、凸部４１０の前面に設けられた装飾部４２０は、遊技者側から視認したときに電子部品であるＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に設けられている。つまり、装飾部４２０の一部が、境界部ＢＤの前面側において該境界部ＢＤの一部に掛かる（重複する）ように配置されていることで、境界部ＢＤの一部が装飾部４２０によって見えにくくなることでＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。よって、見栄えやデザイン性の観点から本来であれば遊技者に見せたくないＬＥＤ基板４０３などの電子部品でも、遊技者側から視認可能な前面側などに設けることが可能となるため、設計自由度を高めることができる。

10

【０４６８】

また、装飾部４２０は、前述した装飾パターン３３１に比べて境界部ＢＤの前面側を被覆する（重複する）領域が大きくなるように設けられ、境界部ＢＤを視認し難くすることによりＬＥＤ基板４０３を目立たなくしている。

【０４６９】

尚、本実施の形態では、装飾部４２０が、遊技者側から視認したときに境界部ＢＤにおける上辺及び下辺の一部に対応する位置に部分的に掛かる（重複する）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、境界部ＢＤの全ての部位に対応する位置に装飾部４２０が配置されるようにしてもよい。尚、境界部ＢＤの約１／３以上に重複するように設けられることが好ましい。

20

【０４７０】

また、装飾部４２０には、ロゴタイプとして「Ｖ」の文字が表示されていることで、遊技者がロゴタイプに注目してＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるため、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７１】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「Ｖ」の文字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、「大当り」、「ＢONUS」、「RUSH」など可変表示結果を示す文字や、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字や、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字でもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

30

【０４７２】

また、ＬＥＤ基板４０３は、装飾部４２０を発光させることが可能な発光手段としての第２演出用ＬＥＤ４０４Ａを有することで、装飾部４２０が発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

40

【０４７３】

また、第２演出用ＬＥＤ４０４Ａは、装飾部４２０が、インナーレンズ４０５を介して面発光させることが可能に設けられていることで、装飾部４２０が面発光により目立つことで遊技者がＬＥＤ基板４０３とベース部材４０１との境界部ＢＤを意識しにくくなるので、ＬＥＤ基板４０３が目立ちにくくなる。

【０４７４】

また、本実施の形態では、装飾部４２０を「Ｖ」の文字からなる一の装飾部と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、カバー部材４０２の凸部４１０の領域に複数の装飾部４２０を設けるとともに、カバー部材４０２の凸部４１０以外の領域に、装飾部４２０とは態様が異なる複数の所定装飾部（例えば、絵柄など）を設ける場

50

合、複数の装飾部は、複数の所定装飾部よりも数が多いことが好ましい。このようにすることで、LED基板403とベース部材401との境界部BDが複数の装飾部によって見えにくくなるとともに、他の領域に設けられた複数の所定装飾部よりも数が多く目立ちやすくなるため、LED基板403が目立ちにくくなる。

【0475】

尚、この場合、複数の装飾部と複数の所定装飾部とは態様が異なっていれば良く、例えば、所定装飾部は装飾部の拡大態様または縮小態様であってもよいし、外形、形態、色、大きさなどのうちいずれか1つが異なるものであってもよい。

【0476】

また、カバー部材402は、LED基板403とベース部材401との境界部BDに対応する境界対応領域である凸部410と、LED基板403とベース部材401との境界部BDに対応しない凸部410以外の領域とを有し、凸部410の透光性は、凸部410以外の領域の透光性よりも低くしてもよい。このようにすることで、LED基板403とベース部材401との境界部BDを遊技者から凸部410を透して視認しにくくなるため、LED基板403が目立ちにくくなる。

【0477】

(第3演出ユニット600と第4演出ユニット800)

次に、第3演出ユニット600と第4演出ユニット800について、図10-20～図10-26に基づいて説明する。図10-20は、(A)は第3演出ユニット及び第4演出ユニットを示す正面図である。図10-21は、(A)は図10-20のE-E断面図、(B)は図10-20のJ-J断面図である。図10-22は、図10-20のK-K断面図である。図10-23は、第3演出ユニット及び第4演出ユニットの視認状況を示す説明図である。図10-24は、第3演出ユニット及び第4演出ユニットの構成を示す図である。図10-25は、第3演出ユニット及び第4演出ユニットが発光したときの演出態様を示す図である。図10-26は、(A)は第3演出ユニットが原点位置に位置している状態、(B)は第3演出ユニットが演出位置に位置している状態を示す概略正面図である。

【0478】

(第3演出ユニット600)

図10-20、図10-21(A)及び図10-26に示すように、第3演出ユニット600は、ベース部材601と、ベース部材601の前面側を被覆するように配置されるカバー部材602と、ベース部材601の前面に取付けられるLED基板603と、LED基板603の前面側に配置されるインナーレンズ605と、からなる発光演出部630と、発光演出部630を図10-26(A)に示す原点位置と図10-26(B)に示す演出位置との間で上下方向に移動可能とする駆動源である演出用モータ631(図10-2参照)と、演出用モータ631の動力を発光演出部630に伝達するための動力伝達部材632と、を有し、図10-20に示すように、センター飾り枠51に囲まれた領域の上部において、パチンコ遊技機75SG001の前方、つまり、パチンコ遊技機75SG001に対峙する遊技者側からガラス窓50a及び導光板501を透して視認可能に設けられている。

【0479】

ベース部材601は、非透光性を有する合成樹脂材により正面視略台形状に形成され、表面(前後面及び周面)は白色とされている。

【0480】

LED基板603は、正面視略台形状をなし、ベース部材601の前面周縁に突設された立壁の前端に取付けられている。LED基板603の前面には、複数の第3演出用LED604A、604Bや他の電子部品(図示略)が複数搭載されている。第3演出用LED604A、604Bは、前方に向けて光を照射可能とされている。また、LED基板603の表面(前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部)は白色とされている。尚、LED基板603と演出制御基板12とを接続するケーブルCは、動力伝達部材632

に沿うように配線されている（図１０－２６参照）。

【０４８１】

インナーレンズ６０５は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、ＬＥＤ基板６０３とほぼ同形に形成され、ＬＥＤ基板６０３の前面に配置された複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ、６０４Ｂを前面側から被覆するように配置されている。

【０４８２】

図１０－２１（Ａ）に示すように、インナーレンズ６０５の前面及び背面には、背面側に配置された第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ、６０４Ｂからの光を前方に向けて拡散して出射するための凹凸部からなる光拡散部６０５Ａが設けられていることで面発光するようになっている。

【０４８３】

カバー部材６０２は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により背面が開口する箱状をなし、ベース部材６０１及びＬＥＤ基板６０３の前面側を被覆可能に形成されている。

【０４８４】

カバー部材６０２の前面には、「ＸＸＸ」の文字（ロゴタイプ）からなる装飾部６２０が、透光性を有する有色の塗料により印刷または文字が印刷された透光性を有するシートを貼着すること等により、光を透過可能に設けられている。また、カバー部材６０２の背面には凹凸部からなる光拡散部６０２Ａが形成されており、インナーレンズ６０５からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【０４８５】

尚、本実施の形態では、ロゴタイプとして大当りを示す「ＸＸＸ」の文字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、遊技機の機種名、タイトル、登場するキャラクタの名前などの文字や、「大当り」、「ＢONUS」、「RUSH」など可変表示結果を示す文字、「熱」、「激熱」、「！！」といった大当りを示唆する文字などでもよい。さらに、文字だけでなく、キャラクタ、記号、図柄、絵柄、模様などの装飾などを装飾部として表示してもよい。

【０４８６】

このように第３演出ユニット６００は、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ、６０４Ｂが発光することで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ、６０４Ｂからインナーレンズ６０５を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材６０２を透して拡散され前方に出射されることで、装飾部６２０を含むカバー部材６０２の前面全域が発光する。

【０４８７】

また、図１０－２０に示すように、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａは、装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置され、複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ｂは、装飾部６２０に対応しない位置に配置されている。このように複数の第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが装飾部６２０を構成する「ＸＸＸ」の文字の周縁に沿うように配置されていることで、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａが発光したときに、「ＸＸＸ」の文字の周縁が点光りするため、装飾部６２０の形状を認識しやすくなる。

【０４８８】

また、発光演出部６３０に動力を伝達する動力伝達部材の一部を構成する動力伝達部材６３２は、一端が前後方向を向く回動軸を中心として回動可能に軸支され、他端に発光演出部６３０が設けられたアーム部材であるが、動力伝達部材は種々に変更可能であり、発光演出部６３０を上下方向に移動可能に動力を伝達可能なものであれば、ラックギヤとピニオンギヤなどであってもよい。

【０４８９】

（第４演出ユニット８００）

図１０－２０及び図１０－２１（Ｂ）に示すように、第４演出ユニット８００は、ベース部材８０１と、ベース部材８０１の前面側を被覆するように配置されるカバー部材８０２と、ベース部材８０１の前面に取付けられるＬＥＤ基板８０３と、ＬＥＤ基板８０３の前面側に配置されるインナーレンズ８０５と、から主に構成され、図１０－２０に示すよ

10

20

30

40

50

うに、ガイドレール 2 1 1 に囲まれた領域の左上部において、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 の前方、つまり、パチンコ遊技機 7 5 S G 0 0 1 に対峙する遊技者側からガラス窓 5 0 a 及び盤面板 2 0 0 を透して視認可能に設けられている。

【0490】

ベース部材 8 0 1 は、非透光性を有する合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、周縁の一部がガイドレール 2 1 1 に沿うように円弧状に形成されている。また、表面（前後面及び周面）は白色とされている。

【0491】

LED 基板 8 0 3 は、ベース部材 8 0 1 より正面視形状が小さくなるように形成され、ベース部材 8 0 1 の前面に立設されたボス（図示略）の前端に取付けられている。LED 基板 8 0 3 の前面には、複数の第 4 演出用 LED 8 0 4 や他の電子部品（図示略）が複数搭載されている。第 4 演出用 LED 8 0 4 は、LED 基板 8 0 3 の実装面に対し平行または略平行に光を照射可能なアングル型 LED とされ、LED 基板 8 0 3 の前面における周縁部に沿って複数配置されている。また、LED 基板 8 0 3 の表面（前面及び背面におけるプリント配線を除く絶縁部）は白色とされている。

【0492】

インナーレンズ 8 0 5 は、透光性を有する合成樹脂材にて構成され、LED 基板 8 0 3 の前面における複数の第 4 演出用 LED 8 0 4 に囲まれた領域に載置されている。

【0493】

図 10-21 (B) に示すように、インナーレンズ 8 0 5 の背面には、第 4 演出用 LED 8 0 4 から入射された光を前方に向けて反射させるための反射部 8 0 6 により前方に向けて反射され、インナーレンズ 8 0 5 の前面全域から略均等に前方に出射される。インナーレンズ 8 0 5 の前面は平坦面であるため導光板のように面発光する。

【0494】

カバー部材 8 0 2 は、透光性を有する（透明な）合成樹脂材により形成され、ベース部材 8 0 1 及び LED 基板 8 0 3 の前面側を被覆可能に形成されている。詳しくは、カバー部材 8 0 2 は、ベース部材 8 0 1 の前面周縁に立設された立壁のうち、ガイドレール 2 1 1 に沿う部分の立壁 8 0 1 A の前端を被覆せず、ガイドレール 2 1 1 に沿う部分以外の立壁 8 0 1 B の前端を被覆している。また、カバー部材 8 0 2 の背面には凹凸部からなる光拡散部 8 0 2 A が形成されており、インナーレンズ 8 0 5 からの光を拡散して前方へ出射可能とされている。

【0495】

このように第 4 演出ユニット 8 0 0 は、第 4 演出用 LED 8 0 4 が発光することで、第 4 演出用 LED 8 0 4 からインナーレンズ 8 0 5 を透して前方に出射された光が、さらにカバー部材 8 0 2 を透して拡散され前方に出射されることで、カバー部材 8 0 2 の前面全域が面発光する。

【0496】

次に、第 3 演出ユニット 6 0 0 と第 4 演出ユニット 8 0 0 について説明する。図 10-24 に示すように、第 3 演出ユニット 6 0 0 と第 4 演出ユニット 8 0 0 は、それぞれのベース部材 6 0 1, 8 0 1 と LED 基板 6 0 3, 8 0 3 の表面が同色である白色とされ、これらベース部材 6 0 1, 8 0 1 と LED 基板 6 0 3, 8 0 3 の前面側が透光性を有するカバー部材 6 0 2, 8 0 2 により被覆され、第 3 演出用 LED 6 0 4 A, 6 0 4 B 及び第 4 演出用 LED 8 0 4 が点灯することにより前面が発光する発光演出体とされている。

【0497】

図 10-20 及び図 10-21 (A) に示すように、第 3 演出用 LED 6 0 4 A, 6 0 4 B を有する電子部品としての LED 基板 6 0 3 は、ベース部材 6 0 1 の前面側に配置され、その前面側はカバー部材 6 0 2 により被覆されている。しかし、カバー部材 6 0 2 は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材 6 0 2 に光拡散部 6 0 2 A が形成されているとしても、遊技者側からカバー部材 6 0 2 を透して背面側を視認することは可能であるが、その背面側には、前後面に光拡散部 6 0 5 A が形成されたインナ

10

20

30

40

50

ーレンズ605がLED基板603を前面側から被覆するように設けられていることで、LED基板603の前面を視認することは可能であるものの、視認することは極めて困難とされている。

【0498】

ここで、図10-21(A)に示すように、白色のLED基板603の周囲(周辺)に同じ白色のベース部材601の立壁が配置されることにより、LED基板603がその周囲のベース部材601と同化して、LED基板603とカバー部材602との境界部BDが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材601にLED基板603が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるLED基板603が目立ちにくくなる。

【0499】

一方、図10-20及び図10-21(B)に示すように、第4演出用LED804を有する電子部品としてのLED基板803は、ベース部材801の前面側に配置されており、その前面側はカバー部材802により被覆されている。しかし、カバー部材802は透光性を有する合成樹脂材にて形成されていることで、カバー部材802に光拡散部802Aが形成されているとしても、遊技者側からカバー部材802を透してベース部材801やLED基板803の前面を視認することは可能である。

【0500】

ここで、図10-21(B)に示すように、白色のLED基板803の周囲(周辺)に同じ白色のベース部材801が配置されることにより、LED基板803がその周囲のベース部材801と同化して、LED基板803とカバー部材802との境界部BDが分かりにくくなっている。つまり、ベース部材801の前面の一部にLED基板803が設けられていることが分かりにくくなるため、電子部品であるLED基板803が目立ちにくくなる。

【0501】

しかし、第4演出用LED804は、インナーレンズ805の側端面から光を入射するアングル型LEDであり、LED基板803の周縁部に沿って配置されていることで、第4演出用LED804を含むLED基板803の前面周縁部の前面側がインナーレンズ805により被覆されておらず、また、インナーレンズ805は、インナーレンズ605に比べて反射部や光拡散部が形成されている面積が小さいため、遊技者側からインナーレンズ805を透して第4演出用LED804を含むLED基板803を視認したときの視認性が、遊技者側からインナーレンズ605を透して第3演出用LED604A、604Bを含むLED基板603を視認したときの視認性より高い。つまり、LED基板803の方がLED基板603よりも目立ちやすい。

【0502】

ここで、図10-24に示すように、第3演出ユニット600の発光演出部630は、遊技者側から視認したときに第4演出ユニット800のLED基板803よりも大きく(図10-20参照)、また、前面の前後方向の配置位置が、第4演出ユニット800の前面の配置位置よりも前方(遊技者側)であり(図10-22、図10-23参照)、さらに、第4演出ユニット800の第4演出用LED804による発光態様が面発光であるのに対し、第3演出ユニット600の第3演出用LED604A、604Bによる発光態様が点光りである(図10-25参照)。尚、図10-25においては、発光態様を説明する便宜上、第3演出ユニット600と第4演出ユニット800の背景を黒色で表している。

【0503】

このように第3演出ユニット600の発光演出部630は、遊技者側から視認したときに第4演出ユニット800のLED基板803よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光するため、遊技者側から視認したときの視認性が第4演出ユニット800よりも高い演出手段とされている。すなわち、第4演出ユニット800の近傍位置には、第4演出ユニット800よりも遊技者側から視認したときの視認性が高い演出手段である第3演出ユニット600が設けられていることで、第4演出ユニット800よりも第3演出ユニット600の方が目立って遊技者の注目度が高いことから、第4演出ユニット

10

20

30

40

50

８００の電子部品であるＬＥＤ基板８０３が目立ちにくくなる。

【０５０４】

尚、本実施の形態では、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときに第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３よりも大きく、遊技者に近い位置にあり、かつ、強い光で発光することで、ＬＥＤ基板８０３及びベース部材８０１よりも視認性が高い演出手段として構成されてい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、第３演出ユニット６００の発光演出部６３０は、遊技者側から視認したときの大きさ、遊技者に対する位置、発光態様のうち少なくともいずれかの態様が第４演出ユニット８００のＬＥＤ基板８０３と異なることで視認性が高くなっていけばよい。

【０５０５】

また、演出手段としての第３演出ユニット６００の発光演出部６３０の前面を、ＬＥＤ基板８０３の表面色よりも視認性が高い色にて着色したり、視認性が高い色の装飾部を設けたり、視認性が高い色にて成形されたカバー部材６０２とすることで、発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。さらに、第３演出用ＬＥＤ６０４Ａ、６０４Ｂの発光態様（例えば、点灯色、点灯態様、輝度など）により発光演出部６３０の視認性を容易に高めるようにしてもよい。

【０５０６】

また、演出手段として、発光手段により発光可能であり、かつ、演出用モータ６３１により動作可能な第３演出ユニット６００の発光演出部６３０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、遊技機用枠３における第４演出ユニット８００の周辺に設けられた発光手段（ランプ部など）や、発光手段により発光しない演出手段であってもよいし、所定の駆動源により動作せず所定位置に固定された演出部であってもよい。

【０５０７】

また、図１０－２３に示すように、遊技機用枠３の前面上部には、遊技盤２やガラス窓５０ａよりも前方に突出する突出部３Ａ（底部）が形成されている。突出部３Ａは、遊技領域Ｙの上部を通過する遊技球を、視認を妨げることがないように遊技領域Ｙよりも上方に形成されているが、前方に大きく突出していることで、例えば、パチンコ遊技機７５ＳＧ００１が遊技場の遊技島に設置された状態において、突出部３Ａの下方の領域Ｅ１（図中網点で示す領域）は、遊技場の外光が突出部３Ａにより遮断され影となることで暗くなる。

【０５０８】

よって、第３演出ユニット６００や第４演出ユニット８００は、遊技領域Ｙの上部において領域Ｅ１に対応する位置に設けられていることで、ＬＥＤ基板６０３、８０３が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立たなくなる。

【０５０９】

また、ＬＥＤ基板６０３、８０３の上方には、ＬＥＤ基板６０３、８０３よりも遊技者側に突出する突出部３Ａが設けられており、突出部３Ａは、ＬＥＤ基板６０３、８０３よりも大きいことで（図１０－２３参照）、ＬＥＤ基板６０３、８０３が突出部３Ａの影になり目立ちにくくなる。

【０５１０】

また、ＬＥＤ基板６０３、８０３及びベース部材６０１、８０１は白色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、これらを暗色（例えば、黒色）としてもよく、このようにすることで、ＬＥＤ基板６０３、８０３及びベース部材６０１、８０１が突出部３Ａの影に紛れやすくなるのでより目立ちにくくなる。

【０５１１】

尚、本実施の形態では、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部として、ＬＥＤ基板６０３、８０３よりも上方で遊技者側に突出する突出部３Ａ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、突出部は、遊技機用枠３の一部に突設される突出部に限定されるものではなく、例えば、遊技盤２や遊技領域Ｙに

設けられた他の遊技用装置（例えば、入賞球装置など）や演出装置により構成されるものであってもよい。また、突出部 3 A は、遊技機用枠 3 の前面に固設されたものだけでなく、所定タイミングにて原点位置から突出位置まで動作することにより、電子部品及び特定部材よりも上方で遊技者側に突出する突出部であってもよい。

【0512】

次に、図 10-26 に示すように、導光板 501 の発光領域 506 は、導光板 501 の背面側で動作する第 3 演出ユニット 600 の発光演出部 630 及び動力伝達部材 632 が移動する際の移動領域 E2（図 10-26 において 1 点鎖線で囲まれた領域）の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。

【0513】

詳しくは、発光演出部 630 及び動力伝達部材 632 の移動領域 E2 は、発光演出部 630 が原点位置から演出位置に移動する領域であり、原点位置と演出位置を含む領域である。導光板 501 は、右端面 501a から光が入射されると発光領域 506 が発光した状態となり、後方の画像表示装置 5 の表示画像や発光演出部 630 及び動力伝達部材 632 が遊技者側から導光板 501 を透して視認困難または視認不能となる。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、発光演出部 630 及び動力伝達部材 632 を少なくとも原点位置から演出位置へ移動させる移動期間や演出位置に位置している演出期間において、導光板 LED 502 を点灯させて発光領域 506 を発光させる発光演出を実行することで、発光演出部 630 及び動力伝達部材 632 が遊技者側から導光板 501 を透して視認困難または視認不能となるため、移動期間や演出期間において動力伝達部材 632 に沿って設けられるケーブル C（電子部品）等が目立つことを抑制することができる。

【0514】

また、発光演出部 630 が演出位置まで移動した後、導光板 LED 502 が消灯して発光領域 506 の発光演出が終了した場合、動力伝達部材 632 やケーブル C 等が視認可能となるが、発光演出部 630 の第 3 演出用 LED 604A、604B を点灯して発光演出部 630 を目立たせることで、動力伝達部材 632 やケーブル C を目立ちにくくすることができる。

【0515】

また、このように動作可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 603 やケーブル C）については、原点位置に待機している待機期間や移動期間においては遊技者側から視認可能とされていてもよいが、少なくとも演出位置に位置する演出期間においては、遊技者側から視認困難または視認不能となるようにすることが好ましい。このようにすることで、遊技者が注目する演出期間において電子部品が目立つことを抑制できる。

【0516】

また、本実施の形態の特徴部 75SG のパチンコ遊技機 75SG001 は、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 303、403、603、803）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 301、401、601、801）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 302、402、602、802）と、

を備える

ことを特徴としている。

このようにすることで、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、同系色の特定部材によって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。

尚、電子部品と特定部材とは、同系色であれば任意の色に変更可能である。また、上記実施例のように電子部品と特定部材とが同色（例えば、黒色と黒色、白色と白色など）であるものを含む。

【0517】

(特徴部 75SG の変形および応用に関する説明)

この発明は、上記で説明したパチンコ遊技機 75SG001 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形および応用が可能である。

【0518】

例えば、前記実施の形態の特徴部 75SG では、電子部品として、第 1 演出用 LED 304、第 2 演出用 LED 404A~404D、第 3 演出用 LED 604A、604B、第 4 演出用 LED 804 といった発光ダイオードが設けられた LED 基板 303、403、603、803 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、発光ダイオードが設けられていない回路基板（演出用ではない主基板 11 や、演出制御基板 12 や中継基板等を含む）や、センサ、ソレノイド、モータ、コネクタ、ケーブル（配線）などの電子部品及びこれらを固定する基板や部材等を含む。

10

【0519】

また、前記実施の形態の特徴部 75SG では、特定部材として、電子部品としての LED 基板 303、403、603、803 を配置するためのベース部材 301、401、601、801 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、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、電子部品の周辺に設けられる部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 の一部を構成する部材など）であってもよい。

【0520】

20

また、前記実施の形態の特徴部 75SG では、透光部材として、電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成するカバー部材 302、402、602、802 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、上記のように電子部品を配置または収容するユニット（装置）の一部を構成する部材でなくても、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能に設けられた部材であれば、該電子部品を配置または収容するユニット（装置）とは別個に設けられた異なる部材（例えば、他のユニットの一部を構成する部材や、遊技盤 2 や遊技機用枠 3 の一部を構成する部材など）であってもよい。

【0521】

また、前記実施の形態の特徴部 75SG では、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）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、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが前述した同系色であれば、電子部品と特定部材とが同色であるものに限定されるものではない。

30

【0522】

また、前記実施の形態の特徴部 75SG では、特定部材としてのベース部材 301、401、601、801 は、電子部品としての LED 基板 303、403、603、803 の背面側において一部が重複するとともに、重複しない部分が LED 基板 303、403、603、803 の周囲に配置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、電子部品と特定部材とは、遊技者側から視認したときに一部が重複することなく上側、下側、左側、右側の少なくともいずれかに並んで配置されていてもよい。また、遊技者側から視認したときに電子部品の周辺に特定部材が配置されて見えるようになっていれば、電子部品と特定部材とは、上下方向、左右方向、前後方向などに離れて配置されていてもよい。

40

【0523】

尚、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは、遊技者側から電子部品とともに視認可能な位置に設けられる特定部材を含み、例えば、電子部品から約 5 cm の範囲内に離れて配置されている特定部材を含んでもよい。

【0524】

また、前記実施の形態の特徴部 75SG では、透光部材として、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー部材 302、402、602、802 を適用した形態を例示したが、

50

本発明はこれに限定されるものではなく、透光性を有する部材であれば材質は任意であり、ガラス材などであってもよい。また、遊技者が当該部材を透して電子部品及び特定部材を視認可能であれば、透明または半透明であってもよいし、所定の色に着色されていてもよい。また、光の透過率は100%または100%に近似する値でなくてもよい。

【0525】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材としてのカバー部材302、402、602、802は、遊技者が該部材を透して電子部品としてのLED基板303、403、603、803及び特定部材としてのベース部材301、401、601、801の一部または全域を視認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、少なくとも電子部品の一部が該部材を透して視認可能に設けられていれば、特定部材の少なくとも一部が該部材を透して視認可能とされていなくても、電子部品と特定部材とを一緒に視認できるように設けられていればよい。

【0526】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、透光部材としてのカバー部材302、402、602、802は、電子部品としてのLED基板303、403、603、803及び特定部材としてのベース部材301、401、601、801の前面側において電子部品及び特定部材に沿うように配置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、必ずしも電子部品及び特定部材に沿うように配置されていなくてもよい。つまり、透光部材に対し電子部品や特定部材が斜めに傾斜した状態で配置されていてもよい。

【0527】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、LED基板303、403、603、803やベース部材301、401、601、801の表面全域が所定の色（黒色または白色）とされ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、電子部品及び特定部材において透光部材を透して視認可能な部分の色（例えば、電子部品及び特定部材の前面色）が同系色とされていれば、必ずしも表面全域が同系色とされていなくてもよい。また、これら電子部品と特定部材の色は、部材の成型時に着色されてもよいし、成型後に塗装または印刷により着色されてもよいし、シール等が貼着されることで所定の色になっていてもよい。

【0528】

また、前記実施の形態の特徴部75SGでは、電子部品と該電子部品の周辺に設けられる特定部材とが同色（同一色）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、例えば、電子部品としてのLED基板303、403、603、803や特定部材としてのベース部材301、401、601、801とは別個に、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82など）と、該所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などを固定する部材など）と、を備えるものにおいて、所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82など）は、所定部材（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などを固定する部材など）と非同系色であることが好ましい。

【0529】

このように、遊技者から視認困難または視認不能に設けられる第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などの所定電子部品については、これらを固定する所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。

【0530】

また、特定部材の色を、色相が同じであって電子部品の色の明度または彩度のいずれかが高い色とすることで、特定部材の方が電子部品よりも視認性が高くなるので、相対的に電子部品を目立ちにくくすることができる。

【0531】

また、透光部材を、電子部品及び特定部材と同系色にて着色することで、透光部材が電子部品や特定部材と同化するので、電子部品がより目立ちにくくすることができる。

【0532】

また、例えば、遊技盤2の右側に黒色のLED基板などの電子部品が配置されている場合において、画像表示装置5を挟んで反対側の遊技盤2の左側に、電子部品の周辺に設けられる特定部材とは別個に、該電子部品と同色または同系色の外レール飾り212を遊技者から視認可能に設けることで、画像表示装置5の左右側に黒色の部材がバランス良く配置されることになり、遊技者に違和感を与えにくくなるため、電子部品をより目立ちにくくすることができる。このように、特定部材とは別個に、電子部品と同色または同系色の部材を離れた位置に対象に配置することによって、電子部品をより目立ちにくくすることができる。

10

【0533】

また、特徴部75SGに関する構成は、特徴部91AK、92AK、01AK、02AKに関する構成などのうち、一部または全部の構成と、適宜、組み合わせられてもよい。例えば、特徴部91AK、92AK、01AK、02AKにて説明した演出を画像表示装置5において実行可能とする場合、画像表示装置5の周りに設けられた特徴部75SGにて説明した第1演出ユニット300、第2演出ユニット400、第3演出ユニット600、第4演出ユニット800の電子部品が目立ちにくくなるので、上記演出を好適に見せることが可能である。

20

【0534】

具体的には、例えば、図9-9～図9-11にて説明したように、複数の演出実行期間D0～D4のうち演出実行期間D0以外の期間でも、通常描画演出NORが実行される場合には、遊技効果ランプ9その他の装飾用LEDといった第1発光部材を用いた発光演出を実行可能であり、演出実行期間D2などにて特定描画演出SPEを実行するときに、発光演出が実行されないように制御する場合等においては、電子部品（例えば、LED基板303、403、603、803）及び特定部材（例えば、ベース部材301、401、601、801）の周辺（例えば、遊技効果ランプ9などよりも近い位置）に設けられる第2発光部材を用いた発光演出についても実行しない（または遊技効果ランプ9などの光量よりも光量を低くする）ように制御してもよい。このようにすることで、第1発光部材を用いた発光演出を制限したときに第2発光部材を用いた発光演出が実行されることにより、かえって電子部品や特定部材が目立ってしまうことを防止できる。

30

【0535】

また、電子部品及び特定部材の周辺に設けられる第2発光部材のうち、電子部品及び特定部材の前面側に配置される透光部材の装飾部420を面発光させることが可能な第2演出用LED404Aなど、発光を継続しても目立たない発光部材については、第1発光部材を用いた発光演出を実行しないように制御する場合でも、光量を維持する（実行を制限しない）ようにしてもよい。このようにすることで、演出効果を下げすぎることなく、電子部品や特定部材が目立たないようにすることができる。

【0536】

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、75SG001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。

40

【0537】

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

50

の遊技媒体であってもよい。

【0538】

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。

【0539】

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。

【0540】

本発明は、以上に説明したものに限られるものではない。また、その具体的な構成は、上述の実施形態や後述の他の形態例に加えて、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この発明に含まれる。

【0541】

また、上述した実施の形態及び各変形例に示した構成、後述の形態例及び各変形例に示した構成のうち、全部又は一部の構成を任意に組み合わせることとしてもよい。

【0542】

なお、今回開示された上述の実施形態及び後述の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。この発明の範囲は上述の説明及び後述の説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等な意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0543】

本発明の遊技機としては、他にも、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、75SG001）であって、遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303、403、603、803）と、前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301、401、601、801）と、透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302、402、602、802）と、遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82など）と、前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、ソレノイド81、82などを固定する部材など）と、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン331）を有し（図10-12参照）、前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、前記遊技制御手段は、前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、前記状態制御手段は

10

20

30

40

50

、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、前記演出実行手段は、前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。

【0544】

このような構成によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0545】

つまり、設計の自由度を高めつつ見栄えのよい遊技機とすることができるとともに、演出実行手段は、特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を受信した後に判定結果情報を受信した場合に該判定結果情報に基づく先読み演出の実行を制限するため、特別状態に制御された後に判定される判定結果情報が、例えば特別状態が終了することとなる判定結果であることが先読み演出の実行によって事前に判ってしまうなど、先読み演出によって却って遊技興趣が低下してしまうような事態を回避できる。すなわち、遊技場に設置したときに見栄えがよく遊技興趣が低下しにくい遊技機を提供することができる。

【0546】

さらに、設計の自由度を高めることができ、また、遊技興趣を向上させることができる遊技機の形態の一例として、可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記遊技制御手段は、前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）、前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可

10

20

30

40

50

能であるなど）、前記演出実行手段は、前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）遊技機が挙げられる。以下に、これらの遊技機の形態例の一例を他の形態例として説明する。

【0547】

図11は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

【0548】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ30が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ30は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

【0549】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち第1大入賞口および第2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第1大入賞口および第2大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

【0550】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

【0551】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー500Aが取り付けられている。セキュリティカバー500Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー500Aは、短片500Aaおよび長片500Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

【0552】

（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

10

20

30

40

50

限数（例えば４）まで保留される。

【０５５３】

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）。

【０５５４】

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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。

【０５５９】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０５６０】

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。

【０５６１】

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（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【０５６２】

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

10

20

30

40

50

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状態様（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。

【0563】

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。

【0564】

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。

【0565】

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。

【0566】

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。

【0567】

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

【0568】

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。

【0569】

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。

【0570】

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。

【0571】

（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、

10

20

30

40

50

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 8 L、8 R からの音声出力、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 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。

【0572】

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

10

【0573】

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

【0574】

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

20

【0575】

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

30

【0576】

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

【0577】

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

40

【0578】

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

50

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

【0579】

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。

【0580】

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。

【0581】

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。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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。

【0582】

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）。

【0583】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図12に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

【0584】

パチンコ遊技機1では、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により主基板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。

【0585】

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、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は

10

20

30

40

50

、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。

【０５８６】

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。

【０５８７】

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。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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、ガラス扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

10

20

30

40

50

【0594】

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。

【0595】

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。

【0596】

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。

【0597】

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。

【0598】

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。

【0599】

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。

【0600】

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

【0601】

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。

【0602】

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。

【0603】

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

10

20

30

40

50

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

【0604】

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

【0605】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0606】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0607】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【0608】

（主基板 1 1 の主要な動作）

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

20

【0609】

図 1 3 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 9 0 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 9 0 2）。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 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

30

【0610】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 9 0 3）。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 1 7 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 1 0 0 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 S 9 0 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 9 0 3 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。

40

【0611】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 9 0 3；Yes）、復旧処理（ステップ S 9 0 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 9 0 5）を実行する。ステップ S 9 0 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 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つた場合には、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。

【0612】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 9 0 3；No）、初期化处理（ステップ S 9 0 6）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 9 0 7）を実行する。ステップ

50

S 9 0 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 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。

【 0 6 1 3 】

ステップ S 9 0 5 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S 9 0 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 9 0 3 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

10

【 0 6 1 4 】

ステップ S 9 0 5 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 2 9 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

【 0 6 1 5 】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0 において、ハズレ図柄などを停止表示したり、ハズレ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

20

【 0 6 1 6 】

ステップ S 9 0 7 の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 9 0 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 5 1 がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでいてもよい。

30

【 0 6 1 7 】

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

40

【 0 6 1 8 】

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

【 0 6 1 9 】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出力したり、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。

50

【0620】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化处理とともにステップS907の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS904の復旧処理とともにステップS905の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS904の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

10

【0621】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS908）。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S909）、割込みを許可する（ステップS9010）。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。

20

【0622】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【0623】

パチンコ遊技機1は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、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（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は1～6の6段階からなり、6が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として6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高く、6、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機1は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機1において設定されている設定値は、主基板11の側から演出制御基板12の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

30

【0624】

図14は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図14（A）は、変動特図が第1特図である場合に用いられる第1特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図14（B）は、変動特図が第2特図である場合に用いられる第2特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM101に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値MR1と比較される当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【0625】

表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通

50

常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態といった高確状態であるときには、通常状態または時短状態といった低確状態であるときに比べて、大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。

【0626】

第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が同一値となるように判定値が割り当てられている。第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、遊技状態や設定値にかかわらず、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が第 1 特図用表示結果判定テーブルとは異なる同一値となるように判定値が割り当てられている。なお、設定値に応じて特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を異ならせてもよい。変動特図にかかわらず特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率を同一確率としてもよい。

10

【0627】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態の場合に、当り判定値のうち 1020 から 1237 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1020 から 1237 までが「大当り」に割り当てられ、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている一方で、設定値 2 ～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。

20

【0628】

第 1 特図用表示結果判定テーブルおよび第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態の場合に、当り判定値のうち 1020 から 1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。設定値が 1 の場合は、1020 から 1346 までが「大当り」に割り当てられることで、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定され、その一方で、設定値 2 ～設定値 6 の場合は、大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1346 から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定される。

30

【0629】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 32767 から 33094 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0630】

第 1 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち 32767 から 33094 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

40

【0631】

第 2 特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に、当り判定値のうち 32767 から 33421 までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が 1 ～6 のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範

50

図とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0632】

第2特図用表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態である場合に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合と同じく、当り判定値のうち32767から33421までの範囲が、設定値にかかわらず小当りを判定するための小当り判定値の共通数値範囲に設定されている。小当り判定値は、設定値が1～6のいずれである場合にも、大当り判定値の共通数値範囲および非共通数値範囲とは異なる数値範囲に設定されている。これにより、小当り判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

【0633】

パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。パチンコ遊技機1に設定される設定値に応じて遊技性が変化するようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機1に設定される設定値が1である場合は、通常状態での大当り確率が1/320、確変状態が65%の割合でループする遊技性（いわゆる確変ループタイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が2である場合は、通常状態での大当り確率が1/200、大当り遊技中に遊技球が、特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に制御する一方で、変動特図に応じて大当り遊技中に遊技球が所定スイッチを通過する割合が異なる遊技性（いわゆるV確変タイプ）とし、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が3である場合は、大当り確率が1/320で小当り確率が1/50であり、高ベース中（時短制御中）に遊技球が特別可変入賞球装置7の内部に設けられた所定スイッチを通過することに基づいて大当り遊技状態に制御する遊技性（いわゆる1種2種混合タイプ）としてもよい。パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかである場合は遊技性が同一であるが、これら設定値が1～3のいずれかである場合よりも大当り確率や小当り確率が高い一方で大当り遊技中に獲得可能な賞球数が少ない設定（例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかである場合）を設けてもよい。設定値に応じて遊技性を変化させる場合は、共通のスイッチを異なる用途に使用してもよい。具体的には、設定値が1～3の場合は、特別可変入賞球装置7内に設けられた所定スイッチを演出用スイッチ（遊技球が所定領域を通過する毎に所定の演出を実行するためのスイッチ）として使用し、設定値が4～6の場合は、所定スイッチを遊技用スイッチ（遊技球が所定スイッチを通過したことに基づいて遊技状態を確変状態や大当り遊技状態に制御するためのスイッチ）として使用してもよい。

20

30

【0634】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

40

【0635】

（設定示唆演出に関する特徴部の説明）

以下、パチンコ遊技機1における設定示唆演出に関する特徴部について説明する。この特徴部では、可変表示の実行中に、所定割合でパチンコ遊技機1における設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【0636】

50

図15-1は、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理では、停止図柄決定処理が実行される（ステップS201）。停止図柄決定処理では、飾り図柄の可変表示における最終停止図柄といった、飾り図柄の可変表示において停止表示される飾り図柄の組合せが決定される。停止図柄決定処理に続いて、予告演出決定処理が実行される（ステップS202）。予告演出決定処理は、有利示唆演出に含まれる予告演出を決定可能とする。

【0637】

予告演出決定処理が実行された後には、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップS203）。演出制御パターンは、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターン、その他、各種の演出実行を制御するための制御パターンなどを含んでいけばよい。例えば変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップS202の予告演出決定処理による決定結果に対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、予告演出制御パターンとして、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

【0638】

ステップS203により演出制御パターンが決定されると、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS204）。また、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップS205）。このときには、ステップS203にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0639】

続いて、可変表示開始時の保留表示更新設定を行う（ステップS206）。例えば、画像表示装置5の画面上に設けられた保留表示エリアにおいて、保留番号「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」などに対応した表示部位にある保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。これにより、保留表示のシフトが行われる。画像表示装置5の画面上に設けられたアクティブ表示部では、保留表示エリアにおいて消去（消化）した保留表示に対応したアクティブ表示が行われるようにすればよい。なお、保留記憶数が「0」であるときに、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に基づいて直ちに可変表示が開始される場合には、保留表示を更新することなく、アクティブ表示エリアにおけるアクティブ表示を更新するための設定が行われてもよい。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS207）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0640】

図15-2は、停止図柄決定処理として、可変表示開始設定処理のステップS201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。停止図柄決定処理では、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かを判定する（ステップS221）。スーパーリーチのリーチ演出が実行されるか否かは、例えば主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンに基づいて判定可能である。

【0641】

スーパーリーチのリーチ演出が実行されない場合には（ステップS221；No）、非リーチ時やノーマルリーチ時の最終停止図柄を決定して（ステップS222）、停止図柄決定処理を終了する。非リーチ時には、可変表示結果が「ハズレ」になる。ノーマルリー

10

20

30

40

50

チ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならない非リーチ時には、最終停止図柄として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。非リーチ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で異なる（不一致の）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「ハズレ」になるノーマルリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。リーチハズレ時の最終停止図柄は、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。可変表示結果が「大当たり」になるノーマルリーチ時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。大当たり時の最終停止図柄は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）飾り図柄となるように決定される。

【0642】

スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合には（ステップ S 2 2 1 ; Yes）、スーパーリーチ時の最終停止図柄を決定する（ステップ S 2 2 3）。スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になる場合と、可変表示結果が「ハズレ」になる場合とが含まれている。可変表示結果が「ハズレ」になるスーパーリーチ時には、リーチハズレ時の最終停止図柄として、リーチハズレ組合せの確定飾り図柄が停止表示される。可変表示結果が「大当たり」になる大当たり時には、大当たり時の最終停止図柄として、大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される。

【0643】

スーパーリーチ時には、可変表示結果が「大当たり」になるか「ハズレ」になるかにかかわらず、「左」および「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R で同一の（一致する）飾り図柄が、確定飾り図柄として停止表示される。このようなリーチハズレ組合せや大当たり組合せを構成する左右の飾り図柄は、リーチ図柄ともいう。リーチ図柄として決定可能な飾り図柄は、例えば 1～7 の数字に対応する 7 種類の飾り図柄といった、複数種類の飾り図柄を含んでいけばよい。数字に対応する飾り図柄は、数字を示す演出画像のみであってもよいし、数字に加えて各種のキャラクタを示す演出画像であってもよい。リーチ図柄は、リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意されたリーチ図柄決定テーブルを参照することなどにより、複数の飾り図柄のいずれかに決定されるようにすればよい。リーチ図柄決定用の乱数値を示す数値データは、RAM 1 2 2 に設けられたランダムカウンタや乱数回路 1 2 4 の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0644】

リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた判定値の個数が異なってもよい。例えば、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が低くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなる。これに対し、可変表示結果が「大当たり」である場合には、1 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も低くなり、2 の数字、3 の数字、4 の数字、5 の数字、6 の数字となるに従って、飾り図柄の決定割合が高くなり、7 の数字に対応する飾り図柄の決定割合が最も高くなる。このような決定割合の設定では、7 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合に、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も高くなり、6 の数字、5 の数字、4 の数字、3 の数字、2 の数字となるに伴い、リーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が低くなり、1 の数字に対応する飾り図柄がリーチ図柄として停止表示された場合の可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が最も低くなる。なお、リーチ図柄決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、リーチ図柄となる飾り図柄に割り当てられた

判定値の個数が同じであってもよい。リーチ図柄となる飾り図柄ごとに割り当てられた判定値の個数が異なってもよいし、リーチ図柄となる飾り図柄にかかわらず割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。大当たり種別に応じて、リーチ図柄となる飾り図柄の決定割合が異なってもよい。

【0645】

ステップS223に続いて、決定されたリーチ図柄は7の数字に対応する飾り図柄であるか否かを判定する（ステップS224）。このとき、リーチ図柄が7以外の数字に対応する飾り図柄であれば（ステップS224；No）、停止図柄決定処理を終了する。リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合には（ステップS224；Yes）、設定示唆演出を実行するか否かに応じた設定示唆演出の有無を決定する（ステップS225）。設定示唆演出は、設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆演出実行決定テーブルを参照することなどにより、実行の有無が決定されるようにすればよい。設定示唆演出実行決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。設定示唆演出の有無として、設定示唆演出を実行しない「演出なし」、または、設定示唆演出を実行する「演出あり」のうちで、いずれかに決定される。

【0646】

ステップS225の決定結果に基づいて、設定示唆演出を実行する「演出あり」に決定されたか否かを判定する（ステップS226）。設定示唆演出を実行しない「演出なし」に決定された場合には（ステップS226；No）、停止図柄決定処理を終了する。「演出あり」に決定された場合には（ステップS226；Yes）、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を特定する（ステップS227）。演出制御用CPU120は、パチンコ遊技機1の電源投入時に、主基板11の側から送信された設定値通知コマンドを受信し、通知された設定値をRAM122の所定領域に格納すればよい。これにより、ステップS227では、RAM122に格納されている設定値を特定すればよい。

【0647】

ステップS227に続いて、設定示唆パターンを決定してから（ステップS228）、停止図柄決定処理を終了する。設定示唆パターンは、設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データに基づいて、ROM121に予め記憶されて用意された設定示唆パターン決定テーブルを参照することなどにより、複数の設定示唆パターンのうちいずれかに決定されるようにすればよい。設定示唆パターン決定用の乱数値を示す数値データは、RAM122に設けられたランダムカウンタや乱数回路124の一方または両方を用いて、更新可能であればよい。

【0648】

図15-3は、設定示唆演出実行決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM121には、設定示唆演出実行決定テーブルとして、図15-3に示す決定テーブルTA01を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS225では、決定テーブルTA01を参照することなどにより、設定示唆演出の有無が決定される。決定テーブルTA01では、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかに応じて、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が異なっている。例えば、可変表示結果が「大当たり」である場合には、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、設定示唆演出を実行する「演出あり」の決定割合が高くなる。このような決定割合の設定では、設定示唆演出が実行された場合に、設定示唆演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり遊技状態に制御される割合が高くなる。なお、設定示唆演出実行決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかにかかわらず、設定示唆演出の有無に割り当てられた判定値の個数が同じであってもよい。

【0649】

図15-4（A）は、設定示唆パターンの構成例を示している。この実施例では、複数

の設定示唆パターンとして、4つのパターンRE-0～パターンRE-3が設けられている。これらの設定示唆パターンは、図柄表示色を変化させるか否かや、変化させる場合の表示色に応じて、示唆内容が異なっている。図柄表示色は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色であり、通常表示色となる赤色の他に、銅色、銀色、金色を含む示唆表示色に変化可能である。パターンRE-0は、図柄表示色を変化させず、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。パターンRE-1は、図柄表示色を銅色に変化させ、設定値が2以上であることの確定を示唆する。パターンRE-2は、図柄表示色を銀色に変化させ、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。パターンRE-3は、図柄表示色を金色に変化させ、最高の設定値となる6であることの確定を示唆する。このように、リーチ図柄を用いた設定示唆演出では、図柄表示色

10

【0650】

図15-4(B)は、設定示唆パターン決定テーブルに関する設定例を示している。例えばROM121には、設定示唆パターン決定テーブルとして、図15-4(B)に示す決定テーブルTA11を構成するテーブルデータが予め記憶されている。停止図柄決定処理のステップS228では、決定テーブルTA11を参照することなどにより、設定示唆パターンが決定される。決定テーブルTA11では、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、設定示唆パターンの決定結果に割り当てられた判定値の個数が異なっている部分がある。

20

【0651】

リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄となることから、大当り遊技状態に制御される割合が高い。そして、設定示唆演出がパターンRE-0で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が低く、設定示唆演出がパターンRE-1で実行される場合は設定値が2以上であることが確定する。また、設定示唆演出がパターンRE-2で実行される場合は遊技者にとって有利な設定値である期待度が高く、設定示唆演出がパターンRE-3で実行される場合は最高の設定値となる6であることが確定する。このように、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった場合のリーチ図柄には、7以外の数に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行う図柄表示態様と、7の数字に対応した飾り図柄といった大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともにパチンコ遊技機1において設定されている設定値に関する示唆を行う図柄表示態様とが含まれている。リーチ図柄が7の数字に対応した飾り図柄の場合には、リーチ図柄が通常表示色で表示されることで大当り遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、図柄表示色が変更されることで、大当り遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともに設定値に関する示唆を行うことになる。

30

【0652】

設定示唆演出は、パチンコ遊技機1において設定されている設定値に応じて、演出態様が異なるように実行可能である。例えば、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-1に決定されないため、図柄表示色が銅色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が1以外であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が銅色に変更されるか否かが異なる。パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6以外である場合には、設定示唆パターンがパターンRE-3に決定されないため、図柄表示色が金色に変更されることがない。このように、パチンコ遊技機1において設定されている設定値が6であるか否かに応じて、リーチ図柄が7の数字に対応する飾り図柄である場合の図柄表示態様として、図柄表示色が金色に変更されるか否かが異なる。

40

【0653】

設定示唆演出は、リーチ図柄として停止表示された飾り図柄の表示色である図柄表示色を変更するものに代えて、あるいは、図柄表示色を変更するものに加えて、リーチ図柄と

50

して停止表示された飾り図柄の形状や模様といった、リーチ態様における任意の態様を変更するものであってもよい。あるいは、背景画像や外枠画像その他の任意の演出画像の表示、スピーカ 8 L、8 R による音声の出力、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった装飾発光体の点灯、演出用可動部材の動作、これらの一部または全部の組合せといった、任意の演出装置による演出態様を変更するものであってもよい。設定示唆演出その他のパチンコ遊技機 1 における任意の演出は、演出制御に関連する任意のデータ、演出制御に関連しない任意のデータ、あるいは、これらを組み合わせたデータが、演出実行用として予め定められた単一または複数の条件式を満足する場合に、実行可能であればよい。図柄表示色を変更する演出は、変更演出ともいう。

【0654】

複数の設定示唆パターンには、大当り遊技状態に制御される場合にのみ決定可能なパターンと、大当り遊技状態に制御されない場合にも決定可能なパターンとが、含まれていてもよい。例えば、パターン RE-0 とパターン RE-1 は、可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、所定割合で決定可能となるのに対し、パターン RE-2 とパターン RE-3 は、可変表示結果が「大当り」である場合にのみ所定割合で決定可能となり、可変表示結果が「ハズレ」である場合には決定不可能となるようにしてもよい。この場合に、パターン RE-2 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値にかかわらず、共通の割合で決定されるのに対し、パターン RE-3 は、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値に応じて、異なる割合で決定されてもよい。

【0655】

図 15-5 は、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップ S172 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。可変表示中演出処理では、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ S241）。可変表示時間が経過していないと判定された場合には（ステップ S241；No）、可変表示の進行に伴い各種演出を実行するための制御が行われる。演出制御用 CPU 120 は、可変表示開始設定処理のステップ S203 にて決定された演出制御パターンから読み出した制御データに基づいて、各種指令を作成する。この指令を、表示制御部 123 や音声制御基板 13、ランプ制御基板 14 などに対して伝送させる。これにより、画像表示装置 5 の画面上に所定の演出画像を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED を点灯や消灯や点滅させること、可動体 32 などの演出用可動部材を動作させること、あるいは、これらの一部または全部を組み合わせること、所定の演出装置にて各種演出を実行できればよい。

【0656】

可変表示中演出処理では、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップ S242）。予告演出期間である場合には（ステップ S242；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップ S243）。予告演出期間ではない場合や（ステップ S242；No）、ステップ S243 の制御を行った後には、リーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ S244）。リーチ演出期間である場合には（ステップ S244；Yes）、リーチ演出を実行する制御が行われる（ステップ S245）。ステップ S245 の制御により、リーチ図柄となる飾り図柄が停止表示されてから、図柄表示色の変更後におけるリーチ演出を実行する場合に、大当り遊技状態の制御に関する示唆を行うとともに、パチンコ遊技機 1 の設定値に関する示唆を行うことができる。

【0657】

リーチ演出期間ではない場合や（ステップ S244；No）、ステップ S245 の制御を行った後には、変更演出期間であるか否かを判定する（ステップ S246）。変更演出期間は、リーチ図柄を用いた設定示唆演出が実行される場合に、図柄表示色を変更する演出の実行期間として、予め定められていればよい。変更演出期間である場合には（ステップ S246；Yes）、変更演出を実行する制御が行われる（ステップ S247）。変更演出期間ではない場合や（ステップ S246；No）、ステップ S247 の制御を行った

10

20

30

40

50

後には、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行ってから（ステップS 2 4 8）、可変表示中演出処理を終了する。

【0658】

変更演出期間は、変更演出の演出態様に応じて、異なる時間長に設定されてもよい。例えばパターンR E - 0の場合には変更演出期間が最も短い第1期間に設定され、パターンR E - 1の場合には変更演出期間が第1期間よりも長い第2期間に設定され、パターンR E - 2の場合には変更演出期間が第2期間よりも長い第3期間に設定され、パターンR E - 3の場合には変更演出期間が最も長い第4期間に設定されてもよい。一般的に遊技者は、有利なことを報知する演出（有利な演出）が実行された場合、その演出の画像または動画を、遊技者が所有する携帯端末にて撮影し、それをSNS（Social Networking Service）等の会員登録制のウェブサイトや、インターネット動画供給サイト等に投稿する傾向にある。しかしながら、このような有利な演出の実行期間が短いと、適切な撮影時間を確保できないという問題が生じる。その一方で、不利な場合にも行われることの多い演出（不利な演出）については、撮影意欲を喚起しないため、不利な演出の実行期間が長いと、かえって遊技者に不快感を与えてしまうという問題がある。そこで、有利な演出についての実行期間を長くして撮影時間を確保するとともに、不利な演出については有利な演出よりも実行期間を短くして不快感を低減させるようにする。これにより、遊技者にとって有利な演出が実行された場合に、遊技者が見逃すことを防止できるとともに、撮影時間を確保することができる。また、撮影時間を確保できることにより、撮影された画像や動画がインターネット上で遊技者により公開され、パチンコ遊技機1に対する公衆の興味を高めることができる。加えて、多くの場合に、どの遊技場のどのパチンコ遊技機1にて撮影したものも含めて公開されることにより、遊技場側からすれば、遊技者により遊技場の宣伝が行われたことになる。このように、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われた場合に撮影時間を確保することにより、遊技者のみならず、遊技場側にも相乗的な効果をもたらすことになる。

【0659】

可変表示時間が経過した場合には（ステップS 2 4 1；Yes）、主基板11から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS 2 4 9）。図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップS 2 4 9；No）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。図柄確定コマンドの受信があった場合には（ステップS 2 4 9；Yes）、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS 2 5 0）。続いて、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS 2 5 1）。また、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS 2 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

【0660】

図15-6は、設定示唆演出の実行例を示している。図15-6（A）は、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様でリーチ成立となる演出実行例HD101を示している。「左」と「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rには7の数字に対応する飾り図柄が停止表示されることで、リーチ成立となりノーマルリーチのリーチ演出が実行される。図15-6（B）は、ノーマルリーチのリーチ演出がスーパーリーチのリーチ演出に移行するリーチ発展となる演出実行例HD102を示している。画像表示装置5の表示画面では飾り図柄が縮小表示され、スーパーリーチのリーチ演出における演出画像の表示が行われる。図15-6（C）は、設定示唆演出となる変更演出が実行される演出実行例HD103を示している。停止表示されているリーチ図柄に重畳して、変更演出に対応する演出表示が表示される。また、「図柄表示色変更！！」といったメッセージを報知する演出画像が表示されることで、図柄表示色を変更する示唆が行われる。

【0661】

図15-6(D1)は、パターンRE-0により図柄表示色が変化しない演出実行例HD111を示している。図15-6(D2)は、パターンRE-1により図柄表示色が銅色に変化する演出実行例HD112を示している。図15-6(D3)は、パターンRE-2により図柄表示色が銀色に変化する演出実行例HD113を示している。図15-6(D4)は、パターンRE-3により図柄表示色が金色に変化する演出実行例HD114を示している。演出実行例HD111では、パターンRE-0によりリーチ図柄の表示色に変化せず、通常表示色である赤色のまま変更されない。このように図柄表示色が変更されない失敗演出(ガセ演出)が実行され、遊技者にとって有利な設定値である期待度が低いことを示唆する。演出実行例HD112では、パターンRE-1によりリーチ図柄の表示色が銅色に変更されることで、設定値が2以上であることの確定を示唆する。演出実行例HD113では、パターンRE-2によりリーチ図柄の表示色が銀色に変更されることで、遊技者にとって有利な設定値である期待度が高いことを示唆する。演出実行例HD114では、パターンRE-3によりリーチ図柄の表示色が金色に変更されることで、最高の設定値となる6の確定を示唆する。

10

【0662】

設定示唆演出は、リーチ図柄の表示色を変更可能な変更演出の他にも、例えば擬似連演出や先読み予告演出など、任意の演出によって大当たり期待度を示唆するとともに、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができるようにしてもよい。可変表示の実行中に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後に、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うことができる演出であってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行う場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。任意の演出を実行する場合に、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行った後、その示唆が終了する場合と、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を継続して行うとともにパチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行う場合とを含むものであってもよい。

20

【0663】

パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆は、パチンコ遊技機1における設定値を示唆するものに限定されず、例えばパチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かを示唆するものであってもよい。例えば、複数の設定示唆パターンは、パチンコ遊技機1における設定値が変更されたか否かに応じて、決定割合が異なるパターンが含まれてもよい。パチンコ遊技機1における設定値が変更された場合に、高い割合で決定されるパターンの演出態様による示唆が行われることで、設定値の変更があったことを遊技者が認識できるように、演出を多様化して遊技興趣を向上させることができる。

30

【0664】

可変表示の実行中には、大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行う一方で、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行わないようにしてもよい。その後、可変表示の表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり開始演出(ファンファーレ演出)や大当たり中演出(第1ラウンドや第2ラウンドに対応する演出など)の実行に伴い、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆を行うようにしてもよい。大当たり遊技状態の制御に関する示唆を行うことなく、パチンコ遊技機1の設定値に関する示唆が行われる場合があってもよい。

40

【0665】

大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部に代えて、あるいは、大当たり遊技状態の制御に関する示唆の一部または全部とともに、大当たり遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な状態の制御に関する示唆を行うものであってもよい。例えば、大当たり遊技状態の終了後に制御される確変状態に関する示唆を行うものであってもよい。その他、有利状態として、遊技者にとって有利な任意の遊技価値が付与される状態に関して、制御されるか否かなどに応じた示唆を行うものであってもよい。

【0666】

50

(特徴部 059AK に関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部 059AK における遊技機につき、図 16-1～図 16-35 を参照して説明する。本実施の形態の特徴部 059AK におけるパチンコ遊技機 1 は、大当り遊技状態後に限られず、可変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも時短制御が行われる(時短状態となる)。そして、特図ゲームの表示結果については通常状態時も時短状態時も時短図柄が停止表示するものの、時短状態においては時短図柄が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはない。一方、飾り図柄については、通常状態時と時短状態時とで異なる図柄が停止表示する。以下、このような特徴を有する特徴部 059AK におけるパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、上記基本説明で説明した部分と同様の部分については説明を省略するものとする。

10

【0667】

図 16-1 は、本実施の形態の特徴部 059AK におけるパチンコ遊技機 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。

【0668】

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。飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示(導出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)。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。なお、特別図柄の「可変表示」には、複数の LED を順次点灯や点滅させるものが含まれ、表示結果として所定の LED の点灯組合せが表示(導出または導出表示などともいう)されることが含まれる。

20

【0669】

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。

30

【0670】

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。

【0671】

40

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 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。

【0672】

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。

【0673】

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。

【0674】

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。

【0675】

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。

【0676】

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。

【0677】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。また、時短状態では、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）が実行され、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する。そして、当該時短状態では、可変入賞球装置6Bにより形成される第2始動入賞口へ遊技球を入賞させるよう、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【0678】

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。

【0679】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82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。大当たり遊技状態において、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、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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。大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口へ遊技球を入賞させるよう、右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちが行われればよい。

【0680】

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

10

20

30

40

50

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

【 0 6 8 1 】

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

【 0 6 8 2 】

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）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 6 8 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 6 - 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 0 6 8 4 】

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

【 0 6 8 5 】

普通図柄表示器 2 0 の下方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 6 8 6 】

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

【 0 6 8 7 】

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

【 0 6 8 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 6 - 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可動体 3 2 が設けられている。また、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、L E D を含んで構成されている。

【 0 6 8 9 】

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

【 0 6 9 0 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0691】

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により検出される。

【0692】

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により検出される。

10

【0693】

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。

【0694】

図16-2は、図6のステップS101において実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置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がオンであるか否かを判定する（ステップS1201）。スイッチ処理において第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定されているなどして第1始動口スイッチ22Aがオンであると判定した場合（ステップS2101；Yes）、CPU103は、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、「4」）となっているか否かを判定する（ステップS1202）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第1特図保留記憶数カウンタ（第1特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第1特図保留記憶数カウント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。ステップS1202において第1特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップS1202；No）、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「1」に設定する（ステップS1203）。

20

30

【0695】

ステップS1201において第1始動口スイッチ22Aがオフであると判定した場合（ステップS1201；No）や、ステップS1202において第1特図保留記憶数が上限値に達していると判定した場合（ステップS1202；Yes）には、CPU103は、普通可変入賞球装置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がオンであるか否かを判定する（ステップS1204）。スイッチ処理において第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定されているなどして第2始動口スイッチ22Bがオンであると判定した場合（ステップS1204；Yes）、CPU103は、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、「4」）となっているか否かを判定する（ステップS1205）。このとき、CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた第2特図保留記憶数カウンタ（第2特図保留記憶数をカウントするカウンタ）の格納値である第2特図保留記憶数カウント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。ステップS1205において第2特図保留記憶数が上限値ではないと判定した場合（ステップS1205；No）、CPU103は、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS1206）。第2始動口スイッチ22Bがオンではないと判定した場合（ステップS1204；No）や、第2特図保留記憶数が上限値であると判定した場合（ステップS1205；Yes）には、CPU103は、始動入賞判定処理を終了する。

40

【0696】

ステップS1203またはS1206の処理のいずれかを実行した後、CPU103は

50

、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を1加算するように更新する（ステップS207）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を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特図保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口に遊技球が進入して第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（インクリメント）するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口に遊技球が進入して第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（インクリメント）するように更新される。このときには、RAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）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ト値を、1加算するように更新する（ステップS1208）。

10

【0697】

ステップS1208の処理を実行した後、CPU103は、始動入賞の発生時に対応した所定の遊技用乱数を抽出する（ステップS1209）。一例として、ステップS1209の処理では、乱数回路104やRAM102の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データが抽出される。こうして抽出された各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される（ステップS1210）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、保留データが第1特図保留記憶部にセットされる。一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、保留データが第2特図保留記憶部にセットされる。なお、このとき、CPU103は、保留データが第1特図保留記憶部にセットされたときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ加算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、保留データが第2特図保留記憶部にセットされたときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ加算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ増やす）ようにしてもよい。

20

【0698】

第1特図保留記憶部は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第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）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1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、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値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值（例えば、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部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の実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

30

40

【0699】

なお、第1特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板12側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第1特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第1保留表示部5HLの一番左側の第1の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第

50

1 保留表示部 5 H L の第 1 の表示位置の右側に位置する第 2 の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0700】

第 2 特図保留記憶部は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入して第 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 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第 2 特図保留記憶部は、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、その遊技球の進入による第 2 始動条件の成立に基づいて CPU 103 が乱数回路 104 等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン決定用の乱数値 MR 3 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。こうして、第 2 特図保留記憶部に記憶された保留データは、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0701】

なお、第 2 特図保留記憶部の保留番号と保留表示図柄の表示位置（演出制御基板 12 側で制御される）とは、基本的に対応している。このため、第 2 特図保留記憶部に保留データが記憶されると、この保留データに関連付けられた保留番号に対応する表示位置に保留表示図柄が表示される。例えば、保留番号「1」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 2 保留表示部 5 H R の一番左側の第 1 の表示位置に保留表示図柄を表示する。例えば、保留番号「2」に関連付けて保留データが新たに格納された場合には、第 2 保留表示部 5 H R の第 1 の表示位置の右側に位置する第 2 の表示位置に保留表示図柄を表示する。

【0702】

ステップ S 1210 の処理を実行した後、CPU 103 は、予め用意された始動口入賞指定コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 1211）。その後、CPU 103 は、予め用意された保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 1212）。

【0703】

続いて、CPU 103 は、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ S 1213）。入賞時乱数値判定処理は、上述のように、始動入賞時の判定を行う処理であり、ステップ S 1209 で抽出した乱数値 MR 1～3 のうちの乱数値 MR 1 および MR 3 に基づいて、当該乱数値の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当り」や「小当り」になるか否かおよび当該可変表示の変動パターン（図 15-5 参照）を判定する処理である。その後、CPU 103 は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップ S 1214）。このとき、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップ S 1214；「2」）、CPU 103 は、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（ステップ S 1215）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、始動口バッファ値が「1」であると判定した場合（ステップ S 1214；「1」）、CPU 103 は、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（ステップ S 1216）、ステップ S 1204 に処理を進める。これにより、第 1 始動口スイッチ 22 A と第 2 始動口スイッチ 22 B 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。

【0704】

図 16-3 は、入賞時乱数値判定処理として、図 16-2 のステップ S 1213 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。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」や「小当り」として大当り遊技状態や小当り遊技状態

に制御するか否かの決定が行われる。また、変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様に対応した変動パターンの決定などが行われる。他方、これらの決定とは別に、入賞時乱数値判定処理では、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）にて検出された始動入賞タイミングで、このタイミングで抽出された乱数値（ステップS1209の処理において抽出された乱数値）の実行対象の可変表示の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」になるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示の変動パターンがどれになるかの判定などを行う（いわゆる「先読み」）。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（特図ゲームの開始条件成立前）に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様が所定表示態様となることを先読みし、この先読み結果に基づいて、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120などにより、保留表示の表示態様などを決定することができる。

10

【0705】

図16-3に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた時短フラグ（時短状態のときにオン状態になるフラグ）や確変フラグ（確変状態のときにオン状態になるフラグ）の状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップS351）。CPU103は、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ制御部など）に設けられた特図プロセスフラグの値を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であるか否かを特定する。例えば、特図プロセスフラグの値が、「4」～「7」である場合には、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態が大当たり遊技状態であると特定すればよい。

20

【0706】

ステップS351の処理に続いて、CPU103は、特定された遊技状態が大当たり遊技状態となっている大当たり中であるか否かを判定する（ステップS352）。大当たり中でないと判定した場合（ステップS352；No）、CPU103は、さらに確変状態や時短状態において時短制御に伴う高開放制御が行われている高ベース中であるか否かを判定する（ステップS353）。高ベース中であると判定した場合（ステップS353；Yes）、または、ステップS352の処理において大当たり中であると判定した場合（ステップS352；Yes）、CPU103は、始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する（ステップS354）。始動口バッファ値が「2」ではないと判定した場合（ステップS354；No）、CPU103は、入賞時判定を制限するための設定を行う（ステップS356）。

30

【0707】

一方、始動口バッファ値が「2」であると判定した場合（ステップS354；Yes）、または、ステップS353の処理において高ベース中ではないと判定した場合（ステップS353；No）、CPU103は、第1特図表示結果決定テーブルまたは第2特図表示結果決定テーブルから、始動口バッファ値（「1」または「2」）や現在の遊技状態に対応して特図表示結果の決定に用いられる特図表示結果決定用テーブルを選択する（ステップS355）。

40

【0708】

ステップS355の処理に続いて、CPU103は、乱数値MR1が大当たり決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS357）。CPU103は、例えば、大当たり決定範囲に含まれる個々の決定値と、図16-2に示すステップS1209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1とを、逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する決定値の有無を判定してもよい。あるいは、大当たり決定範囲に含まれる決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり決定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり決定範囲の範囲内であるか否かを判定してもよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づ

50

く可変表示結果が「大当り」に決定されると判定（大当り始動判定）できる。

【0709】

なお、ステップS357の処理において、例えば、CPU103は、ステップS1210で特図保留記憶部に格納した乱数値MR1を読み出し、読み出した乱数値MR1を使用して上記の判定を行えばよい。また、CPU103は、ステップS1210とは別に乱数値MR1をRAM102の所定領域（特図保留記憶部以外の領域）やCPU103の記憶領域などに保持しておき、保持した乱数値に基づいて上記の判定を行ってもよい。これは、後述する乱数値MR3についても同様である。このように、入賞時乱数値判定処理で使用する乱数値は、特図保留記憶部に格納された乱数値でなくてもよい。

【0710】

ステップS357の処理において大当り決定範囲内であると判定した場合（ステップS357；Yes）、CPU103は、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップS358）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別決定テーブルから大当り種別決定用テーブルデータを選択する。CPU103は、選択した大当り種別決定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0711】

ステップS358の処理に続いて、CPU103は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する大当り変動パターン決定テーブル（図16-11参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS359）。大当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「大当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0712】

ステップS357の処理において大当り決定範囲内でないと判定した場合（ステップS357；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の小当り決定範囲内であるか否かを判定する（ステップS360）。CPU103は、ステップS305の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が小当り決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。

【0713】

小当り決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップS360；Yes）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された小当り変動パターン決定テーブル（図16-11（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップS362）。小当り変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「小当り」になる可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。

【0714】

一方、小当り決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップS360；No）、CPU103は、その乱数値MR1を示す数値データが所定の時短決定範囲内であるか否かを判定する（ステップ059AKS001）。CPU103は、ステップS355の処理により選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「ハズレ（時短）」の特図表示結果に割り当てられた決定値について、大当り決定範囲の場合と同様の処理を実行することにより、乱数値MR1が時短決定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。なお、「ハズレ（時短）」の特図表示結果は、「ハズレ」であるものの、時短図柄を停止表示させ、当該停止表示させた後に行われる可変表示から時短制御を行う可変表示結果のことを示す。

【0715】

時短決定範囲の範囲内であると判定した場合（ステップ059AKS001；Yes）、CPU103は、乱数値MR2に基づいて、時短種別を判定する（ステップ059AK

10

20

30

40

50

S 0 0 2)。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、図16-7に示す時短種別決定テーブルから時短種別決定用テーブルデータを選択する。C P U 1 0 3 は、選択した時短種別決定用テーブルデータを参照することにより、時短種別が複数種別のいずれに決定されるかを判定する。

【0716】

ステップ059AKS002の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された後述する時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル（図16-12（A）、（D）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ059AKS002A）。時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルは、可変表示結果が「ハズレ」となるものの、時短図柄が停止表示される可変表示の変動パターンを決定するためのテーブルであり、各変動パターンに乱数値MR3と比較される決定値が割り当てられている。ステップ059AKS002Aでは、時短種別に応じて図16-12（A）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルと図16-12（D）の時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルとのいずれかを選択すればよい。

【0717】

一方、時短決定範囲の範囲内ではないと判定した場合（ステップ059AKS001；No）、予めROM101の所定領域に記憶するなどして用意された時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル（図16-12（B）参照）を選択して使用テーブルに設定する（ステップ059AKS002B）。

【0718】

ステップS309、ステップS312、ステップ059AKS002A、およびステップ059AKS002Bのいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップS1209で抽出された変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づいて、使用テーブルに設定されている大当り変動パターン決定テーブル、小当り変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル、時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルのいずれかを参照し、乱数値MR3と合致する決定値に割り当てられている変動パターンを判定する（ステップS363）。C P U 1 0 3 は、例えば、各変動パターンに割り当てられた個々の決定値と、乱数値MR3とを、逐一比較することにより、乱数値MR3と合致する決定値の有無を判定することで変動パターンを判定してもよいし、あるいは、各変動パターンに割り当てられた決定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3 が乱数値MR3と決定値の最小値や最大値とを比較することにより変動パターンを判定してもよい。

【0719】

ステップS356、S363の処理のいずれかを実行した後、C P U 1 0 3 は、ステップS358、ステップ059AKS002、ステップS363の判定結果に応じた内容の始動入賞時コマンドの送信設定を行い（ステップS364）、入賞時乱数値判定処理を終了する。始動入賞時コマンドは、始動口入賞指定コマンドと、特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、から構成される。始動口バッファ値が「1」のときは、始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドと、第1特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。始動口バッファ値が「2」のときは、始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドと、第2特図保留記憶数指定コマンドと、図柄判定結果指定コマンドと、変動パターン判定結果指定コマンドと、の送信設定を行う。送信設定されたコマンドは、コマンド制御処理において送信される。

【0720】

送信設定する第1特図保留記憶数指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドは、現在の第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数を指定するコマンド（当該記憶数に対応したEXTデータを含むコマンド）とし、指定する特図保留記憶数は、第1特図保留記憶

10

20

30

40

50

数カウンタや第2特図保留記憶数カウンタのカウント値によって特定すればよい。送信設定する図柄指定コマンドは、ステップS357の判定結果が大当たり決定範囲内であるときには(ステップS357; Yes)、可変表示結果の判定結果が「大当たり」であることを指定するコマンド(「大当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS357の判定結果が小当たり決定範囲内であるときには(ステップS360; Yes)、可変表示結果の判定結果が「小当たり」であることを指定するコマンド(「小当たり」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップ059AKS001の判定結果が時短決定範囲内であるときには(ステップ059AKS001; Yes)、可変表示結果の判定結果が「ハズレ(時短)」であることを指定するコマンド(「ハズレ(時短)」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップ059AKS001の判定結果が時短決定範囲でないときには(ステップS360; No)、可変表示結果の判定結果が「ハズレ」であることを指定するコマンド(「ハズレ」に対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS354の判定結果が始動口バッファ値=1であるときには(ステップS354; No)、始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。送信設定する変動パターン判定結果指定コマンドは、ステップS363で判定した判定結果となる変動パターンを指定するコマンド(判定結果である変動パターンに対応したEXTデータを含むコマンド)とし、ステップS354の判定結果が始動口バッファ値=1(ステップS354; No)であるときには始動入賞時の判定を行っていない「判定なし」であることを指定するコマンド(「判定なし」に対応したEXTデータを含むコマンド)とすればよい。

【0721】

入賞時乱数値判定処理では、上記のように、今回ステップS1209で抽出した乱数値MR1~3に対応する可変表示について、当該可変表示(特図ゲーム)の可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ(時短)」になるか否か、および、当該可変表示の変動パターン(図16-10参照)が判定され、いわゆる先読みが行われる。なお、この処理では現在の遊技状態に基づいて判定を行い、可変表示が実際に実行されるときに遊技状態に基づいて判定を行っていないため、当該判定は必ずしも正確なものではないが、ある程度の精度で可変表示結果や変動パターンを予測することができる。また、入賞時乱数値判定処理では、ステップS352の処理において大当たり中であると判定した場合や、ステップS353の処理において時短制御中であると判定されたことに基づいて、ステップS354の処理により始動口バッファ値が「2」であるか否かを判定する。このとき、始動口バッファ値が「1」であり「2」ではない場合には、ステップS355などの処理を実行せずにステップS364の処理に進み、始動入賞時の判定を行わない。こうして、時短制御に伴う高開放制御が行われるときや、大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が進入したことによる始動入賞(第1始動入賞)の発生に基づいて上記各判定が行われないように制限する。これにより、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場合に、時短制御中や大当たり遊技状態であるときには、第1始動入賞に基づく先読みが実行されないように制限して、遊技の健全性を確保することができる。

【0722】

図16-4は、特別図柄通常処理として、図6のステップS110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16-4に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS1231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS1231の処理では、RAM102に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0723】

ステップS1231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS

1 2 3 1 ; No)、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS 1 2 3 2)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0 7 2 4】

ステップS 1 2 3 2の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR 1～MR 3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS 1 2 3 3)。また、ステップS 1 2 3 3の処理では、RAM 1 0 2にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS 1 2 3 4)。

【0 7 2 5】

ステップS 1 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS 1 2 3 1 ; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS 1 2 3 5)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS 1 2 3 5の処理では、RAM 1 0 2にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS 1 2 3 5の処理は、ステップS 1 2 3 1にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【0 7 2 6】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【0 7 2 7】

ステップS 1 2 3 5にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS 2 3 5 ; No)、第1特図保留記憶部1 5 1 Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR 1、大当り種別決定用の乱数値MR 2を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS 1 2 3 6)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0 7 2 8】

ステップS 1 2 3 6の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR 1、MR 2示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS 1 2 3 7)。また、ステップS 1 2 3 7の処理では、RAM 1 0 2にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS 1 2 3 8)。

【0 7 2 9】

ステップS 1 2 3 4、S 1 2 3 8の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを

10

20

30

40

50

選択してセットする（ステップS1239）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図16-5（A）に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図16-5（B）に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。また、CPU103は、現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータを選択すればよい。
【0730】

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

【0731】

第1特図表示結果決定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。第2特図表示結果決定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0732】

第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの決定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルのそれぞれでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。また、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。そのため、時短状態の終了時に記憶されている第2特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっている。

【0733】

第1特図表示結果決定テーブルの設定例では、所定範囲の決定値（「30000」～「30350」の範囲の値）が「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。その一方

10

20

30

40

50

で、第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定例では、「小当り」の特図表示結果に決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果の判定を行う場合とで、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される割合を、異ならせることができる。

【0734】

特に、第2特図を用いた特図ゲームでは特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）といった、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な小当り遊技状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。なお、第2特図表示結果決定テーブルにおいても、第1特図表示結果決定テーブルにおける設定とは異なる所定範囲の決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図表示結果決定テーブルでは、第1特図表示結果決定テーブルに比べて少ない決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられてもよい。こうして、時短状態や確変状態といった高ベース状態であるときには、通常状態や時短なし確変状態といった低ベース状態であるときよりも、小当り遊技状態に制御すると決定される割合が低くなるようにしてもよい。あるいは、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかにかかわらず、共通の特図表示結果決定テーブルを参照して、特図表示結果の決定を行うようにしてもよい。

【0735】

図16-4に示すステップS1239の処理に続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「ハズレ（時短）」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「小当り」と「ハズレ（時短）」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS1240）。

【0736】

ステップS1239では現在の遊技状態に対応した特図表示結果決定用テーブルデータが選択されていることから、ステップS1240の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる決定用データを用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定される。例えば、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が通常状態又は時短状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が通常状態又は時短状態の場合に対応するテーブルデータが、通常決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。これに対して、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が確変状態であるときには、第1特図表示結果決定テーブルや第2特図表示結果決定テーブルにおいて遊技状態が確変状態の場合に対応するテーブルデータが、特別決定用データとして選択され、これを参照して乱数値MR1に対応する特図表示結果を決定する。

【0737】

ステップS1240にて特図表示結果を決定した後には、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS1241）。そして、「大当り」とであると判定された場合には（ステップS1241；Yes）、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS1242）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図16-6に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップS1243）。

【0738】

大当り種別決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御す

ると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0739】

大当り種別決定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の決定値（「82」～「99」の範囲の値）が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「突確」として短期開放大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、賞球を得ることが困難な短期開放大当り状態の頻発を回避して、遊技の間延びによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0740】

なお、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない決定値が、「突確」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0741】

図16-4に示すステップS1243にてセットされた大当り種別決定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、「非確変」、「確変」、「突確」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップS1244）。

【0742】

ステップS1244の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えばRAM102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（ステップS1245）、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0743】

ステップS1241にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS1241；No）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS1246）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS1246；Yes）、RAM102に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS1247）。

【0744】

ステップS1246にて「小当たり」ではないと判定された場合には（ステップS1246；No）、その特図表示結果が「ハズレ（時短）」（以下、単に「時短」と言うこともある）であるか否かを判定する（ステップ059AKS003）。そして、「時短」であると判定された場合には（ステップ059AKS003；Yes）、CPU103は、時短種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図16-7に示す時短種別決定テーブルを選択してセットして、大当たり種別を決定する場合と同様に、乱数値MR2に基づいて時短種別を決定する（ステップ059AKS004）。

【0745】

図16-7に示す時短種別決定テーブルは、特図表示結果を「ハズレ（時短）」として時短状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値と共通であるMR2に基づき、時短種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。時短種別決定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、時短種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「時短A」～「時短D」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。図示するように、この実施の形態の特徴部059AKでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図である場合には、「時短A」または「時短B」の時短種別に決定され、特図ゲームにおいて可変表示（変動）が行われた特別図柄が第2特図である場合には、「時短C」または「時短D」の時短種別に決定される。「時短A」と「時短C」は、100回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短B」は、50回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。「時短D」は、20回の特図ゲームが行われる間、時短状態に制御される時短種別である。

【0746】

図16-4のステップ059AKS004の処理を実行した後、CPU103は、当該ステップ059AKS004にて決定された時短種別に対応して、例えばRAM102に設けられた時短種別バッファの格納値である時短種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ059AKS005）、決定された時短種別を記憶させる。一例として、時短種別が「時短A」であれば時短種別バッファ値を「0」とし、「時短B」であれば「1」とし、「時短C」であれば「2」とし、「時短D」であれば「3」とすればよい。

【0747】

ステップ059AKS005の処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ059AKS006）。時短中フラグは、現在時短制御中であることを示すフラグである（単に時短フラグと言うこともある）。時短中フラグがオフ状態であれば（ステップ059AKS006；No）、RAM102に設けられた時短開始フラグをオン状態にセットする（ステップ059AKS006A）。時短開始フラグは、次回行われる特図ゲームから時短制御を開始することを示すフラグである。

【0748】

ステップ059AKS003にて「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合や（ステップ059AKS003；No）、ステップ059AKS006にて時短中フラグがオン状態であると判定した場合や（ステップ059AKS006；Yes）、ステップS1245、S1247、ステップ059AKS006Aの処理のいずれかを実行した後は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御するか否かや次回時短状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果や時短状態とする場合における時短種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS1248）。一例として、ステップ059AKS003にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄

に設定する。その一方で、ステップ059AKS003にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定された場合には、ステップ059AKS004における時短種別の決定結果に応じて、時短図柄となる「1」、「4」、「6」、「8」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、時短種別を「時短A」とする決定結果に応じて、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、時短種別を「時短B」とする決定結果に応じて、「4」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短C」とする決定結果に応じて、「6」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。時短種別を「時短D」とする決定結果に応じて、「8」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0749】

ステップS1246にて特図表示結果が「小当り」とであると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS1241にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップS1244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、通常開放ラウンド大当り図柄のうち確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、短期開放大当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0750】

ステップS1248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS1249）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS1235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS1235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS1250）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0751】

図16-8は、図6に示すステップS111において実行される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。変動パターン設定処理が開始されると、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS261）。大当りフラグがオン状態であると判定した場合（ステップS261；Yes）、CPU103は、図16-11（A）に示す大当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「大当り」となる大当り時に対応した変動パターンを決定する（ステップS262）。

【0752】

図16-10は、この実施の形態の特徴部059AKにおける変動パターンの一例を示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」および「ハズレ」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。なお、可変表示結果が「ハズレ」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（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」または「ハズレ」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（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称

10

20

30

40

50

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「ハズレ」となる場合に対応したハズレ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。なお、特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターン（図示するPB2-4の変動パターン）や、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることを煽るものの「ハズレ」となる時短ガセの変動パターンが用意されている。可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ選択される、ハズレ（時短）時の専用の変動パターンについては、例えばスーパーリーチDの変動パターンなど、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合にのみ実行される種類のスーパーリーチ演出の変動パターンがあってもよい。

10

【0753】

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とがある。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。大当り変動パターンと小当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンに含まれる。スーパーリーチ変動パターンには、可変表示結果が「大当り」となるか「ハズレ」となるかに関わらず、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチCといった態様のリーチ演出がある。

【0754】

20

図16-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。図16-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPB4-3、及び変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3のいずれかに割り当てられている。

【0755】

30

図16-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブル132Aでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターンに割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。

【0756】

また、大当り変動パターン決定テーブルでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターンPA4-1、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、及び変動パターンPB4-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」に応じて短期開放大当り状態に制御される場合には、通常開放大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターンに決定することができる。

40

50

【0757】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターンに対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターンに決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターンに決定することができる。なお、この実施の形態では、大当り種別が「非確変」の場合の方が、「確変」の場合よりも、多くの決定値がノーマルリーチの変動パターンを示す変動パターンPA4-1に割り当てられている。したがって、スーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、大当り種別が「非確変」となるよりも「確変」となる可能性が高くなるため、遊技者に期待を抱かせることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、図16-11(A)に示す大当り変動パターン決定テーブルでは、スーパーリーチCのリーチ演出を行う変動パターンPB4-1よりも、スーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンPB4-2の方が、変動パターンPB4-2よりも、スーパーリーチAのリーチ演出を行う変動パターンPB4-3の方が、すなわち、変動時間が長くなるにつれて(図16-10の変動時間参照)多くの決定値が割り当てられている。

10

【0758】

図16-8に戻り、ステップS261の処理において大当りフラグがオフ状態であると判定した場合(ステップS261; No)、CPU103は、小当りフラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップS263)。小当りフラグがオン状態であると判定した場合(ステップS263; Yes)、CPU103は、図16-11(B)に示す小当り変動パターン決定テーブルを参照し、特図表示結果が「小当り」となる小当り時に対応した変動パターンを決定する(ステップS264)。

20

【0759】

一方、小当りフラグがオフ状態であると判定した場合(ステップS263; No)、CPU103は、時短開始フラグがオン状態であるか否かを判定する(ステップ059AKS007)。時短開始フラグがオン状態であると判定した場合(ステップ059AKS007; Yes)、CPU103は、図16-12(A)、(C)および(D)に示す時短開始フラグオン時の変動パターンテーブルを選択する(ステップ059AKS008)。一方、時短開始フラグがオフ状態であると判定した場合(ステップ059AKS007; No)、CPU103は、図16-12(B)および(E)に示す時短開始フラグオフ時の変動パターンテーブルを選択する(ステップ059AKS009)。

30

【0760】

ステップ059AKS008またはステップ059AKS009の処理を実行した後、CPU103は、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかといった特図の種類と時短中であるか否かに応じて、特図表示結果が「ハズレ(時短)」または「ハズレ」となるハズレ時に対応した変動パターンを決定する(ステップ059AKS010)。具体的に、ステップ059AKS010では、特図表示結果が「ハズレ(時短)」であり、変動特図が第1特図である場合、時短制御が行われているか否かに関わらず、図16-12(A)に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短種別に応じて、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、特図表示結果が「ハズレ(時短)」であり、変動特図が第2特図である場合、時短制御が行われているか否かに応じて、図16-12(C)または(D)に示す時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第1特図である場合、図16-12(B)に示

40

50

す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、時短制御が行われている時短状態であるか否かに応じて、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、特図表示結果が「ハズレ」であり、変動特図が第2特図である場合、時短中であれば、図16-12(B)に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。一方、通常状態であれば、図16-12(E)に示す時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブルを参照し、乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。図示するように、この実施の形態の特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合)、スーパーリーチの種類に応じて時短種別が異なる割合で決定されるよう決定値が割り当てられている。具体的に、大当たり期待度が高いスーパーリーチが実行された方が、時短回数が多い時短種別となるように決定値が割り当てられている(スーパーリーチCよりもBの方が「時短A」の時短種別となる割合が高くなるように割り当てられている)。また、図示するように、可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合(時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合)、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチAに決定値が割り当てられていない。すなわち、特徴部059AKでは、スーパーリーチの種類に応じて「ハズレ(時短)」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。また、特徴部059AKでは、例えば図16-11および11-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ(時短)となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。したがって、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、上述したように、第2始動入賞口を形成する可変入賞球装置6Bは遊技者にとって右側の遊技領域に設けられており、所謂右打ちをした場合にのみ遊技球が入賞するものとなっている。そのため、特徴部059AKでは、時短状態において遊技者が右打ちしたことにより、時短状態において第2特図が変動する。一方、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存した場合に、通常状態において第2特図が変動することとなる。すなわち、通常状態において第2特図が変動するのは、時短制御が終了して第2特図に対応する保留記憶が残存している場合のみである。そこで、特徴部059AKでは、図16-12(E)に示すように、時短終了後に行われる可変表示の最大数である4回に対応した(第2特図に対応する保留記憶数の最大値である「4」に対応した)可変表示(変動)変動パターン決定テーブルとなっている。

【0761】

図16-8に戻り、ステップ059AKS010の処理を実行した後、CPU103は、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ059AKS011)。時短開始フラグがオン状態である場合(ステップ059AKS011; Yes)、CPU103は、決定した変動パターンが時短確定の変動パターン(すなわちハズレ(時短)時の専用の変動パターン)であることを示すPB2-4であるか否かを判定する(ステップ059AKS012)。決定した変動パターンがPB2-4ではない場合、後述する時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、当該決定した変動パターンにより示される特図変動時間に追加する(ステップ059AKS013)。具体的に、ステップ059AKS013では、図16-9に示すように、時短種別に応じた時短煽り演出期間を追加すればよい。なお、ハズレ(時短)時の専用の変動パターンであるPB2-4や、時短ガセの変動パターンであるPB2-5には、図16-10に示す特図変動時間に時短煽り演出期間(10秒)が含まれている。時短煽り演出は、飾り図柄の最終停止図柄として、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す飾り図柄である時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る演出である。

【0762】

図16-8のステップS262、S264、059AKS013のいずれかの処理を実

行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間（変動時間ともいう）を設定する（ステップS266）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（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所要時間である。特図変動時間は、図16-10に示すように、あらかじめ用意された複数の変動パターンに対応して、あらかじめ定められているが、ステップ059AKS013の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間となっている。CPU103は、ステップS262、S264、059AKS013の各処理で選択した変動パターン（ステップ059AKS013の処理を実行した場合には、時短煽り演出期間が追加された期間）に対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。なお、この実施の形態の特徴部059AKでは、時短開始フラグがオン状態であり、決定した変動パターンがPB2-4ではない場合に、時短煽り演出を実行するための期間としての時短煽り演出期間を、変動パターンにより示される特図変動時間に追加する例を示したが、この他にも、例えば可変表示結果が「大当り」となる場合や「小当り」となる場合についても、所定の期間を特図変動時間に追加してもよい。この場合、時短種別と同様に、大当り種別に応じた期間を追加すればよく、その処理はステップ059AKS013と共通であってよい。具体的に、図16-9に示す「時短A」、「時短B」、「時短C」に対応するそれぞれの期間を、「非確変」、「確変」、「突確」に対応する期間として追加すればよい。

10

20

【0763】

ステップS266の処理に続いて、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と、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS267）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。

30

【0764】

ステップS267の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定が行われる（ステップS268）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS262、S264、またはS265で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップS262、S264またはS2

40

50

65で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド)、表示結果指定コマンド(決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド)、第2特図保留記憶数指定コマンド(1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド)を順次に送信するための送信設定を行う。

【0765】

ステップS268の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を「2」に更新してから(ステップS267)、変動パターン設定処理を終了する。

【0766】

図16-13は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113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16-13に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS291)。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS295の処理によりオン状態にセットされる。

【0767】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオフであるときには(ステップS291;No)、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う(ステップS292)。このときには、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板12に対して送信するための飾り図柄停止コマンド送信設定処理を行う(ステップ059AKS021)。なお、飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを指定するコマンドであるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間(確定期間)を指定するコマンドである。

【0768】

ここで、コマンド制御処理により主基板11から演出制御基板12に送信される主な演出制御コマンドについて図16-14を参照して説明する。なお、「(H)」は16進数であることを示す。

【0769】

コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5において可変表示される飾り図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン指定コマンド)である。本実施の形態では、変動パターンのそれぞれに対応する変動パターン指定コマンドが設定されている。例えば、各変動パターンには、一意の番号(変動パターン番号)が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される(例えば、変動パターンPA1-1なら「01」など)。また、変動パターン指定コマンドは、飾り図柄の変動開始を指定するためのコマンドでもある。

【0770】

コマンド8A01(H)は、第1始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第1始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第1始動口入賞指定コマンド)である。コマンド8A02(H)は、第2始動入賞口に遊技媒体が進入したことによる第2始動入賞が発生したことを指定する演出制御コマンド(第2始動口入賞指定コマンド)である。第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドとを始動口入賞指定コマンドと総称することがある。

【0771】

コマンド8CXX(H)は、大当たりとするか否かやハズレ(時短)とするか否か、および、大当たり種別や時短種別などを指定する、すなわち、可変表示結果を指定する演出制御コマンド(表示結果指定コマンド)である。本実施の形態では、表示結果それぞれに対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、各表示結果には、一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される(例えば、「ハズレ」なら「00」、時短種別が「時短A」の「ハズレ(時短)」なら「01」、大当たり種別が「確変」

10

20

30

40

50

の「大当たり」なら「05」など）。

【0772】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第1変動開始指定コマンド)である。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の可変表示(変動)を開始することを指定する演出制御コマンド(第2変動開始指定コマンド)である。第1変動開始指定コマンドと第2変動開始指定コマンドとを変動開始指定コマンドと総称することがある。なお、第1特別図柄の可変表示を開始するのか第2特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、後述する変動パターン判定結果指定コマンドに含めるようにしてもよい。

【0773】

コマンド8FXX(H)は、飾り図柄の可変表示(変動)を終了して表示結果(停止図柄)を導出表示することを指定する演出制御コマンド(図柄確定指定コマンド)であるとともに、当該導出表示した飾り図柄を表示する期間(確定期間)を指定するコマンドである。この実施の形態の特徴部059AKでは、可変表示結果が「ハズレ(時短)」であるか否か、および可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合におけるそれぞれの時短種別に対応する表示結果指定コマンドが設定されている。例えば、可変表示結果が「ハズレ(時短)」でない場合には、コマンド中の「XX」に「00」が設定され、可変表示結果が「ハズレ(時短)」である場合には、時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、その番号がコマンド中の「XX」に設定される(例えば、時短種別が「時短A」なら「01」、時短種別が「時短B」なら「02」、時短種別が「時短C」なら「03」、時短種別が「時短D」なら「04」など)。

【0774】

コマンド95XX(H)は、遊技状態を指定する演出制御コマンド(遊技状態指定コマンド)である。本実施の形態では、遊技状態それぞれに対応する遊技状態指定コマンドが設定されている。例えば、遊技状態が通常状態(低確低ベース)であれば、「XX」は、「00」に設定される。例えば、遊技状態が高確低ベース状態であれば、「XX」は、「01」に設定される。例えば、遊技状態が高確高ベース状態であれば、「XX」は、「02」に設定される。例えば、遊技状態が低確高ベース状態であれば、「XX」は、「03」に設定される。

【0775】

コマンドA000(H)は、大当たり遊技状態の開始(ファンファーレの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり開始指定コマンド)である。なお、ファンファーレとは、大当たり遊技状態の開始時に実行される、大当たり遊技状態になったことを報知する演出である。コマンドA100(H)は、小当たり遊技状態の開始を指定する演出制御コマンド(小当たり開始指定コマンド)である。

【0776】

コマンドA2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の開放を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放中指定コマンド)である。A3XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の特別可変入賞球装置7の閉鎖を指定する演出制御コマンド(大入賞口開放後指定コマンド)である。

【0777】

コマンドA601(H)は、大当たり遊技状態の終了(エンディングの開始)を指定する演出制御コマンド(大当たり終了指定コマンド)である。なお、エンディングとは、大当たり遊技状態の終了時に実行される、大当たり遊技状態が終了することを報知する演出である。コマンドA602(H)は、小当たり遊技状態の終了を指定する演出制御コマンド(小当たり終了指定コマンド)である。

【0778】

コマンドC1XX(H)は、第1特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第1特図保留記憶数指定コマンド)である。「XX」は、第1特図保留記憶数を示す。コマンドC2XX(H)は、第2特図保留記憶数を指定する演出制御コマンド(第2特図保留記憶

10

20

30

40

50

数指定コマンド)である。「XX」は、第2特図保留記憶数を示す。第1特図保留記憶数指定コマンドと第2特図保留記憶数指定コマンドとを総称して、特図保留記憶数指定コマンドということがある。

【0779】

コマンドC4XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち表示結果を指定する演出制御コマンド(図柄判定結果指定コマンド)である。コマンドC5XX(H)は、始動入賞時の判定結果のうち変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターン判定結果指定コマンド)である。本実施の形態では、後述するステップS101の処理において、第1始動入賞または第2始動入賞が発生したときに、乱数値MR1~3が抽出される。抽出された乱数値MR1~3に対応する可変表示について、可変表示の開始条件の成立前に、この抽出された乱数値MR1~3のうちの乱数値MR1およびMR3に基づいて、可変表示の可変表示結果が「大当り」になるか否か、および、可変表示の変動パターンが判定される。始動入賞時の判定は、これらの判定のことをいい、ステップS1213の入賞時乱数値判定処理(図16-3参照)において実行される。なお、所定の場合には、この判定が行われないことがある。表示結果についての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が図柄指定コマンド中の「XX」に設定される(例えば、「判定なし」であれば「00」、「ハズレ」であれば「01」などが設定され、「ハズレ(時短)」であれば時短種別に応じて一意の番号が割り振られ、「大当り」であれば大当り種別に応じて一意の番号が割り振られる)。変動パターンについての判定結果(判定なしの場合も含む)には、一意の番号が割り振られ、その番号が変動パターン指定コマンド中の「XX」に設定される(例えば、「判定なし」であれば「00」、「PA1-1」であれば「11」、「PA1-2」であれば「12」など)。

【0780】

図16-15(A)は、飾り図柄停止コマンド送信設定処理として、図16-13のステップ059AKS021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。当該飾り図柄停止コマンド送信設定処理は、可変表示結果、および時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドを送信する設定を行う処理である。飾り図柄停止コマンド送信設定処理において、CPU103は、まず、時短中フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ059AKS041)。時短中フラグがオフ状態であれば(ステップ059AKS041;No)、時短開始フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する(ステップ059AKS042)。時短開始フラグがオン状態であれば(ステップ059AKS042;Yes)、今回の可変表示結果が「ハズレ(時短)」であることから、CPU103は、時短種別に応じた飾り図柄停止コマンドの送信設定を行い(ステップ059AKS043)、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【0781】

具体的に、ステップ059AKS043では、図16-15(B)に示すように、時短種別に応じて予め定められている飾り図柄停止コマンド(図柄確定コマンド)を設定する。なお、図示するように、「時短A」および「時短B」では確定時間が10秒である一方で、「時短C」では確定時間が5秒、「時短D」では2秒となっている。「時短A」および「時短B」の時短種別は、第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となった場合にのみ決定される時短種別であり、「時短C」および「時短D」の時短種別は、第2特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となった場合にのみ決定される時短種別であることから、第1特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合と第2特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合とで確定時間が異なるため、可変表示のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、第2特図の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合には、時短種別に応じて確定期間が異なるため、確定期間に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部059AKでは、時短状態ではない場合にのみステップ059AKS043の処理が行われることから、時短終了後に残っている第2特図の保留(残保留)に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合にのみ、当該ステップ059AKS043の処理が行われることによって、図示

する「時短C」と「時短D」の時短種別に応じた確定時間となる。すなわち、時短終了後における短期間（最大でも第2特図の最大保留記憶数の4回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるような場合（「時短C」と「時短D」）には、図示するように、通常状態において第1特図に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（「時短A」と「時短B」）よりも確定時間を短くしている。したがって、時短状態に制御されることを明確に遊技者に報知することが必要な、通常状態かつ第1特図の可変表示についての確定期間を長くすることで、時短状態に制御されることを遊技者に明確に報知する期間を設けることができる。また、時短終了後における短期間で再度時短状態に制御されることとなるような場合、確定期間が長いと遊技興趣を低下させてしまうおそれがあることから、確定期間を短くして、遊技興趣の低下を防止している。

10

【0782】

図16-15(A)のステップ059AKS041にて時短中フラグがオン状態である場合や（ステップ059AKS041；Yes）、ステップ059AKS042にて時短開始フラグがオフ状態である場合（ステップ059AKS042；No）、CPU103は、飾り図柄停止コマンドとしてコマンド8F00（確定期間0.5秒）を送信する設定を行い（ステップ059AKS044）、飾り図柄停止コマンド送信設定処理を終了する。

【0783】

図16-13に戻り、ステップ059AKS021の処理を実行した後、CPU103は、ステップ059AKS021にて設定した飾り図柄停止コマンド（図柄確定コマンド）に対応する確定期間（10秒、5秒、2秒、0.5秒のいずれか）を、特図確定表示時間として設定する（ステップ059AKS022）。なお、ステップ059AKS022の処理では、可変表示結果および時短種別に応じて予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS295）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップS292の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップ059AKS022にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

20

【0784】

ステップS291にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS291；Yes）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS296）。例えば、ステップS296の処理では、ステップS294の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「0」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「0」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、1減算されるように更新すればよい。ステップS296にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップS296；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

30

40

【0785】

ステップS296にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップS296；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS297）、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS298）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS298；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS299）。また、大当たり開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS300）。例えば、ステップS300の処理では、大当たり種別バッファ値に応じた大当たり開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当たり開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポ

50

インタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0786】

ステップS300の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS301）。また、確変状態や時短状態や後述する残保留期間を終了するための設定を行う（ステップ059AKS023）。例えば、ステップ059AKS023の処理として、確変フラグや時短中フラグや残保留期間中フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態において実行される特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。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に対応した値である“4”に更新してから（ステップS303）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0787】

ステップS298にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS298；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS304）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS304；Yes）、小当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS305）。続いて、特図表示結果が「小当り」となったことに対応した当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS306）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS307）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップS308）。

【0788】

ステップS304にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS304；No）、時短開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ059AKS024）。時短開始フラグがオンであれば（ステップ059AKS024；Yes）、時短開始時処理を実行する（ステップ059AKS025）。時短開始時処理の詳細については後述する。ステップ059AKS025の処理を実行した後、またはステップ059AKS024にて時短開始フラグがオフである場合（ステップ059AKS024；No）、CPU103は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する（ステップS309）。ステップS308、S309の処理のいずれかを実行した後には、時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ059AKS027）。具体的に、ステップ059AKS027の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、Yesと判定する。他方、時短終了判定値と合致しなければ、Noと判定する。

20

30

【0789】

時短状態を終了させる場合（ステップ059AKS027；Yes）、CPU103は、時短終了時処理を行う（ステップ059AKS028）。時短終了時処理の詳細については後述する。ステップ059AKS028の処理を実行した後、またはステップ059AKS027にて時短状態を終了させない場合（ステップ059AKS027；No）、CPU103は、残保留期間であるか否かを判定する（ステップ059AKS030）。残保留期間であるか否かについては、後述する残保留期間中フラグがオン状態にセットされているか否かを確認することにより判定すればよい。残保留期間である場合、すなわち残保留期間中フラグがオンである場合（ステップ059AKS030；Yes）、CPU103は、残保留期間終了判定処理を行ってから（ステップ059AKS031）、特別図柄停止処理を終了する。残保留期間終了判定処理の詳細については後述する。一方、残保留期間でない場合、すなわち残保留期間中フラグがオフである場合（ステップ059AKS030；No）、CPU103は、そのまま特別図柄停止処理を終了する。

40

【0790】

図16-16は、時短開始時処理として、図16-13のステップ059AKS025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。当該時短開始時処理は、可変表

50

示結果が「ハズレ（時短）」であり、次に行われる可変表示から時短制御を行うための設定を行う処理である。図16-16に示す時短開始時処理において、CPU103は、まず、時短開始フラグをオフ状態にクリアし（ステップ059AKS051）、時短中フラグをオン状態にセットする（ステップ059AKS052）。続いて残保留期間中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ059AKS053）。残保留期間中フラグは、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示中であることを示すフラグであり、後述するステップ059AKS063（図16-17参照）の処理にてオン状態にセットされ、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了した場合（後述するステップ059AKS072）や、時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となった場合にオフ状態にクリアされる（後述するステップ059AKS055）。

10

【0791】

図16-16のステップ059AKS053にて残保留期間中フラグがオフ状態であると判定した場合（ステップ059AKS053；No）、CPU103は、遊技者にとって右側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂右打ちを指示するための右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS054）、時短開始時処理を終了する。ステップ059AKS054の処理にて設定された右打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図16-33（F）に示す態様の右打ち指示表示が行われる。

20

【0792】

一方、図16-16のステップ059AKS053にて残保留期間中フラグがオン状態であると判定した場合（ステップ059AKS053；Yes）、CPU103は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアし（ステップ059AKS055）、各種カウント値をクリアする（ステップ059AKS056）。ステップ059AKS056の処理では、後述する残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。時短終了後変動カウント値は、残保留カウント値と同様に、RAM102の所定領域に設けられていればよく、時短状態が終了してから行われた可変表示の回数を示すカウント値である。当該時短終了後変動カウント値は、図示は省略しているが、例えば図6のステップS112における特別図柄変動処理において、残保留期間中フラグがオン状態であるときに、可変表示が行われる度に+1されればよい。

30

【0793】

図16-16のステップ059AKS056の処理を実行した後、CPU103は、簡易態様右打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS057）、時短開始時処理を終了する。ステップ059AKS057の処理にて設定された簡易態様右打ち指示コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図16-35（O）に示す態様の右打ち指示表示が行われる。図16-16のステップ059AKS057にて送信設定される簡易態様の右打ち指示コマンドは、ステップ059AKS054の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドとは異なっており、これは、残保留期間中における可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることによる。具体的に、時短終了後における短期間（最大でも第2特図の最大保留記憶数の4回の可変表示の期間の終了後）に、再度時短状態に制御されることとなるため、ステップ059AKS057の処理において、ステップ059AKS054の処理にて送信設定される右打ち指示コマンドを送信すると、遊技者に煩わしさを与えてしまうおそれがある。そのため、ステップ059AKS057の処理では、簡易な態様にて右打ち指示表示を行わせるためのコマンドを送信するようにし、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止している。

40

【0794】

図16-17は、時短終了時処理として、図16-13のステップ059AKS028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。当該時短終了時処理は、時短制

50

御を終了させ、残保留期間の設定を行う処理である。なお、時短中フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【0795】

図16-17に示す時短終了時処理において、CPU103は、まず、時短中フラグをオフ状態にクリアする（ステップ059AKS061）。続いて、第2特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定する（ステップ059AKS062）。ステップ059AKS062では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報を確認することにより、第2特図の保留（残保留）が存在するか否かを判定すればよい。

【0796】

第2特図の保留（残保留）が存在する場合（ステップ059AKS062；Yes）、残保留期間中フラグをオン状態にセットするとともに（ステップ059AKS063）、当該第2特図の保留（残保留）の数に応じて残保留数カウント値をセットする（ステップ059AKS064）。具体的に、ステップ059AKS064では、RAM102の所定領域に記憶されている第2特図に対応する保留情報の数が「4」であれば、残保留数カウント値に「4」をセットし、「3」であれば「3」をセットし、「2」であれば「2」をセットし、「1」であれば「1」をセットすればよい。

【0797】

ステップ059AKS064の処理を実行した後、CPU103は、時短終了後変動カウント値に「0」をセットして初期化する（ステップ059AKS065）。なお、当該時短終了後変動カウント値は、図16-16のステップ059AKS056にて「0」に初期化されていることから、「0」である場合には当該ステップ059AKS065の処理をスキップしてもよい。ステップ059AKS065の処理を実行した後、CPU103は、右打ち指示表示を消去するための右打ち消去コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS066）、時短終了時処理を終了する。ステップ059AKS066の処理にて設定された右打ち消去コマンドが演出制御基板12の側に送信されることで、演出制御基板12の側において図16-30に示すステップ059AKS136の処理が実行されることで、右打ち指示表示が消去されることとなる。

【0798】

図16-17のステップ059AKS062にて第2特図の保留（残保留）が存在しないと判定した場合（ステップ059AKS062；No）、CPU103は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS067）、時短終了時処理を終了する。

【0799】

図16-18は、残保留期間終了判定処理として、図16-13のステップ059AKS031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。当該残保留期間終了判定処理は、残保留期間が終了したか否か、すなわち時短終了後に残っている第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了したか否かを判定し、終了した場合に残保留期間を終了させる処理である。残保留期間終了判定処理において、CPU103は、まず、時短終了後変動カウント値が図16-17のステップ059AKS064にてセットした残保留数カウント値と一致しているか否かを判定する（ステップ059AKS071）。時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致していない場合（ステップ059AKS071；No）、CPU103は、そのまま残保留期間終了判定処理を終了する。

【0800】

一方、時短終了後変動カウント値が残保留数カウント値と一致している場合（ステップ 059AKS071；Yes）、CPU103は、残保留期間中フラグをオフ状態にクリアするとともに（ステップ059AKS072）、各種カウント値をクリアする（ステップ059AKS073）。ステップ059AKS073の処理では、ステップ059AKS056の処理と同様に、残保留カウント値および時短終了後変動カウント値の値を初期値である「0」にクリアすればよい。ステップ059AKS074の処理を実行した後、CPU103は、遊技者にとって左側の遊技領域へと遊技球を発射する所謂左打ちに戻るよう指示するための左打ち指示コマンドを送信する設定を行い（ステップ059AKS074）、残保留期間終了判定処理を終了する。ステップ059AKS074の処理にて設定された左打ち指示コマンドが演出制御基板12の側へ送信されることで、演出制御基板12の側において図16-34（N-2）に示すように、左打ち指示表示が行われることとなる。

10

【0801】

図16-19は、図6のステップS117において実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図16-19に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS321）。一例として、図6に示すステップS116の大当り開放後処理において、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、エンディング演出の実行期間となる大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。そして、ステップS321の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS321；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

20

【0802】

これに対して、ステップS321にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS321；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップS322）、大当り種別が「非確変」や「確変」や「突確」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された大当り種別が「非確変」であるか否かを判定する（ステップS323）。

30

【0803】

ステップS323にて大当り種別が「非確変」とであると判定された場合には（ステップS323；Yes）、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS324）。例えば、CPU103は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当り種別が「確変」または「突確」と判定された場合には（ステップS323；No）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップS325）。例えば、CPU103は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0804】

40

なお、大当り種別が「確変」と判定された場合と、大当り種別が「突確」と判定された場合とで、種類が異なる確変状態へと制御するための設定を行うようにしてもよい。一例として、大当り種別が「確変」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短回数カウント値の初期値設定は行わず、次に特図表示結果が「大当り」となるまで、確変制御と時短制御の双方が継続して行われるように設定する。これに対して、大当り種別が「突確」と判定された場合には、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットして、時短状態に制御される場合と同様に時短回数カウント値の初期値設定を行い、確変制御は次に特図表示結果が「大当り」となるまで継続して行われる一方、時短制御は特図ゲームの実行回数が所定回数（例えば「100」）に達するまで継続するように設定してもよい。あるいは、大当り種別が「突確」と判定された場合には

50

、所定の時短中突確フラグがオンであれば、確変制御とともに時短制御を開始するための設定を行う一方、時短中突確フラグがオフであれば、確変制御のみを開始するための設定を行うようにしてもよい。ここで、時短中突確フラグは、例えば図16-13に示すステップS298にて大当りフラグがオンであると判定されたときに、大当り種別が「突確」であること、および時短フラグがオンであり時短制御が行われていることに対応して、オン状態にセットされればよい。

【0805】

ステップS324、S325の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS326）、大当り終了処理を終了する。

【0806】

次に、この実施の形態における特徴部059AKの演出制御基板12における処理について説明する。図16-20は、コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から始動入賞時コマンド（始動入賞口指定コマンド、特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）の受信があったか否かを判定する（ステップS401）。

【0807】

始動入賞時コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Yes）、始動入賞時コマンドバッファに受信コマンドを格納する（ステップS402）。始動入賞時コマンドとして、第1始動口入賞指定コマンドや第1特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第1始動入賞時コマンドバッファに格納する。始動入賞時コマンドとして、第2始動口入賞指定コマンドや第2特図保留記憶数指定コマンドを受信した場合、始動入賞時コマンド（第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶数指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンド）を、RAM122の所定領域に設けられた第2始動入賞時コマンドバッファに格納する。

【0808】

図16-21（A）は、第1始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファには、第1特図保留記憶数の最大値（例えば、4）に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域（保留表示番号1～4のそれぞれに対応する領域）が設けられている。なお、この実施の形態における特徴部059AKにおける第1始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている（第2始動入賞時コマンドバッファについても同様）。

【0809】

第1始動入賞口への始動入賞があったときは、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド（始動入賞時コマンド）が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファには、これらの第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【0810】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第1始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000（H）」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制

10

20

30

40

50

御用CPU120は、第1始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第1始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【0811】

また、図16-21(B)は、第2始動入賞時コマンドバッファの構成例である。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2始動入賞時に受信した始動入賞時受信コマンドを構成する各種コマンドデータが記憶される。第2始動入賞時コマンドバッファには、第2特図保留記憶数の最大値(例えば、4)に対応する個数分の各種データを格納可能な格納領域(保留表示番号1~4のそれぞれに対応する領域)が設けられている。なお、第1始動入賞時コマンドバッファと同様、この実施の形態における特徴部059AKにおける第2始動入賞時コマンドバッファには、図示するように、保留表示番号「0」として、実行中の可変表示に対応する各種コマンドデータが格納される領域が設けられている。

【0812】

第2始動入賞口への始動入賞があったときは、第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドという4つのコマンドを1セットとした演出制御コマンド(始動入賞時コマンド)が、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞時コマンドバッファには、これらの第2始動口入賞指定コマンド、第2特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドに加え、その他の情報を各保留記憶情報に対応付けて格納できるように格納領域が確保されている。

【0813】

演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンドを特定するデータを、受信順序に従って、第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域の先頭から格納する。第2始動入賞時コマンドバッファの空き領域、すなわち、データが格納されていない領域のデータは、「0000(H)」となっている。したがって、始動入賞時コマンドを受信した場合、演出制御用CPU120は、第2始動入賞時コマンドバッファにおいて、始動入賞時コマンドの格納領域がすべて「0000(H)」である最小の保留表示番号に対応する格納領域に、第2始動口入賞指定コマンド、第1特図保留記憶指定コマンド、図柄判定結果指定コマンド、変動パターン判定結果指定コマンドの順に各演出制御コマンドデータを格納する。

【0814】

また、第2始動入賞時コマンドバッファには、第1始動入賞時コマンドバッファと同様に、保留表示番号のそれぞれに対応するその他の情報を格納する格納領域をして、後述する表示段階変化パターンを格納するための格納領域が設けられている。図15-8(B)に示す例では、保留表示番号「0」~「4」のいずれの格納領域にも演出制御コマンドデータが格納されていない場合の例を示している。

【0815】

図16-20に示すコマンド解析処理のフローチャートの説明に戻り、ステップS402を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS401;No)、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS403)。遊技状態指定コマンドを受信したと判定した場合(ステップS403;Yes)、演出制御用CPU120は、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグおよび高ベースフラグのオン/オフ状態を切り替える(ステップS404)。

【0816】

高確フラグは、例えば、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態/オフ状態の切り替えに対応して、オン状態/オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば、RAM122の所定領域(例えば、演出制御フラグ設定部)に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板1

10

20

30

40

50

1側の時短フラグのオン状態／オフ状態の切り替えに対応して、オン状態／オフ状態が切り替わる。例えば、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオン状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグの両者をオン状態にする（すでにオン状態である場合には、オン状態を維持する。以下、両フラグについてのオン状態／オフ状態について同じ）。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合（例えば、確変フラグがオン状態で時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態（通常状態）を指定するものである場合（例えば、確変フラグおよび時短フラグがオフ状態であることを指定する場合）、高確フラグおよび高ベースフラグをともにオフ状態にする。

10

【0817】

ステップS404を実行した後、または、始動入賞時コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS403；No）、演出制御用CPU120は、その他の解析処理を実行し（ステップS405）、コマンド解析処理を終了する。

【0818】

図16-22は、先読み予告設定処理として、図9のステップS161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16-22に示す保留表示設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞時に伝送される演出制御コマンド（始動口入賞指定コマンド、入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドなど）の受信があったか否かを判定する（ステップS1301）。ステップS1301の処理では、例えば第1始動入賞時コマンドバッファや第2始動入賞時コマンドバッファに、始動口入賞指定コマンドや入賞時判定結果コマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに格納されているか否かを確認することにより、始動入賞時におけるコマンド受信の有無を判定すればよい。

20

【0819】

ステップS1301にてコマンド受信がない場合には（ステップS1301；No）、先読み予告設定処理を終了する。一方、コマンド受信があると判定された場合には（ステップS1301；Yes）、受信した入賞時判定結果コマンドに応じた入賞時判定結果を特定する（ステップS1302）。このときには、「入賞時判定制限中」が特定されたか否かを判定する（ステップS1303）。「入賞時判定制限中」以外の入賞時判定結果である場合には（ステップS1303；No）、始動入賞時に伝送される演出制御コマンドに第1始動口入賞指定コマンドが含まれているか否か、すなわち受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ059AKS081）。

30

【0820】

第1始動口入賞指定コマンドである場合（ステップ059AKS081；Yes）、演出制御用CPU120は、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定する（ステップ059AKS082）。ステップ059AKS082の処理では、図16-21（A）に示す第1始動入賞時バッファの内容を確認することにより、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されているか否かを判定すればよい。

40

【0821】

可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合（ステップ059AKS082；No）、図16-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ059AKS083）。

【0822】

一方、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表

50

示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合（ステップ059AKS082；Yes）、図16-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ059AKS084）。

【0823】

ステップ059AKS081にて第1始動口入賞コマンドでないと判定した場合（ステップ059AKS081；No）、第2始動口入賞コマンドであり、時短状態中であることから、演出制御用CPU120は、図16-23（C）に示す特図2用時短時保留変化決定テーブルを、使用テーブルとして選択する（ステップ059AKS085）。

【0824】

ステップ059AKS083、059AKS084、059AKS085のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU120は、使用テーブルとして選択した保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および変動パターンに応じて、先読予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定する（ステップS1304）。

【0825】

図16-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれも記憶されていない場合に選択されるテーブルである。図示するように、通常時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「大当たり」である場合、可変表示結果が「ハズレ」でありスーパーリーチハズレの変動パターンである場合または「小当たり」の可変表示結果である場合、「ハズレ（時短）」または「ハズレ」の可変表示結果であって時短ガセの変動パターンである場合、その他の場合、に対応して、実行する場合には実行しない場合よりも大当たり期待度が高く、かつ、実行する場合には「赤」＞「緑」＞「青」の順に大当たり期待度が高くなるよう、図示するように決定割合が割り当てられている。当該通常時保留変化決定テーブルが選択された場合、図16-22のステップS1304において、当該通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【0826】

図16-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであり、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」または「ハズレ（時短）」となる保留、または可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留のいずれかが記憶されている場合に選択されるテーブルである。このような場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態（確変状態となる場合もある）に変化することから、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。そのため、図16-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、大当たり期待度が一定値以上（この例では「緑」以上）となる保留表示変化演出の実行を制限している。なお、図示する例では、「青」の態様となる保留表示変化演出を実行可能としているが、実行なしのみとなるようにしてもよい。なお、例えば、記憶されている保留内に可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである保留が記憶されている場合については、予告対象の保留表示の表示態様を当初「青」で表示し、当該時短ガセの変動パターンの保留に対応する可変表示の終了後に、予告対象の保留（「青」で表示した保留）についての表示態様を「緑」以上の態様の保留表示に変化させるようにしてもよい。また、アクティブ表示として「緑」以上の態様へ変化してもよい。当該制限時保留変化決定テーブルが選択された場合、図16-22のステップS1304において、当該制限時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【0827】

また、図16-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図16-23（B

10

20

30

40

50

）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合などに、「大当たり」となる場合と同様の態様である例を示したが、例えば、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合や、可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合特有の態様（例えば「時？」など）があってもよい。これによれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【0828】

図16-23（C）に示す特図2用時短時保留変化決定テーブルは、受信した始動口入賞コマンドが第2始動口入賞指定コマンドである場合に選択されるテーブルである。図示するように、特図2用時短時保留変化決定テーブルでは、図16-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図16-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。受信した始動口入賞コマンドが第2始動口入賞指定コマンドであり、入賞時判定制限中ではない場合、遊技状態は時短状態である（高ベース制御中である）。この実施の形態の特徴部059AKでは、時短状態において時短図柄（特図）が停止表示した場合でも時短制御が新たに行われることはなく、さらに、後述する復帰演出により残保留において時短状態に制御されるか否かを示唆する演出を行うことから、時短状態となることを予告する保留表示変化演出を実行する必要がない。そのため、図示するように、特図2用時短時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合や可変表示結果が「ハズレ」であり、時短ガセの変動パターンである場合に決定割合が割り当てられていない。当該特図2用時短時保留変化決定テーブルが選択された場合、図16-22のステップS1304において、当該特図2用時短時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、保留表示変化演出の実行有無と実行態様が決定される。

【0829】

図16-22に戻り、ステップS1304の処理を実行した後、またはステップS1303にて入賞時判定制限中であると判定した場合（ステップS1303；Yes）、演出制御用CPU120は、ステップS1304の決定結果を特定可能に示すデータを、保留表示データ記憶部にて新たな始動入賞に応じた保留番号と関連付けて記憶させる（ステップS1311）。このとき、ステップS1303にて入賞時判定制限中であると判定した場合には、図16-23に示す保留変化決定テーブルにおける「実行なし（白）」に対応するデータが記憶されればよい。

【0830】

ステップS1311の処理に続いて、始動入賞時における保留表示の更新設定を行ってから（ステップS1313）、先読予告設定処理を終了する。例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第1特図保留記憶数が1増加したときには、第1保留表示部5HRでの第1保留表示を1増加させるように、新たな第1保留表示を追加する。一方、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことにより第2特図保留記憶数が1増加したときには、第2保留表示部5HLでの第2保留表示を1増加させるように、新たな第2保留表示を追加する。このとき追加される第1保留表示や第2保留表示は、ステップS1304にて決定し、ステップS1311にて記憶した態様の保留表示であればよい。

【0831】

図16-24は、図9のステップS171において実行される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を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、時短中であるか否かを判定する（ステップ059AKS086）。ステップ059AKS086では、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。

【0832】

時短中であれば（ステップ059AKS086；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数から1減算して時短回数を更新する（ステップ059AKS086A）。なお

10

20

30

40

50

、時短回数は、後述するステップ059AKS133の処理（図16-30参照）にてセットされ、RAM122の所定領域に記憶される。ステップ059AKS086Aの処理を実行した後、またはステップ059AKS086にて時短中でないと判定した場合（ステップ059AKS086；No）、演出制御用CPU120は、左打ち指示コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し（ステップ059AKS087）、受信した場合（ステップ059AKS087；Yes）、左打ちすべきことを遊技者に指示する左打ち指示表示（図16-34（N-2）のM6参照）を行う（ステップ059AKS088）。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば4回の可変表示が行われるまでの期間、1回につき5秒間、当該左打ち指示表示を継続してもよい。左打ち指示コマンドを受信していない場合（ステップ059AKS087；No）や、ステップ059AKS088の処理を実行した場合、演出制御用CPU120は、右打ち指示コマンドまたは簡易態様右打ち指示コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定する（ステップ059AKS089）。

10

【0833】

右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのうち、いずれかを受信した場合（ステップ059AKS089；Yes）、演出制御用CPU120は、それぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行う（ステップ059AKS090）。具体的に、右打ち指示コマンドを受信した場合には、図16-33（F）に示す態様の右打ち指示表示M3を行い、簡易態様右打ち指示コマンドを受信した場合には、図16-35（O）に示す態様の右打ち指示表示M3を行う。なお、ステップ059AKS090にてそれぞれのコマンドに応じた右打ち指示表示を行った後は、時短状態が終了するまで、各回の可変表示において、図16-33（G）に示すように、他の演出の妨げとならない態様にて右打ち指示表示が行われればよい。

20

【0834】

ステップ059AKS090の処理を実行した後、またはステップ059AKS089にて右打ち指示コマンドと簡易態様右打ち指示コマンドのいずれのコマンドも受信していないと判定した場合（ステップ059AKS089；No）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定する（ステップ059AKS090A）。ステップ059AKS090Aでは、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の内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定すればよい。

30

【0835】

表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかのコマンドを正常に受信できていない場合（ステップ059AKS090A；No）、演出制御用CPU120は、取りこぼし時処理を実行する（ステップ059AKS090B）。

【0836】

図16-25は、取りこぼし時処理として、図16-24のステップ059AKS090B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16-25に示す取りこぼし時処理において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドを正常に受信できているか否か、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ059AKS093）。変動パターン指定コマンドを正常に受信できていない場合（ステップ059AKS093；No）、演出制御用CPU120は、そのまま取りこぼし時処理を終了する。この場合、飾り図柄の可変表示を行わず、前回の可変表示結果のまま、主基板11の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。

40

【0837】

一方、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合（ステップ059AKS093；Yes）、すなわち取りこぼしたコマンドが表示結果指定コマンドである場合、

50

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであるか否か、すなわちPB2-4またはPB2-5の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ059AKS094）。時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合（ステップ059AKS094；Yes）、当該変動パターンに時短煽り演出期間が含まれていることから、後述する停止図柄設定処理を行い（ステップ059AKS095）、取りこぼし時処理を終了する。なお、この実施の形態における特徴部059AKでは、表示結果指定コマンドを取りこぼした場合であっても、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている場合、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンであれば、後述する停止図柄設定処理を行い、時短煽り演出を実行可能としているが、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合には、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止してもよい。

【0838】

一方、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンでない場合（ステップ059AKS094；No）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた飾り図柄の組合せを最終停止図柄として決定し（ステップ059AKS096）、取りこぼし時処理を終了する。なお、ステップ059AKS096では、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンにて選択され得る飾り図柄の組合せのうち、遊技者にとっての有利度が最も低い組合せに決定すればよい。これによれば、有利度が高い飾り図柄の組合せが停止表示されたにも関わらず、実際には有利度が低い結果であるといった不整合を防止することができ、遊技興趣の低下を防止することができる。なお、この場合、表示結果指定コマンドを取りこぼしているため、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを演出制御基板12の側では判定することができない。したがって、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンに応じた演出（例えばスーパリーチのリーチ演出など）を実行した後、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であるような場合には、図柄確定指定コマンドを受信するまでの間、例えば「???'の飾り図柄を表示したり、予め定められたハズレ図柄を揺らす表示を行ったりすればよい。

【0839】

図16-24に戻り、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できている場合（ステップ059AKS090A；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップS551）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ」となると判定した場合（ステップS551；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、主基板11から伝送された変動パターン判定結果指定コマンド（変動パターン判定結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）により指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示態様をリーチ態様としない「非リーチ」の場合に対応した非リーチ変動パターン（PA1-1、PA1-2）であるか否かを判定する（ステップS552）。

【0840】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンであると判定した場合（ステップS552；Yes）、演出制御用CPU120は、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS553）。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124またはRAM122の所定領域に設けられた演出用ランダムカウンタ等により更新される非リーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意された非リーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（非リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。

10

20

30

40

50

【0841】

ステップS552の処理において非リーチ変動パターンではないと判定された場合（ステップS552；No）、演出制御用CPU120は、停止図柄設定処理を実行する（ステップ059AKS092）。

【0842】

図16-26は、図16-24のステップ059AKS092にて実行される停止図柄設定処理の一例を示すフローチャートである。停止図柄設定処理では、時短煽り演出の実行設定や復帰演出の実行設定が行われるとともに、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合には時短用図柄を最終停止図柄とする処理が行われる。なお、飾り図柄において停止表示する時短図柄を、特別図柄の時短図柄と区別するために時短用図柄と言うこととしている。

10

【0843】

図16-26における停止図柄設定処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンド（表示結果指定コマンド格納領域に格納されているコマンド）などに基づいて、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンであるかを判定する（ステップ059AKS101）。

【0844】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合（ステップ059AKS101；Yes）、演出制御用CPU120は、時短中であるか否かを判定する（ステップ059AKS102）。ステップ059AKS102では、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部）に設けられた高ベースフラグがオン状態にセットされているか否かを確認することで時短中であるか否かを判定すればよい。時短中でない場合（ステップ059AKS102；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せのハズレ図柄を仮停止図柄として決定する（ステップ059AKS103）。具体的に、特徴部059AKでは、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか、または「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンである場合、スーパーリーチのリーチ演出が実行され、その後時短煽り演出が実行される。そのため、ステップ059AKS103では、スーパーリーチのリーチ演出の結果として仮停止表示させる図柄を、リーチ組合せのハズレ図柄に決定する。ステップ059AKS103では、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、仮停止図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定すればよい。

20

30

【0845】

ステップ059AKS103の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行するための設定を行う時短煽り演出設定処理を実行する（ステップ059AKS104）。

【0846】

図16-27は、時短煽り演出設定処理として、図16-26のステップ059AKS104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16-27に示す時短煽り演出設定処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより特定される時短種別や変動パターンに応じて、図16-28に示すように時短煽り演出パターンを決定し（ステップ059AKS113）、時短煽り演出設定処理を終了する。なお、図16-28では図示を省略しているが、図16-25における取りこぼし時処理にて停止図柄設定処理が行われたことで当該時短煽り演出設定処理が実行された場合には、時短ガセの変動パターン以外であれば、時短種別が不明であることから、取りこぼし時専用パターンの時短煽り演出パターンに決定すればよい（例えば演出時間5秒の「成功D」の演出パターンなど）。

40

【0847】

50

図16-28に示すように、時短種別が「時短A」および「時短B」である場合には、演出時間が10秒の「成功A」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短C」である場合には、演出時間が2秒の「成功B」の時短煽り演出パターンに決定される。時短種別が「時短D」である場合には、演出時間が1秒の「成功C」の時短煽り演出パターンに決定される。時短ガセの変動パターンである場合には、演出時間が10秒の「失敗」の時短煽り演出パターンに決定される。演出時間は、図16-8のステップ059AKS013にて追加した時短煽り演出期間に対応した時間となっており（図16-9参照）、演出制御用CPU120は、主基板11から伝送された表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとにより、当該時短煽り演出期間に対応した時間を時短煽り演出時間として決定する。なお、特徴部059AKでは、「成功A」の時短煽り演出パターンと「失敗」の時短煽り演出パターンとで、演出時間が同じことから、例えば同じキャラクタを表示し、「成功A」では時短用図柄が最終的に停止表示する成功パターンとし、「失敗」では時短用図柄が最終的に停止表示せず、リーチ組合せの飾り図柄が停止表示する失敗パターンとなっている。このため、成功するか否か（時短用図柄が停止表示するか否か）に対する遊技者の注目を集めることができる。また、特徴部059AKでは、図16-12に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。すなわち、大当り期待度の高いスーパーリーチAのリーチ演出については、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となることもなく、時短煽り演出も実行されない。そのため、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。さらに、図16-12（B）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチCといった大当り期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。

【0848】

図16-26に戻り、ステップ059AKS104の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特図表示結果が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS105）。特図表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS105；Yes）、演出制御用CPU120は、最終停止図柄として時短用図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ059AKS106）、停止図柄設定処理を終了する。なお、ステップ059AKS106では、時短種別に応じた態様の時短用図柄を最終停止図柄として決定すればよい（図16-32（D-1）、図16-34（M-1）参照）。

【0849】

ステップ059AKS101において、特図表示結果が「ハズレ（時短）」でも、「ハズレ」であって時短ガセの変動パターンでもない場合（ステップ059AKS101；No）、演出制御用CPU120は、今回停止表示させる飾り図柄の可変表示が、時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図の変動に対応する可変表示であるか否かを判定する（ステップ059AKS107）。例えば、ステップ059AKS107では、図16-24のステップ059AKS086Aにて時短回数が1減算され「0」となった後に時短終了時フラグをオン状態にセットしておき、その直後に行われた可変表示が第2特図に対応する可変表示であるか否かを、第2図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かにより判定すればよい。

【0850】

時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図に対応する可変表示（変動）である場合（ステップ059AKS107；Yes）、演出制御用CPU120は、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶内に、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否かを示唆する復帰演出を実行するための、復帰

演出設定処理を実行する（ステップ059AKS108）。

【0851】

図16-29は、復帰演出設定処理として、図16-26のステップ059AKS108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16-29に示す復帰演出設定処理において、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在するか否かを、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファのうち、第2特図に対応する演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することにより判定する（ステップ059AKS115）。

【0852】

第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在する場合（ステップ059AKS115；Yes）、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在すること、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することを報知する復帰成功パターンを設定し（ステップ059AKS116）、復帰演出設定処理を終了する。一方、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しない場合（ステップ059AKS115；No）、演出制御用CPU120は、第2特図に対応する保留記憶内に特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在しないこと、すなわち残保留のいずれかで再び時短用図柄が停止表示することがない旨を報知する復帰失敗パターンを設定し（ステップ059AKS117）、復帰演出設定処理を終了する。なお、特徴部059AKでは、復帰成功パターンの復帰演出も、復帰失敗パターンの復帰演出も、いずれも共通の演出（再度時短状態となるか否かを煽る演出）を実行し、その結果として停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なる演出となっている。

【0853】

図16-26に戻り、ステップ059AKS108の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108にて設定した復帰演出のパターンが復帰成功パターンであるか否かを判定する（ステップ059AKS109）。復帰成功パターンであれば（ステップ059AKS109；Yes）、最終停止図柄として時短復帰図柄を含むリーチ組合せの飾り図柄を決定し（ステップ059AKS110）、停止図柄設定処理を終了する。時短復帰図柄は、ステップ059AKS106にて最終停止図柄として時短種別に応じて決定される時短用図柄とは異なる図柄である（図16-34（K-1）参照）。一方、復帰成功パターンでない場合（ステップ059AKS109；No）や、ステップ059AKS102にて時短中であると判定した場合（ステップ059AKS102；Yes）や、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ059AKS105；No）や、ステップ059AKS107にて時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図の変動に対応する可変表示でないと判定した場合（ステップ059AKS107；No）、演出制御用CPU120は、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ059AKS111）。具体的に、演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124または演出用ランダムカウンタ等により更新されるリーチ組合せの飾り図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM121に予め記憶されて用意されたリーチ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄（リーチ組合せの飾り図柄）を決定する。このように、停止図柄設定処理において、ステップ059AKS105にて特図表示結果が「ハズレ（時短）」であると判定した場合であっても、時短中であれば（ステップ059AKS102；Yes）、飾り図柄の最終停止図柄は、ステップ059AKS111の処理によりリーチ組合せの飾り図柄となる。

【0854】

図16-24に戻り、ステップ059AKS092の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための設定を行った後

10

20

30

40

50

(ステップ S 5 5 9)、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する(ステップ S 5 6 0)。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、時短煽り演出や復帰演出を実行すると決定された場合には、当該時短煽り演出や復帰演出に対応した演出制御パターンを選択し、使用パターンとしてセットする。なお、ステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 B の取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、演出制御パターンを選択しなくてよい。この場合、飾り図柄の可変表示が行われず前回の可変表示結果のままとなるが、主基板 1 1 の側から図柄確定指定コマンドが送信されるまで待機することとなり、当該図柄確定指定コマンドの受信に合わせて、表示結果指定コマンドに応じた飾り図柄を停止表示すればよい。その一方で、ステップ 0 5 9 A K S 0 9 0 B の取りこぼし時処理にて変動パターン指定コマンドを正常に受信できていないと判定した場合には、当該ステップ S 5 6 0 において、取りこぼし時専用の演出制御パターンを選択するようにしてもよい。

【0855】

ステップ S 5 6 0 の処理に続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンや、時短煽り演出を実行する場合における演出時間に対応して、RAM 1 2 2 の所定領域(演出制御タイマ設定部など)に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップ S 5 6 1)。具体的に、ステップ S 5 6 1 では、図 1 6 - 2 6 のステップ 0 5 9 A K S 1 0 4 の時短煽り演出設定処理にて時短煽り演出の実行設定がなされている場合、変動パターン判定結果指定コマンドにより指定された変動パターンにより示される時間に当該時短煽り演出の演出時間を加算して演出制御プロセスタイマの初期値を設定する。ステップ S 5 6 1 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の表示画面上において飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う(ステップ S 5 6 2)。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、ステップ S 5 6 0 の処理において決定された演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動を開始させればよい。

【0856】

ステップ S 5 6 2 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップ S 5 6 3)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0857】

図 1 6 - 3 0 は、図 9 のステップ S 1 7 2 において実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 - 3 0 に示す可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、可変表示時間が経過したか否かを判定する(ステップ S 8 0 1)。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新(例えば、1 減算)し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

【0858】

ステップ S 8 0 1 の処理において可変表示時間が経過していないと判定した場合(ステップ S 8 0 1 ; N o)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短回数を表示する時短回数表示期間であるか否かを判定する(ステップ 0 5 9 A K S 1 2 1)。時短回数表示期間は、図 1 6 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K S 0 8 6 A にて更新された時短回数を表示する期間であり、ステップ S 5 6 0 にて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短回数表示期間であると判定した場合(ステップ 0 5 9 A K S 1 2 1 ; Y e s)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、残りの時短回数として、図 1 6 - 2 4 のステップ 0 5 9 A K

S 0 8 6 Aにて更新された時短回数を表示する時短回数表示制御を行う（ステップ0 5 9 A K S 1 2 2）。

【0 8 5 9】

ステップ0 5 9 A K S 1 2 2の処理を実行した後、またはステップ0 5 9 A K S 1 2 1にて時短回数表示期間でないと判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 1；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ0 5 9 A K S 1 2 3）。リーチ演出期間は、例えば、変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 3；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、リーチ演出を実行するための制御を行う（ステップ0 5 9 A K S 1 2 4）。 10

【0 8 6 0】

ステップ0 5 9 A K S 1 2 4の処理を実行した後、またはステップ0 5 9 A K S 1 2 3にてリーチ演出期間でないと判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 3；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、飾り図柄を仮停止表示させるタイミングである図柄仮停止タイミングであるか否かを判定する（ステップ0 5 9 A K S 1 2 5）。図柄仮停止タイミングは、図1 6－2 6の停止図柄設定処理にてリーチ組合せの仮停止図柄が決定された場合に（ステップ0 5 9 A K S 1 0 3）決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。図柄仮停止タイミングであると判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 5；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、飾り図柄仮停止表示を行い（ステップ0 5 9 A K S 1 2 6）、ステップ0 5 9 A K S 1 0 3にて決定されたリーチ組合せの飾り図柄を仮停止表示させる。 20

【0 8 6 1】

ステップ0 5 9 A K S 1 2 6の処理を実行した後、またはステップ0 5 9 A K S 1 2 5にて図柄仮停止タイミングでないと判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 5；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出期間であるか否かを判定する（ステップ0 5 9 A K S 1 2 7）。時短煽り演出期間は、例えば、図1 6－2 7の時短煽り演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。時短煽り演出期間であると判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 7；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、時短煽り演出を実行するための時短煽り演出制御を行う（ステップ0 5 9 A K S 1 2 8）。 30

【0 8 6 2】

ステップ0 5 9 A K S 1 2 8の処理を実行した後、またはステップ0 5 9 A K S 1 2 6にて時短煽り演出期間でないと判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 6；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、復帰演出を実行するための復帰演出期間であるか否かを判定する（ステップ0 5 9 A K S 1 2 9）。復帰演出期間は、例えば、図1 6－2 9の復帰演出設定処理において設定されたパターンに従って決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていればよい。復帰演出期間であると判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 9；Y e s）、演出制御用C P U 1 2 0は、復帰演出を実行するための復帰演出制御を行う（ステップ0 5 9 A K S 1 3 0）。 40

【0 8 6 3】

ステップ0 5 9 A K S 1 3 0の処理を実行した後、または復帰演出期間でないと判定した場合（ステップ0 5 9 A K S 1 2 9；N o）、演出制御用C P U 1 2 0は、変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、アクティブ表示の表示態様を変化させる演出や、ミニゲームなど、飾り図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御を行い（ステップS 8 0 8）、可変表示中演出処理を終了する。 50

【0 8 6 4】

一方、ステップS 8 0 1にて可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップS 8 0 1；Y e s）、主基板1 1から伝送される図柄確定コマンドを正常に受信したか否かを判定する（ステップS 8 0 9）。このとき、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場

合（ステップ809；No）、演出制御用CPU120は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS137）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でない場合（ステップ059AKS137；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【0865】

一方、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS137；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数に特殊時短回数としての「XXX」をセットし（ステップ059AKS138）、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってから（059AKS139）、可変表示中演出処理を終了する。なお、図柄確定コマンドを正常に受信できていない場合には、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。また、正常に受信したものの、例えば、図柄確定コマンドにより示される内容と表示結果指定コマンドにより示される内容とが一致しないなどの不整合が発生した場合についても同様に、時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行ってもよいし、時短回数を報知する演出自体を実行しないようにしてもよい。

【0866】

ステップS809にて図柄確定コマンドを正常に受信した場合（ステップS809；Yes）、演出制御用CPU120は、例えば、表示制御部123のVDP等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、飾り図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定飾り図柄）を導出表示させる制御を行う（ステップS810）。ステップ810の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドに応じた確定図柄表示時間を設定する（ステップ059AKS131）。ステップ059AKS131では、図16-15に示すステップ059AKS043またはステップ059AKS044にて送信設定されたコマンド8F00～8F04により示される確定時間が設定されればよい。

【0867】

ステップ059AKS131の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」であるか否かを判定する（ステップ059AKS132）。特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」である場合（ステップ059AKS132；Yes）、演出制御用CPU120は、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数（図16-15（B）参照）をセットし（ステップ059AKS133）、当該時短回数を表示する（時短回数を報知する）時短数報知制御を行う（ステップ059AKS134）。

【0868】

ステップ059AKS134の処理を実行した後、またはステップ059AKS132にて特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」でないと判定した場合（ステップ059AKS132；No）、演出制御用CPU120は、右打ち消去コマンドを主基板11の側から受信したか否かを判定し（ステップ059AKS135）、受信した場合（ステップ059AKS135；Yes）、右打ち指示表示を消去する（ステップ059AKS136）。ステップ059AKS136の処理を実行した後、またはステップ059AKS135にて右打ち消去コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ059AKS135；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である「3」に更新し（ステップS812）、可変表示中演出処理を終了する。

【0869】

図16-31は、時短用図柄が停止表示する場合とそれ以外の場合における可変表示中における各タイミングを示すタイミングチャートである。図16-31（A）～（C）は、いずれも可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（ハズレ（時短）を含む）。具体的に、図16-31（A）は、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄（時短種別として「時短A」とする）が停止表示する場合の例を示しており、図16-31（

10

20

30

40

50

B) は、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合の例を示しており、図 1 6 - 3 1 (C) は、時短ガセの変動パターンの場合の例を示している。なお、図示する例では、理解を容易にするため、図 1 6 - 3 1 (A) ~ (C) のいずれもスーパーリーチ C が実行される例を示しており、図 1 6 - 3 1 (A) および (B) では P B 2 - 1 の変動パターンが、図 1 6 - 3 1 (C) では P B 2 - 5 の変動パターンが選択されている例を示している。

【0870】

図 1 6 - 3 1 (A) に示すように、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示する場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では 7 5 7 の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間 L 4 は、図 1 6 - 3 1 (C) に示す時短煽り演出期間 L 5 と同様に、10 秒である（図 1 6 - 9 および図 1 6 - 1 0 参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄として時短用図柄が停止表示し（この例では 7 時 7 の飾り図柄の組合せ）、確定図柄表示期間 L 1 の経過後、変動が終了する。確定図柄表示期間 L 1 は 10 秒である（図 1 6 - 1 5 (B) 参照）。

【0871】

図 1 6 - 3 1 (B) に示すように、時短煽り演出が実行されることもなく、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄が停止表示しない場合、可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される。その後、図柄確定コマンドを受信すると、（この例では 7 6 7）。そして、確定図柄表示期間 L 2 の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間 L 2 は 0.5 秒であり（図 1 6 - 1 5 (A) 参照）、図 1 6 - 3 1 (C) に示す確定図柄表示期間 L 3 と同様である。

【0872】

図 1 6 - 3 1 (C) に示すように、時短ガセの変動パターンの場合可変表示が開始されると、リーチ状態となり、その後スーパーリーチ C のリーチ演出が実行される。そして、図柄仮停止タイミングとなると、図示するように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示する（この例では 7 5 7 の飾り図柄）。そして時短煽り演出が行われる。時短煽り演出期間 L 5 は、図 1 6 - 3 1 (A) に示す時短煽り演出期間 L 4 と同様に、10 秒である（図 1 6 - 9 および図 1 6 - 1 0 参照）。時短煽り演出の終了後、図柄確定コマンドを受信すると、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する（この例では 7 6 7）。そして、確定図柄表示期間 L 3 の経過後、変動が終了する。なお、確定図柄表示期間 L 3 は 0.5 秒であり（図 1 6 - 1 5 (A) 参照）、図 1 6 - 3 1 (B) に示す確定図柄表示期間 L 2 と同様である。

【0873】

次に、時短用図柄が停止表示する場合や時短煽り演出などが実行される場合における演出が動作例について、図 1 6 - 3 2 ~ 図 1 6 - 3 5 を参照して説明する。

【0874】

図 1 6 - 3 2 (A) に示すように、スーパーリーチ C のリーチ演出が実行された後、遊技状態が通常状態である場合、図柄仮停止タイミングとなると、図 1 6 - 3 2 (B - 1) に示すように、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示される。図示する例では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、それぞれ、飾り図柄 5 L a として「7」、飾り図柄 5 C a として「5」、飾り図柄 5 R a として「7」が仮停止表示された場合の例を示している。なお、図示するように、飾り図柄 5 C a としての「5」の図柄については揺れたまま、仮停止であることが視認可能な態様で表示されればよい。また、「中」の各飾り図柄表示エリア 5 C における飾り図柄 5 C a に限られず、全ての飾り図柄が揺れたままであってもよい。一方、遊技状態が時短状態である場合には、図 1 6 - 2 6 におけるステップ 0 5 9 A K S 1 0 2 にて N o と判定されることから、リーチ組合せの飾り図柄が仮停止表示されることなくステップ 0 5 9 A K S 1 1 1 の処理が行われ、図 1 6 - 3 2 (B - 2) に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図

柄が停止表示される。なお、図示する例では、特図表示結果として時短図柄が停止表示する（図示する例では時短Aの時短種別である「1」の特図表示結果の例を示している）一方で、飾り図柄については時短用図柄が停止表示しない場合の例を示している。なお、図16-32（B-2）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示された後、確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了することとなる。

【0875】

図16-32（B-1）に示す状態から、時短煽り演出期間となると、図16-32（C）に示すように、時短煽り演出が実行される。図示する例では、「時短かも!？」のメッセージM1が表示されることで、時短用図柄が停止表示するか否かを煽る例を示しているが、その他にも、例えば2つのキャラクタがバトルして勝利するか否かにより時短用図柄が停止表示するか否かを煽るようにしてもよい。

【0876】

そして、図柄確定コマンドを受信すると、図16-32（D-1）または（D-2）に示すように最終停止図柄が表示される。図16-32（D-1）は、可変表示結果が「ハズレ（時短）」であり、図柄確定コマンドとして図16-15（B）に示す8F01の図柄確定コマンドを受信し、「時短A」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示された場合の例を示しており、特図表示結果としても「時短A」の時短種別の時短図柄である「1」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示された場合の例を示している。なお、図示する例では、時短用図柄5Cbが停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。一方、時短ガセの変動パターンである場合には、図16-15（A）に示す8F00の図柄確定コマンドを受信するため、図16-32（D-2）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する。なお、特図表示結果としては、図示するようにハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。そして、確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了することとなる。なお、図示する例では、リーチ組合せのハズレ図柄が停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「青」の表示態様となった場合の例を示しているが、例えば、時短煽り演出の開始直後に表示態様が変化してもよいし、スーパーリーチのリーチ演出中に変化してもよい。また、アクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出については、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させればよい。なお、アクティブ変化演出における表示態様の変化先については、図16-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルにおける決定割合と同様であればよい。また、図16-23（A）に示す通常時保留変化決定テーブルとは異なり、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合と、時短ガセの変動パターンである場合とで、可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合の方が「緑」や「赤」の表示態様となる割合が高いようにしてもよい。

【0877】

図16-32（D-1）に示す状態において、図16-30のステップ059AKS134の処理が実行されることで、図16-33（E）に示すように、時短数報知制御として時短回数表示M2が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図16-15（B）に示す8F01の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示M2として「時短100回!」の表示が行われる。なお、図16-30のステップ059AKS139の処理が実行された場合には、特殊時短数報知制御として、「時短???回」の表示が行われ時短数（時短回数）の報知が制限されればよい。そして、8F01の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である10秒が経過すると、図16-33（F）に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示（保留表示HL1に対応する可変表示）が開始される。その際には、保留表示HL3およびHL2が右方向へシフトする。また、図16-30のステップ059AKS122の処理により、図16-33（

10

20

30

40

50

F) に示すように、「時短残 99 回」の時短回数表示 M 4 が表示される。また、図 16-24 のステップ 059 AKS090 にて図 16-33 (F) に示す態様の右打ち指示表示 M 3 が行われる。

【0878】

その後時短状態において複数回の可変表示が行われることとなる。図 16-33 (G) は、時短用図柄が停止表示してから 81 回目の可変表示の例を示している。時短状態では、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなることから、第 2 特図に対応する可変表示が行われるとともに、第 2 特図に対応する保留が記憶されることとなる。図 16-33 (G) に示す例では、第 2 特図に対応する保留記憶が最大数である 4 つ記憶され、保留表示 HR 1 ~ HR 4 の 4 つ表示された例を示している。また、「時短残 19 回」の時短回数表示 M 4 が表示されている例を示している。なお、図 16-33 (F) にて表示した態様の右打ち指示表示は、時短用図柄が停止表示してから 1 回目の可変表示にて終了し、2 回目以降は図 16-33 (G) に示すように、他の演出の妨げとならない態様の右打ち指示表示 M 3 として表示される。

【0879】

そして、時短用図柄が停止表示してから 100 回目の可変表示（時短状態における 100 回目の変動）が終了すると、時短状態が終了する。図 16-33 (H) は、時短用図柄が停止表示してから 100 回目の可変表示において、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄 5 La、5 Ca、5 Ra が停止表示した場合の例を示している。最終停止図柄となる飾り図柄 5 La、5 Ca、5 Ra が停止表示した後、8 F00 の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の 0.5 秒後に変動が終了するとともに時短状態が終了する。時短状態が終了することにより、主基板 11 の側から右打ち消去コマンドを受信するため、図 16-30 に示すステップ 059 AKS136 の処理が行われ、図 16-33 (H) に示すように右打ち指示表示 M 3 が消去されることとなる。なお、この状態では、図示するように、第 2 特図に対応する保留記憶が最大数である 4 つ記憶され、保留表示 HR 1 ~ HR 4 の 4 つ表示されており、保留表示 HR 1 に対応する可変表示の開始から HR 4 に対応する可変表示が終了するまでの期間が残保留期間となる）。

【0880】

続いて時短状態が終了して通常状態となるとともに、図 16-33 (I) に示すように、保留表示 HR 1 に対応する可変表示が開始される。なお、図示する例では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の例を示している（「ハズレ（時短）」でもない例を示している）。この実施の形態の特徴部 059 AK では、通常状態であるものの、時短状態の終了時に記憶されている第 2 特図の保留に対応する可変表示において特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が高くなっていることから（図 16-5 (A) および (B) 参照）、再度時短状態に制御される割合が高い。そのため、残保留期間中には通常状態ではあるものの、図示するように左打ち指示表示を行わないものとし、右打ち指示表示と左打ち指示表示との指示表示が連発することで遊技者を混乱させてしまうことを防止している。なお、左打ち指示表示については、図 16-34 (N-2) に示すように、残保留期間終了後に行われる最初の可変表示において行う。

【0881】

当該可変表示は、時短終了後に行われた第 2 特図における 1 回目の可変表示であり、図 16-26 のステップ 059 AKS108 の処理にて復帰演出の実行設定が行われていることから、復帰演出期間となると、図 16-34 (J) に示すように復帰演出が実行される。復帰演出では、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留である HR 2 ~ HR 4 に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否か）、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する演出が実行されればよい。復帰成功パターンであれば、所定のミッションがクリアされ時短復帰図柄が停止表示される一方で、復帰失敗パターンであれば、所定のミッションが失敗に終わり、時短復帰図柄が停止表示されることなく、リーチを構成する飾り図柄の組合せが最終停止として停止表示されればよい。また、所定の

10

20

30

40

50

ミッションは複数種類あってよく、当該ミッションの種類に応じて成功する割合が異なっていればよい。なお、保留表示HR1に対応する可変表示において「ハズレ（時短）」となる場合には、図16-26のステップ059AKS101にてYesと判定されるため、復帰演出は実行されないが、復帰演出を実行するようにしてもよい。この場合、復帰演出の後に時短煽り演出が実行されればよい。

【0882】

特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合、すなわち復帰成功パターンである場合、図16-26のステップ059AKS110の処理により、図16-34（K-1）に示すように、最終停止図柄として時短復帰図柄5Ccを含む飾り図柄の組合せが停止表示され、記憶されている保留内に、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が存在することが報知される。なお、この例では、保留表示HR4に対応する可変表示の可変表示結果が「ハズレ（時短）」である場合（より具体的には「時短D」の時短種別）について示している。

10

【0883】

続いて図16-34（L-1）に示すように、保留表示HR2に対応する可変表示が実行される。このときには、図示するように、時短復帰図柄5Ccが停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄M5が、他の演出の妨げとならない態様で表示されればよい。これによれば、残保留中に時短用図柄が停止表示されるということを視認可能となるため、遊技者に安心感を与えることができる。

【0884】

20

そして、保留表示HR4に対応する可変表示において、当該保留表示HR4に対応する可変表示の可変表示結果は「ハズレ（時短）」である（時短種別は「時短D」）ことから、図柄確定コマンドとして図16-15（B）に示す8F04の図柄確定コマンドを受信し、図16-34（M-1）に示すように、「時短D」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示される。特図表示結果についても、図16-32（D-1）とは異なり、「時短D」の時短種別の時短図柄に対応する「8」の数字を示す特別図柄が特図表示結果として表示される。なお、図示する例では、時短用図柄5Cbが停止表示する前に、アクティブ表示AHAの表示態様が変化し、「緑」の表示態様となった場合の例を示している。

【0885】

30

図16-34（M-1）に示す状態において、図16-30のステップ059AKS134の処理が実行されることで、図16-35（N-1）に示すように、時短数報知制御として時短回数表示M2が行われる。この場合、図柄確定コマンドとして図16-15（B）に示す8F04の図柄確定コマンドを受信していることから、時短回数表示M2として「時短20回！」の表示が行われる。そして、8F04の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間である2秒が経過すると、当該変動が終了し、図16-35（O）に示すように、時短状態に制御されるとともに、新たな可変表示（保留表示HL3に対応する可変表示）が開始される。また、図16-30のステップ059AKS122の処理により、図16-35（O）に示すように、「時短残19回」の時短回数表示M4が表示される。また、図16-24のステップ059AKS090にて図16-35（O）に示すように、図16-33（F）に示す態様よりも目立たない態様である簡易態様の右打ち指示表示M3が表示される。

40

【0886】

一方、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されていない場合、すなわち復帰失敗パターンである場合、図16-26のステップ059AKS111の処理により、図16-34（K-2）に示すように、最終停止図柄としてリーチ組合せの飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示され、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了する。続いて図16-34（L-2）に示すように、保留表示HR2に対応する可変表示が実行される。このときには、復帰失敗パターンの復帰演出であったことから、図16-34（L-1）とは異なり、時短復帰小図柄

50

M 5 は表示されない。

【0887】

そして、図16-34 (M-2) に示すように、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる飾り図柄5La、5Ca、5Raが停止表示し、8F00の図柄確定コマンドにより特定される確定図柄表示期間の0.5秒後に変動が終了して残保留期間が終了する。当該残保留期間が終了することで、図16-18のステップ059AKS074にて、主基板11より左打ち指示コマンドが送信される。

【0888】

そして、保留表示HL3に対応する可変表示が開始されると、図16-24のステップ059AKS088の処理により、図16-34 (N-2) に示すように「左打ちに戻してね!」の左打ち指示表示M6が表示される。このように、時短終了後に残っている第2特図の保留(残保留)に対応する可変表示が終了した次に実行される可変表示において左打ち指示表示が行われる。

【0889】

図16-36は、図5のステップS23の情報出力処理内において行われる情報出力処理内の処理の一例を示すフローチャートである。図16-36に示す情報出力処理内の処理では、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などに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などの信号を出力する処理を行う。図16-36に示す情報出力処理内の処理を開始すると、CPU103は、表示信号出力処理として、特図表示結果や普図表示結果を示す信号を出力する(ステップS1801)。ステップS1801の処理を実行した後、CPU103は、駆動信号出力処理を実行し(ステップS1802)、ソレノイド81やソレノイド82の駆動信号を出力する。

【0890】

続いてCPU103は、外部情報出力処理を実行し(ステップS1803)、情報出力処理内の処理を終了する。ステップS1803では、大当たり中であることを示す大当たり信号1、大当たり中または時短状態中であることを示す大当たり信号2、時短状態中であることを示す大当たり信号3、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号が出力される。

【0891】

図16-37は、図16-36のステップS1803における外部情報出力処理にて出力される各種信号の出力タイミングを示すタイミングチャートである。具体的に、図16-37 (A) は、大当たり遊技状態の終了により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示しており、図16-37 (B) は、時短図柄停止により時短状態となる場合における各種信号の出力タイミングを示している。

【0892】

図16-37 (A) に示すように、大当たり遊技状態の終了により時短状態となる場合、まず、大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより(当該図柄確定信号の出力が停止されると)、大当たり信号1と大当たり信号2とが同タイミングで出力される。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当たり信号1は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当たり信号3が出力されることとなる。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく、再度大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、大当たり信号1が出力され、大当たり信号3は出力を停止する。なお、時短状態中における大当たりであることから、図示するように、大当たり信号2の出力は継続されている。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当たり信号1は出力を停止するが、そのタイミングにおいて時短状態となるため、大当たり信号3が出力されることとなる。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当たり信号2と大当たり信号3との出力が同タイミングで停止される。

【0893】

一方、図16-37(B)に示すように、時短図柄停止により時短状態となる場合、まず、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、それにより（当該図柄確定信号の出力が停止されると）、大当たり信号2と大当たり信号3とが同タイミングで出力される。そして、時間経過とともにハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、時短状態が終了することなく大当たり図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングで大当たり信号1が出力されるとともに、大当たり信号3の出力が停止される。そして、大当たり遊技状態の終了に合わせて、大当たり信号1は出力を停止するが、そのタイミングにおいて再び時短状態となるため、大当たり信号3が出力されることとなる。なお、図示するように、大当たり信号2については継続して出力されている。その後、時間経過とともに、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、大当たり信号2と大当たり信号3との出力が同タイミングで停止される。このように、大当たり信号2と大当たり信号3との出力が同タイミングで停止されるため、ズレが発生するのを抑制して混乱を妨げることができるとともに、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。その後、再び時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力されると、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで、大当たり信号2と大当たり信号3とが同タイミングで出力される。

【0894】

以上説明したように、この実施の形態における特徴部059AKのパチンコ遊技機1によれば、以下の効果を奏することができる。

【0895】

CPU103は、図16-4に示すステップS1240の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。また、演出制御用CPU120は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」が導出表示された場合、通常状態であるときには、図16-26のステップ059AKS106にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方で、時短状態であるときには、図16-26のステップ059AKS111にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0896】

また、図16-32(B-2)および(D-1)に示すように、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで「ハズレ（時短）」（特別表示結果）としての特図表示結果は、共通の表示結果（「時短A」の時短種別に対応する「1」の数字を示す特図表示結果）である一方で、飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図16-26のステップ059AKS106にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図16-26のステップ059AKS111にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させる。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0897】

また、図16-26のステップ059AKS104の処理において、次の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出の実行設定が行われることで、演出制御用CPU120は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態である場合に当該ステップ059AKS104の処理を行い、時短状態である場合には、ステップ059AKS104の処理を行わない。そのため、時短状態（特別状態）である場合は時短煽り演出を実行

しない。これによれば特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0898】

また、CPU103は、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であれば、図16-15に示すように、ステップ059AKS043の処理にて、図16-15（B）に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ059AKS041にてYesと判定した場合には確定時間を0.5秒とする飾り図柄停止コマンドを送信する。すなわち、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示される場合、通常状態であるときと特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なっている。これによれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0899】

また、CPU103は、図16-4に示すステップS1240の処理において、遊技状態が時短状態であるか否かに関わらず、特図表示結果として「ハズレ（時短）」に決定可能であり、特図表示結果として「ハズレ（時短）」（特別表示結果）が導出表示された場合、通常状態であるときには、次回行われる特図ゲーム（可変表示）において時短状態（渡航別状態）に制御する一方で、時短状態であるときには、当該「ハズレ（時短）」が導出表示されたことにもとづく遊技状態に関する制御を行わない（新たな時短制御を行わない）。そして、図16-5に示すように、第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。また、演出制御用CPU120は、図16-26のステップ059AKS108の処理により、時短状態の終了時に記憶されている保留内に「ハズレ（時短）」の保留が記憶されているか否かに基づいて復帰演出の実行が可能である。そして、演出制御用CPU120は、図16-24のステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、図16-18のステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留（残保留）に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わない。これによれば、特別表示結果が表示されるとき遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【0900】

また、演出制御用CPU120は、通常状態において左打ち指示コマンドを受信することで、図16-24のステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示可能である。そして、当該左打ち指示コマンドは、図16-18のステップ059AKS074において、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了することで送信される。演出制御用CPU120は、当該左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、図16-24のステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示する。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

40

【0901】

また、CPU103は、図16-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、図16-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【0902】

演出制御用CPU120は、復帰演出において、例えば、所定のミッションをクリアするか否かにより、特図表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されているか否か（残保留であるHR2～HR4に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となるか否

50

か)、すなわち時短復帰図柄が停止表示するか否かを示唆する。復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出(例えば、再度時短状態となるか否かを所定のミッションをクリアすることを目的とする演出)を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっている。これによれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

【0903】

また、CPU103は、図16-7に示すように、残保留の可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合、時短種別として「時短C」または「時短D」に決定する。そして、演出制御用CPU120は、図16-27のステップ059AKS113の処理において、図16-28に示すように、時短種別に応じて異なるパターンの時短煽り演出を実行する時短煽り演出パターンとして決定する。すなわち、通常状態における第1特図に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合に実行される時短煽り演出と、残保留の第2特図に対応する可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる場合に実行される時短煽り演出とで、異なるパターンの時短煽り演出を実行する。これによれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0904】

また、CPU103は、図16-17のステップ059AKS066の処理により、時短終了回の可変表示において右打ち消去コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120は、当該時短終了回の可変表示の終了時に、当該コマンドに基づいて、図16-30のステップ059AKS136の処理により右打ち指示表示を消去する。そのため、残保留期間中は右打ち指示表示が消去されている。また、CPU103は、図16-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、時短状態に制御される最初の可変表示(時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示)において、図16-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【0905】

また、CPU103は、図16-36のステップS1803の処理により、大当たり中であることを示す大当たり信号1、大当たり中または時短状態中であることを示す大当たり信号2、時短状態中であることを示す大当たり信号3、および変動が終了したことを示す図柄確定信号といった各種の信号を、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などに出力可能である。そして、時短図柄停止により時短状態となる場合、図16-37(B)に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当たり信号が出力される。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【0906】

また、CPU103は、図16-37(B)に示すように、時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当たり信号2と大当たり信号3との出力を同タイミングで停止する。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【0907】

また、CPU103は、図16-12に示す変動パターン決定テーブルに従って変動パターンを決定する。図示するように、可変表示結果が「ハズレ(時短)」(特別表示結果)となる場合(時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブルが選択された場合)、大当たり期待度が最も高いスーパーリーチAに決定値が割り当てられておらず、実行されるスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ(時短)」となる割合が異なるように決定値が割り当てられている。そして、CPU103は、図16-16のステップ059AKS054およびステップ059AKS057の処理のように、残保留期間であるか否かに応

10

20

30

40

50

じて異なる右打ち指示コマンドを送信する。そして、演出制御用CPU120の側では、時短状態に制御される最初の可変表示（時短用図柄が停止表示した可変表示の次に行われる可変表示）において、図16-24のステップ059AKS090にて当該受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行う。これによれば、特別表示結果が表示される際の遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0908】

また、図16-11および11-12に示すように、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられている。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

10

【0909】

また、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御CPU120は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用CPU120は、例えば受信した変動パターン指定コマンドによりスーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンであると判定し、図16-24のステップS552にてNoと判定した場合であっても、表示結果指定コマンドに基づき、図16-26の059AKS101にてYesと判定した場合とNoと判定した場合とで、ステップ059AKS104やステップ059AKS106の処理を実行するか否かが異なる。すなわち、スーパーリーチBやスーパーリーチCのリーチ演出を実行するといった共通の演出内容の変動パターンコマンドを受信した場合であっても、表示結果指定コマンドの内容により異なる演出を実行する。これによれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

20

【0910】

また、図16-26のステップ059AKS104の処理において、次回の可変表示から時短状態に制御されることを示す時短用図柄が停止表示されるか否かを煽る時短煽り演出（特別演出）の実行設定が行われることで、演出制御用CPU120は時短煽り演出を実行可能である。そして、演出制御用CPU120は、時短煽り演出を実行する場合とそうでない場合とで共通のリーチ演出の実行後に、当該時短煽り演出を実行する。これによれば特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

30

【0911】

また、図16-12に示すように、実行されるリーチ演出の種類に応じて可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる割合が異なっていることから、時短煽り演出についても同様に、実行されるリーチ演出の種類に応じて実行割合が異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0912】

さらに、図16-12（B）に示すように、時短煽り演出を実行しても可変表示結果が「ハズレ（時短）」とならない時短ガセの変動パターンについては、スーパーリーチCといった大当たり期待度の低いリーチ演出が実行される。そのため、実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっている。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

40

【0913】

また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるように、アクティブ表示の表示態様を変化させる。これによれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

50

【0914】

また、CPU103は、決定した変動パターンを示す変動パターン指定コマンド、決定した特図表示結果（可変表示結果）を示す表示結果指定コマンドを送信し、演出制御CPU120は、これらのコマンドに基づく演出を行う。演出制御用CPU120は、例えば受信した表示結果指定コマンドの内容が異なる場合であっても、受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチBのリーチ演出を行う変動パターンであれば、特図表示結果（可変表示結果）に関わらず共通のスーパーリーチBのリーチ演出を実行する。これによれば、好適に演出を実行することができる。

【0915】

また、図16-7に示すように、時短種別に応じて時短状態に制御される時短回数が異なり、図16-12に示すように、時短種別に応じて実行されるスーパーリーチ演出の割合が異なっている。また、図16-28に示すように、実行される時短煽り演出のパターンが時短種別に応じて異なっている。これによれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

【0916】

また、CPU103は、図16-8のステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、図16-15のステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行う。演出制御用CPU120は、図16-26の停止図柄設定処理において、受信した表示結果指定コマンドの内容に基づく演出の実行設定を行い、図16-30のステップ059AKS133の処理において、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットする。これによれば、好適に演出制御を行うことができる。

【0917】

また、演出制御用CPU120は、図16-24のステップ059AKS090Aの処理にて、RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファの内容を確認することで、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとを正常に受信できているか否かを判定し、正常に受信できなかった場合、図16-25に示す取りこぼし時処理を実行し、表示結果指定コマンドと変動パターン指定コマンドとのいずれかを取りこぼした場合、予め定められた取りこぼし時の飾り図柄を停止表示するなど、時短煽り演出などの時短に関する演出の実行を禁止する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【0918】

一方、演出制御用CPU120は、図16-24のステップ059AKS090Aの処理にて正常に受信できなかったと判定した場合、変動パターン指定コマンドを正常に受信できている、当該変動パターン指定コマンドにより特定される変動パターンが、時短確定の変動パターンまたは時短ガセの変動パターンである場合、図16-25のステップ059AKS095にて停止図柄設定処理を実行することで、例えば時短煽り演出などの時短状態に関する演出を実行可能である。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【0919】

また、演出制御用CPU120は、図16-30のステップ059AKS133の処理にて、受信した図柄確定コマンドにより時短回数を特定する。そして、図柄確定コマンドを正常に受信できなかった場合、ステップ059AKS139の処理にて時短回数の報知として「???回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで、時短回数報知の実行を制限する。これによれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【0920】

また、演出制御用CPU120は、図16-22に示す先読予告設定処理において、保留表示変化演出を実行可能である。そして、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記

10

20

30

40

50

憶されている場合、図16-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する。すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されている場合、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0921】

また、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ(時短)」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図16-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合も、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ(時短)」となる保留が記憶されている場合と同様、図16-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0922】

また、ステップ059AKS082において現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留や、「ハズレ(時短)」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図16-23(B)に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行することから、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ」となり、かつ変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合も、保留表示変化演出の実行を制限する。これによれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0923】

演出制御用CPU120は、図16-23(B)に示すように、保留表示変化演出の制限時、当該保留表示変化演出を実行しないか、実行したとしても「青」の表示態様の保留表示変化演出を実行する。すなわち、「緑」の表示態様以上の期待度を示す保留表示変化演出を実行しない。これによれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

30

【0924】

また、演出制御用CPU120は、図16-23(B)に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しない。これによれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【0925】

(特徴部059AKの変形例)

上記実施の形態では、図16-5に示すように、特図表示結果としての時短図柄が「ハズレ」の一部である例を示したが、これは一例である。例えば、図16-38に示すように、小当り図柄の一部を時短図柄としてもよい。この場合、小当り遊技状態の終了後に時短制御が行われるようにし、当該小当り遊技状態の終了後に行われる最初の可変表示において右打ち指示表示などが行われればよい。また、上記実施の形態と同様に、時短状態において再度特図ゲームにおいて時短図柄である小当り図柄が停止表示した場合においても新たに時短状態は制御されることはなく、演出制御用CPU120は、時短用図柄を含む小当り図柄ではなく、単に小当りを構成する飾り図柄の組合せを停止表示すればよい。

40

【0926】

また、上記実施の形態では、残保留に対応する可変表示が全て終了した場合に、図16-18のステップ059AKS074の処理にて左打ち指示コマンドを送信し、演出制御用CPU120にて、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において左打ち指示表示を行う例を示したが、これに加え、例えば左打ち指示表示は、遊技者

50

にとって目立つ態様の第1態様と、遊技者にとって目立たない第2態様があつてよく、残保留に対応する可変表示の終了後の最初に行われる可変表示において、第2態様の左打ち指示表示を行えばよい。なお、左打ち指示表示は、当該左打ち指示コマンドを受信してから、例えば4回の可変表示が行われるまでの期間、1回につき5秒間行われるが、時間経過とともに、第2態様から第1態様へと変化してもよい。また、左打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよい（すなわち左打ちを報知する左打ち報知であればよい）。そして、例えば第1態様については他の出力音を消去して左打ちを報知する音声出力する一方で、第2態様については他の出力音を消去することなく左打ちを報知する音声出力すればよい。

【0927】

また、上記実施の形態では、時短終了後に行われた最初（1回目）の第2特図に対応する可変表示（変動）である場合に復帰演出が行われる例を示したが、これは一例である。復帰演出の実行タイミングは、時短終了後の最初の可変表示に限られず、例えば、時短終了後に記憶されている第2特図の可変表示に対応した保留記憶のいずれの保留が「ハズレ（時短）」となるかに応じて、時短終了後に行われる1～3回目の可変表示のいずれかのタイミングを、復帰演出の実行タイミングとして抽選により決定してもよい。また、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、復帰成功パターンに切り替わるパターンや、復帰失敗パターンの復帰演出の実行後、次の可変表示において復帰成功パターンの復帰演出が行われるなど、複数回の可変表示に亘り、成功パターンとなるまで、複数回復帰演出が実行されてもよい。

【0928】

上記実施の形態では、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なる例、すなわち、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、時短煽り演出のパターンが異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合とで、時短煽り演出のパターンは共通であつてよい。

【0929】

また、上記実施の形態では、図16-15に示すように、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間（確定時間）が異なる例を示したが、これは一例である。残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、確定時間は共通であつてもよい。これによれば、制御データが増大することを抑制することができる。

【0930】

例えば、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合の確定時間を、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と同様の時間としてもよい。これによれば、通常状態から時短状態となる間の期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態となることを明確に報知することができる。

【0931】

また、残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とにおける確定時間において、例えば共通の態様の時短回数報知を行う例（図16-35（N-1）、図16-33（E））を示したが、これらは異なる態様であつてもよい。

【0932】

また、上記実施の形態では、時短状態の終了後に右打ち指示表示を消去し、残保留期間

10

20

30

40

50

中は当該右打ち指示表示を行わない例を示したが、これは一例である。右打ち指示表示は、単なる表示のみに限られず、音声やランプの点灯などが含まれていてよく（すなわち右打ちを報知する右打ち報知であればよく）、当該残保留期間中は、画像表示装置 5 における表示および音声出力をせず、例えば右打ちを示す右打ちランプを点灯させるようにしてもよい。

【0933】

また、上記実施の形態では、図 16-37 (B) に示すように、予め定められた時短回数の最後の可変表示が終了すると、ハズレ図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて時短状態が終了するため、当該タイミングにおいて大当り信号 3 との出力が停止される例を示したが、これは一例である。例えば、時短終了時において記憶されている第 2 特図の保留（残保留）に対応する可変表示結果は「ハズレ（時短）」となる割合が高いことから、時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号 3 の出力を停止しないようにしてもよい。大当たり信号 2 についても同様である。これによれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

10

【0934】

また、上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出の後に時短煽り演出が行われ、時短用図柄が停止するか否かが示唆される例を示したが、これは一例である。例えば、リーチ演出の結果として、大当り（小当りを含む）、時短用図柄停止、ハズレ、の結果が表示されるようにしてもよい。これによればリーチ演出の実行結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

20

【0935】

また、上記実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合に、時短煽り演出期間を変動パターンに加算する例を示したが、この他にも、例えば「復活大当り」の可変表示結果を設け、可変表示結果が「ハズレ（時短）」の場合と同様の変動パターンを選択可能とし、リーチ演出後に実行する復活演出期間を加算（例えば 20 秒）し、復活演出後に大当りを構成する図柄（特図および対応する飾り図柄）を停止表示させてもよい。これによれば演出のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「復活大当り」の場合、図 16-8 のステップ S 262 の後に、復活演出期間を加算する処理を実行すればよく、簡易的な処理にて演出のバリエーションを増加させることができる。

30

【0936】

上記実施の形態では、スーパーリーチのリーチ演出により可変表示結果が大当たりとなるか否かを煽る演出を行った後、時短煽り演出により時短用図柄が停止表示するか否かを煽る演出を行う例を示したが、この他にも、例えば、時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるようにしてもよい。これによれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0937】

また、上記実施の形態では、図 16-30 のステップ S 809 およびステップ 059 AKS 137 にて図柄確定コマンドを正常に受信できておらず、特図表示結果（可変表示結果）が「ハズレ（時短）」における図柄確定コマンドであれば、ステップ 059 AKS 139 にて時短回数の報知として「??? 回」を表示する特殊時短数報知制御を行うことで時短回数の報知を制限する例を示したが、例えば、残りの時短回数に応じて背景画像を変更するようにして、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても、遊技者が時短回数がある程度特定可能としてもよい。具体的に、主基板 11 の側から、残りの時短回数に応じて背景指定コマンドを送信し、演出制御基板 12 の側では、受信した背景指定コマンドにて特定される背景画像を表示するようにすればよい。これによれば、背景画像により遊技者が時短回数がある程度特定することができるため、遊技興趣の低下を防止することができる。

40

50

【0938】

さらに、可変表示が実行される度に主基板11の側から、残りの時短回数を示す時短回数指定コマンドを送信し、演出制御基板12の側では、当該時短回数指定コマンドに応じて残りの時短回数を報知してもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。また、例えば、時短回数が100回である場合、残り50回となったタイミングで特殊な変動パターンを主基板11の側から演出制御基板12の側へ送信してもよく、演出制御基板12の側では、当該特殊な変動パターンを受信したことに応じて残り50回の時短回数報知を行ってもよい。これによれば、特殊時短数報知制御が行われた場合であっても遊技者が残りの時短回数を特定可能となるため遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【0939】

上記実施の形態では、図16-22のステップ059AKS082にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図16-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出を実行する例、すなわち、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合や可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合、図16-23（B）に示す共通の制限時保留変化決定テーブルを選択し、保留表示変化演出の実行を制限する例を示したが、これは一例である。現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合と、可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合とで、異なる制限時保留変化決定テーブルを選択して保留表示変化演出の実行を制限してもよい。例えば、一方では保留表示変化演出の先読予告演出を実行し、もう一方では、セリフ予告の先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合、いずれも期待度の低い種類の演出を実行すればよい。また、現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる保留が記憶されている場合には保留表示変化演出を実行せず、可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合には図16-23（B）に示す「緑」以上の表示態様とならない保留変化決定テーブルに基づいて保留変化演出の実行有無等を決定してもよい。

20

【0940】

また、上記実施の形態では、図16-22のステップ059AKS082にて現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留や、「ハズレ（時短）」となる保留や、「ハズレ」であり変動パターンが「時短ガセ」の変動パターンの保留が記憶されている場合、図16-23（B）に示す制限時保留変化決定テーブルを選択し、「緑」以上の期待度となる保留表示変化演出を実行しない例を示したが、これは一例である。例えば、先読予告演出として保留表示変化演出の他、セリフ予告や先読みゾーン予告などの複数種類の先読予告演出を実行可能とし、図16-22のステップ059AKS082にてYesと判定した場合、先読みゾーン予告の種類の先読予告演出を実行しないようにしてもよい。これによれば、先読予告対象よりも前に記憶された保留に対する遊技者の注目が逸れてしまうことを防止できる。

30

【0941】

上記実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bが7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される例を示したが、これは一例である。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bは、例えば、図16-39に示すように、8つのLEDにより構成され、特別図柄は、これら8つのLEDの点灯組み合わせにより表されてもよい。具体的に、図示するように、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となる場合には8つのLEDのうちの3つのLEDの点灯により表され、可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合と「ハズレ」となる場合は、2つのLEDの点灯により表されてもよい。

40

【0942】

50

また、上記実施の形態では、図16-34(L-1)に示す状態の後、図16-34(M-1)に示すように、画像表示装置5の中央部分にて「時短D」の時短種別の時短用図柄5Cbが最終停止図柄として停止表示される例を示したが、これは一例である。例えば、図16-40に示すように、図16-40(L-1)に示す状態(図16-34(L-1)と同様)の後、時短復帰図柄5Ccが停止表示したことを視認可能とする時短復帰小図柄M5が表示され、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、図16-40(M-3)に示すように、飾り図柄の可変表示を縮小して表示し(縮小図柄M8とし)、時短用図柄が停止表示したか否かの結果である結果表示M7を画像表示装置5の中央に大きく表示してもよい。これによれば、遊技にメリハリが出て遊技興趣を向上させることができる。なお、残保留期間中に時短用図柄が停止することが既に報知されていることから、当該残保留期間中はアクティブ表示の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限してもよい。制限には、実行しないことその他、期待度の低い態様で実行することや、表示を小さくしたり透過させるなど、目立たない態様で実行することが含まれればよい。

【0943】

(特徴部059AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部059AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば「ハズレ(時短)」の特図表示結果など)が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど)、

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず(例えばステップ059AKS006にてYesと判定した場合ステップ059AKS006Aの処理を実行しないなど)、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる演出を実行可能である(例えばステップ059AKS092の処理を実行するなど)、

ことを特徴とする。

【0944】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるとききの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0945】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い(例えば第1特図および第2特図の可変表示や飾り図柄の可変表示を行うなど)、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで共通の前記識別情報を表示し(例えば図16-32(B-2)および(D-1)に示すように、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とで「ハズレ(時短)」(特別表示結果)としての特図表示結果は、共通の表示結果(「時短A」の時短種別の時短図柄である「1」の数字を示す特図表示結果)であるなど)、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで異なる前記演出用識別情報を表示する(例えば飾り図柄の可変表示結果については、遊技状態が通常状態である場合、図

10

20

30

40

50

16-26のステップ059AKS106にて、飾り図柄の最終停止図柄として時短用図柄を停止表示させる一方、時短状態であるときには、図16-26のステップ059AKS111にて、リーチ組合せを構成する最終停止図柄を停止表示させるなど）、
ようにしてもよい。

【0946】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0947】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態である場合、前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示されることを示唆する特別演出を実行可能であり（例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS102にてNoと判定した場合、ステップ059AKS104の処理を実行可能であるなど）、前記特別状態である場合、前記特別演出を実行しない（例えばステップ059AKS102にてYesと判定した場合、ステップ059AKS104の処理を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【0948】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0949】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示される場合、前記通常状態であるときと前記特別状態であるときとで、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が異なる（例えば通常状態であれば、ステップ059AKS043の処理にて図16-15（B）に示す確定時間の飾り図柄停止コマンドを送信する一方で、ステップ059AKS041にてYesと判定した場合には確定時間を0.5秒とする飾り図柄停止コマンドを送信するなど）、

ようにしてもよい。

【0950】

このような構成によれば、特別状態において特別表示結果が表示される場合における遊技興趣の低下を防止することができる。

【0951】

(特徴部060AKに係る手段の説明)

特徴部059AKは、下記の特徴部060AKを含んでいる。

(1) 特徴部060AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、

前記特別状態において前記可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ059AKS006にてYesと判定した場合ステップ059AKS006Aの処理を実行しないなど）、

前記可変表示として第1識別情報と第2識別情報の可変表示を行うとともに、前記第1

10

20

30

40

50

識別情報の可変表示と前記第2識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、前記第1識別情報の可変表示結果よりも前記第2識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く（例えば第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられているなど）、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108の処理を実行可能であるなど）、

10

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど）、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わない（例えばステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、ステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わないなど）、

20

ことを特徴とする。

【0952】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0953】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い（例えばステップ059AKS088の処理を実行する演出制御用CPU120など）、

30

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了した後最初に行われる前記第1識別情報の可変表示において前記通常経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（左打ち指示コマンドを受信した後、すなわち残保留に対応する可変表示が終了した後に行われる可変表示において、ステップ059AKS088にて左打ち指示表示を表示するなど）、

ようにしてもよい。

【0954】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

40

【0955】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御中に行われる前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知の態様が異なる（例えばステップ059AKS090にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ようにしてもよい。

【0956】

50

このような構成によれば、遊技者に煩わしさを与えて遊技興趣を低下させてしまうことを防止できる。

【0957】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示において、共通の演出を実行した後に異なる演出を実行する（例えば復帰演出には、復帰成功パターンの復帰演出と復帰失敗パターンの復帰演出とがあり、いずれも共通の演出（例えば、所定のミッションをクリアすることを目的とする演出）を実行し、その結果として所定のミッションをクリアするか否かで、停止表示される飾り図柄の組み合わせが異なっているなど）、

ようにしてもよい。

【0958】

このような構成によれば、共通の演出を実行した後に対する遊技者の注目を集めることができる。

【0959】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別状態に制御されるときにおける演出が異なる（例えば図16-28に示すように時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、

ようにしてもよい。

【0960】

このような構成によれば、状況に応じて異なるパターンの演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0961】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態および前記特別状態と異なる通常状態において前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合と、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応した可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合とで、前記特別表示結果の表示時間は共通である（例えば残保留に対応する可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短CやDの時短種別）と、通常状態中における第1特図の可変表示結果が「ハズレ（時短）」となる場合（時短AやBの時短種別）とで、確定時間が共通であるなど）、

ようにしてもよい。

【0962】

このような構成によれば、制御データが増大することを抑制することができる。

【0963】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示の実行中、前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行わず（例えばステップ059AKS136の処理を実行するなど）、

前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行う（例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど）、

10

20

30

40

50

ようにしてもよい。

【0964】

このような構成によれば、好適な発射報知が可能となり遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【0965】

(8) 上記(1)～(7)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段(例えば大当り信号1を出力するCPU103など)と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段(例えば大当り信号2を出力するCPU103など)と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段と(例えば大当り信号3を出力するCPU103など)、

可変表示が終了したことに対応して第4信号を出力可能な第4信号出力手段(例えば図柄確定信号を出力するCPU103など)と、を備え、

可変表示結果として前記特別表示結果が表示されたときは、該可変表示の終了時に前記第4信号出力手段により前記第4信号が出力されるとともに、前記第3信号出力手段により前記第3信号が出力される(例えば時短図柄停止により時短状態となる場合、図16-37(B)に示すように、時短図柄停止を示す図柄確定信号が出力され、当該図柄確定信号の出力が停止されたタイミングで大当り信号が出力されるなど)、

ようにしてもよい。

【0966】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【0967】

(9) 上記(1)～(8)のいずれか1つに記載の遊技機であって、

前記有利状態に制御されていることに対応して第1信号を出力可能な第1信号出力手段(例えば大当り信号1を出力するCPU103など)と、

前記有利状態または前記特別状態に制御されていることに対応して第2信号を出力可能な第2信号出力手段(例えば大当り信号2を出力するCPU103など)と、

前記特別状態に制御されていることに対応して第3信号を出力可能な第3信号出力手段(例えば大当り信号3を出力するCPU103など)と、を備え、

前記第3信号出力手段は、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記第3信号の出力を継続する(時短状態が終了した場合でも、残保留に対応する可変表示が終了するまでは、大当たり信号3の出力を停止しないなど)、

ようにしてもよい。

【0968】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【0969】

(10) 上記(8)または(9)に記載の遊技機であって、

前記第2信号と前記第3信号とは、同時に出力を停止する(例えば時短状態の終了に対応する当該図柄確定信号の出力が停止したタイミングにおいて、大当たり信号2と大当たり信号3との出力を同タイミングで停止するなど)、

ようにしてもよい。

【0970】

このような構成によれば、外部機器にて好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【0971】

(特徴部061AKに係る手段の説明)

特徴部 059AK は、下記の特徴部 061AK を含んでいる。

(1) 特徴部 061AK に係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 059AKS025 の処理を実行する CPU103 など）と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップ S172 の処理を実行する演出制御用 CPU120 など）と、を備え、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ 059AKS025 の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、

可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特定演出を複数種類実行可能であり（例えば複数種類のリーチ演出を実行可能であるなど）、

複数種類の前記特定演出のうちいずれの種類の前記特定演出が実行されるかに応じて前記特別表示結果となる割合が異なり（例えば図 16-12 に示すようにスーパーリーチの種類に応じて「ハズレ（時短）」となる割合が異なるなど）、

前記特別状態に制御中に遊技領域における特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を行い、前記特別表示結果が表示された後に実行される最初の可変表示において前記特定経路へ遊技媒体を発射すべき報知を開始する（例えばステップ 059AKS090 にて受信したコマンドに応じた態様の右打ち指示表示を行うなど）、

ことを特徴とする。

【0972】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されときの遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0973】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の前記特定演出を複数種類実行可能である（例えば図 16-11 および 11-12 に示すように、スーパーリーチ B やスーパーリーチ C のリーチ演出が実行された場合、大当たりとなる場合、ハズレ（時短）となる場合、単にハズレとなる場合、といったように、複数の可変表示結果となるよう決定値が割り当てられているなど）、

ようにしてもよい。

【0974】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【0975】

(3) 上記(1)または(2)に記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば飾り図柄の可変表示を行うなど）、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップ S110 の処理を実行する CPU103 など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップ S111 の処理を実行する CPU103 など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップ S268 にて変動パターン指定コマンド、表示結

10

20

30

40

50

果指定コマンドを送信するCPU103など)と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段で決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり(例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど)、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示を行い(例えばステップS171やステップS172の処理を実行するなど)、

前記演出実行手段は、前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドを受信した場合、受信した前記可変表示結果コマンドの種類により、異なる演出を実行する(例えばステップS552にてNoと判定した場合であっても、059AKS101にてYesと判定した場合とNoと判定した場合とで異なる演出を実行するなど)、

ようにしてもよい。

【0976】

このような構成によれば、演出結果のバリエーションが増え遊技興趣を向上させることができる。

【0977】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能である(例えばスーパーリーチのリーチ演出を実行した後に時短煽り演出を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

【0978】

このような構成によれば、特別演出が実行されるため遊技興趣を向上させることができる。

【0979】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に、前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により前記特別演出の実行有無が異なる(例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なっているなど)、

ようにしてもよい。

【0980】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0981】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特定演出の種類により、前記特別演出が実行された場合において前記特別表示結果となる割合が異なる(例えば実行されるリーチ演出の種類に応じて時短煽り演出が実行される割合が異なるとともに、当該時短煽り演出の実行結果として時短用図柄が停止表示される割合も異なっているなど)、

ようにしてもよい。

【0982】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0983】

(7) 上記(1)～(6)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特定演出とは異なる所定演出（例えばアクティブ表示の表示態様を変化させる演出など）をさらに実行可能であり、

前記所定演出の実行態様に応じて、前記特定演出が実行された場合に前記特別表示結果となる割合が異なる（例えばアクティブ表示の表示態様がいずれの表示態様に変化するかにより、同じ種類のスーパーリーチのリーチ演出であっても時短用図柄が停止表示される割合が異なるなど）、

ようにしてもよい。

【0984】

このような構成によれば、特別演出が過度に実行されることを防止でき、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0985】

（8）上記（1）～（7）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後に前記特別表示結果となるか否かを示唆する特別演出を実行可能であり、前記特別演出を実行した後に前記特定表示結果を報知する演出を実行可能である（例えば時短煽り演出において、時短用図柄が停止表示するか否かに加え、大当り図柄が停止表示するか否かといったように、時短以上の有利度となることが報知されるなど）、

ようにしてもよい。

【0986】

このような構成によれば、特定表示結果となることの期待を持続させることができる。

【0987】

（9）上記（1）～（8）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示として識別情報の可変表示を行うとともに、該識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い（例えば飾り図柄の可変表示を行うなど）、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップS111の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など）と、をさらに備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記決定手段により決定した可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合と前記特定表示結果および前記特別表示結果とも異なる所定表示結果となる場合とにおいて、共通の可変表示パターンを決定可能であり（例えば可変表示結果に関わらずスーパーリーチBやスーパーリーチCを行う変動パターンに決定可能であるなど）、

前記識別情報の可変表示において、前記決定手段で決定した可変表示結果と前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンにもとづいて前記識別情報の可変表示時間を設定し（例えばCPU103がステップ059AKS013の処理を実行するなど）、

前記演出用識別情報の可変表示において、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて前記演出用識別情報の可変表示時間を特定し（例えば演出制御用CPU120がステップS561の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、受信した前記可変表示結果コマンドの種類が異なる場合、受信した可変表示パターンコマンドが前記共通の可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドであれば、共通の演出を実行可能である（例えば演出制御用CPU120が、表示結果指定コマンドにより示される内容が異なる場合であってもスーパーリーチBのリーチ演出を実行可能であるなど）、

ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0988】

このような構成によれば、好適に演出を実行することができる。

【0989】

(10) 上記(1)～(9)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短A」～「時短D」など）、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記演出実行手段は、前記特別表示結果となる可変表示において、前記特別表示結果の種類に応じて異なる種類の演出を実行可能である（例えば「時短A」の時短種別よりも「時短B」の時短種別の方がスーパーリーチCの実行割合が高く、時短種別に応じて実行される時短煽り演出のパターンが異なるなど）、

ようにしてもよい。

【0990】

このような構成によれば、実行される演出により、その後の時短回数が異なるため遊技者の注目を集めることができる。

【0991】

(11) 上記(1)～(10)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり（例えば「時短A」～「時短D」など）、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり（例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど）、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第1コマンドを送信可能であり、前記第1コマンドを送信した後に前記第1コマンドとは異なる第2コマンドを送信可能であり（例えばステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うCPU103など）、

前記演出実行手段は、受信した前記第1コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第2コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を特定する（例えば表示結果指定コマンドの内容に応じた演出を実行するとともに、ステップ059AKS133にて、受信した図柄確定コマンドにより特定される時短回数をセットするなど）、

ようにしてもよい。

【0992】

このような構成によれば、好適に演出制御を行うことができる。

【0993】

(12) 上記(1)～(11)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップS111の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段（例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など）と、をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し、前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドのうちいずれか一方を正常に受信できなかった場合、前記特別状態に関する演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS090Bの処理を実行する演出制御用CPU120など）、

ようにしてもよい。

【0994】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することがで

10

20

30

40

50

きる。

【0995】

(13) 上記(1)～(12)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記可変表示結果を決定する決定手段(例えばステップS110の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップS111の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段で決定した可変表示結果を示す可変表示結果コマンドと、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンを示す可変表示パターンコマンドと、を送信するコマンド送信手段(例えばステップS268にて変動パターン指定コマンド、表示結果指定コマンドを送信するCPU103など)と、をさらに備え、

10

前記演出実行手段は、

前記コマンド送信手段により送信された前記可変表示結果コマンドと前記可変表示パターンコマンドの内容にもとづいて演出を実行し(例えばステップS171の処理を実行するなど)、

前記可変表示パターンコマンドを正常に受信したものの前記可変表示結果を正常に受信できなかった場合、受信した前記可変表示パターンコマンドが特定の可変表示パターンであるときに前記特別状態に関する演出を実行可能である(例えばステップ059AKS095の処理を実行可能であるなど)、

ようにしてもよい。

20

【0996】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

【0997】

(14) 上記(1)～(13)のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記特別表示結果は複数種類あり、

前記状態制御手段は、前記特別表示結果の種類に応じて期間の異なる前記特別状態に制御可能であり(例えば時短種別に応じた時短回数の時短状態に制御可能であるなど)、

前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を示す第1コマンドを送信可能であり、前記第1コマンドを送信した後に前記第1コマンドとは異なる第2コマンドを送信可能であり(例えばステップS268にて表示結果指定コマンドを送信し、ステップ059AKS021にて飾り図柄停止コマンドの送信設定を行うCPU103など)、

30

前記演出実行手段は、受信した前記第1コマンドにもとづいて可変表示中の演出を決定し、受信した前記第2コマンドにもとづいて前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数を報知し、前記第2コマンドを正常に受信できなかった場合、前記特別状態に制御中に実行される可変表示の回数の報知を制限する(例えばステップ059AKS139の処理を実行する演出制御用CPU120など)、

ようにしてもよい。

【0998】

このような構成によれば、遊技興趣の低下を防止しつつ好適に演出を実行することができる。

40

【0999】

(特徴部062AKに係る手段の説明)

特徴部059AKは、下記の特徴部062AKを含んでいる。

(1) 特徴部062AKに係る遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えばCPU103など)と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

50

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS 1 1 0の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS 2 1 3の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ0 5 9 A K S 0 2 5の処理を実行するCPU 1 0 3など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU 1 0 3など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ0 5 9 A K S 0 2 5の処理を実行するなど）、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ0 5 9 A K S 0 0 1の処理を実行するなど）、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS 1 6 1の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ0 5 9 A K S 0 8 2にてYesと判定した場合、ステップ0 5 9 A K S 0 8 4およびステップS 1 3 0 4の処理を実行するなど）、

ことを特徴とする。

【1 0 0 0】

このような構成によれば、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1 0 0 1】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合、ステップ0 5 9 A K S 0 8 2にてYesと判定するなど）、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ0 5 9 A K S 0 8 4およびステップS 1 3 0 4の処理を実行するなど）、ようにしてもよい。

【1 0 0 2】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【1 0 0 3】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記特別状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出を実行することを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記

10

20

30

40

50

判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に時短煽り演出を実行する保留が記憶されている場合、ステップ059AKS082にてYesと判定するなど）、

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、
ようにしてもよい。

【1004】

このような構成によれば、状態移行に関する演出が行われる際の遊技興趣の低下を防止することができる。

【1005】

（4）上記（1）～（3）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、前記有利状態に制御される有利度が特定の有利度以上であることを示す態様の前記先読み演出を実行しない（例えば図16-23（B）に示すように「緑」以上の保留表示変化演出を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【1006】

このような構成によれば、状態移行に伴う演出のズレを抑制でき遊技興趣の低下を防止することができる。

【1007】

（5）上記（1）～（4）のいずれか1つに記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記先読み演出の制限中、特定の種類の前記先読み演出を実行しない（例えば図16-23（B）に示すように、保留表示変化演出の制限時、「緑」や「赤」といった表示態様へ変化する種類の保留表示変化演出を実行しないなど）、

ようにしてもよい。

【1008】

このような構成によれば、特定の種類の予告演出の実行が制限されるため、遊技者に無駄な期待感を与えることなく遊技興趣の低下を防止できる。

【1009】

（特徴部063AKに関する説明）

以下、本実施の形態に係る特徴部063AKについて説明する。

【1010】

図17-1に示すように、遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域063AK1と、画像表示装置5の天辺よりも右側の右遊技領域063AK2と、が設けられている。左遊技領域063AK1と右遊技領域063AK2とは、例えば遊技領域2の内部における画像表示装置5の端面や釘の配列PLなどにより分けられていけばよい。打球発射装置から発射されて遊技領域2に打ち込まれた遊技球（遊技媒体）は、左遊技領域063AK1へと誘導された場合、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、右遊技領域063AK2へと誘導不可能または誘導困難となる。また、打球発射装置から発射されて遊技領域2へ打ち込まれた遊技球は、右遊技領域063AK2へと誘導された場合、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、左遊技領域063AK1へと誘導不可能または誘導困難となる。

【1011】

左遊技領域063AK1には、一般入賞口10と、入賞球装置6Aと、が設けられている。一方、右遊技領域063AK2には、可変入賞球装置6B（普通電動役物）と、特別可変入賞球装置7（可変手段）と、が設けられている。特別可変入賞球装置7は、可変入賞球装置6Bの下方に設けられている。

【1012】

一般入賞口10は、所定の玉受部材によって常に遊技球が入賞可能な一定の開放状態に保たれている。一般入賞口10に遊技球が入賞（進入）したときには、所定個数（例えば

10

20

30

40

50

10個)の遊技球が賞球として払い出される。

【1013】

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入賞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入賞したときには、所定個数(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームを実行するための条件である第1始動条件が成立可能となる。可変入賞球装置6B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。第2始動入賞口に遊技球が入賞したときには、所定個数(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。

【1014】

特別可変入賞球装置7は、図17-2に示すように、大入賞口扉用(特別電動役物用)のソレノイド82(図2参照)によって開閉駆動される大入賞口扉063AK3を備え、大入賞口扉063AK3によって、遊技球が入賞容易な開放状態(第1状態)と、遊技球が入賞不能又は入賞困難な閉鎖状態(第2状態)と、に変化する大入賞口063AK4を有している。図17-2は、大入賞口扉063AK3が大入賞口064AK4を閉鎖状態とした状態を示している。

【1015】

一例として、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がオフ状態であるときに大入賞口扉063AK3が大入賞口063AK4を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口063AK4に入賞不能又は入賞困難となる。一方、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063AK3が大入賞口063AK4を開放状態として、遊技球が大入賞口063AK4に入賞容易となる。大入賞口063AK4に遊技球が入賞したときには、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063AK4に遊技球が入賞したときには、例えば第1始動入賞口、第2始動入賞口又は一般入賞口10に遊技球が入賞したときよりも多くの賞球が払い出される。

【1016】

特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当たり図柄(特定表示結果)が導出表示(停止表示)されて可変表示の表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態(有利状態)に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。当該開放状態は、所定期間(本実施形態では、29秒間)の経過タイミングと、大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が所定個数(本実施形態では、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。このように大入賞口063AK4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。大当たり遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数(本実施形態では、15回)に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【1017】

また、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4は、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当たり図柄(特別表示結果)が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当たり」となり、小当たり遊技状態に制御されたときに、所定の態様で開放状態に制御される。具体的に、小当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口063AK4の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される。例えば、小当たり遊技状態では、0.1秒の開放状態と1.0秒の閉鎖状態とが繰り返される。大入賞口063AK4の開放状態と閉鎖状態とが繰り返される動作は、大入賞口開閉ともいう。大入賞口開閉は、0.1秒の開放状態が所定の上限開放回数(本実施形態では、10回)まで繰り返されるか、大入賞口063AK4に遊技球が所定の上限入賞個数(本実施形態では、10個)まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

【1018】

特徴部063AKでは、遊技者に対して通常状態(低確低ベース状態)においては左遊技領域063AK1に遊技球を打ち出させる遊技方法(以下、「左打ち」と称する。)を

10

20

30

40

50

行わせることで、一般入賞口10や、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口への入賞を狙わせる一方、時短状態（低確高ベース状態）においては右遊技領域063AK2に遊技球を打ち出させる遊技方法（以下、「右打ち」と称する。）を行わせることで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞を狙わせるように構成されている。

【1019】

また、特徴部063AKでは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されているときに、遊技者に対して右打ちを行わせることで特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口063AK4への入賞を狙わせるように構成されている。

【1020】

特徴部063AKでは、右打ちが有利な状態である時短状態、大当り遊技状態及び小当り遊技状態に制御されている期間において、遊技者に対し右打ちを行うことを促す右打ち促進演出を行う。

【1021】

特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ063AK5を通過（進入）し、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された後、凹部063AK6へ落下する。凹部063AK6へと落下した遊技球は、誘導片（図示せず）により後方へと導かれ、通過口063AK7を通過する。通過口063AK7の後方には、左下方に向けて延びる振分部供給路063AK8と、右下方に向けて延びる排出路063AK9と、が設けられている。

【1022】

大当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、全て、排出路063AK9を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。一方、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球のうち1個の遊技球のみが、振分部供給路063AK8を通過して後述する振分部063AK18へ流下し、当該1個の遊技球以外は、排出路063AK9を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。

【1023】

図17-3（a）～図17-3（c）は、特徴部063AKに関し、特別可変入賞球装置7の構成を示した図であり、図17-2中の矢視E-Eから見た場合を示している。特別可変入賞球装置7は、図17-3（a）に示すように、略くの字状の回動片063AK10と、オン状態とオフ状態とを切り替えることでプランジャ063AK11を左右方向に移動させる振分部供給用ソレノイド063AK12と、を備えている。回動片063AK10は、プランジャ063AK11に連結された連結突起063AK13を有し、振分部供給用ソレノイド063AK12のオン状態とオフ状態とを切り替えることにより回動軸063AK14を中心に回動する。

【1024】

図17-3（a）に示すように、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態の場合、回動片063AK10の屈曲面063AK15は前方を向く。また、振分部供給路063AK8の下面は、排出路063AK9の下面よりも低い位置にある（下方に設けられている）。そのため、通過口063AK7を最初に通過した遊技球A1は、図17-3（a）に示すように、振分部供給路063AK8に落ちるとともに、回動片063AK10の屈曲面063AK15によってその移動が制限される。これにより、遊技球A1は、回動片063AK10により保持される。遊技球A1に続いて063AK7を通過した遊技球A2は、図17-3（b）に示すように、遊技球A1に阻まれて振分部供給路063AK8に進入することができず右側に進行方向を変える。遊技球A2は、そのまま排出路063AK9を流下する。なお、排出路063AK9には、排出カウントスイッチ063AK16が設けられており、排出路063AK9を通過した遊技球は排出カウントスイッチ063AK16により検出される。排出路063AK9を通った遊技球は、特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。回動片063AK10が遊技球A1を保持した状態で、振分部供給用ソレノイド063AK12をオン状態からオフ状態へ制御すると、図17-3（c）に示すように、プランジャ063AK11が振分部供給用ソレノイド063AK

10

20

30

40

50

12 本体から飛び出す。これにより、回動片063AK10が回動軸063AK14を中心に回動し、遊技球A1を振分部供給路063AK8に向けてはじく。はじかれた遊技球A1は、振分部供給路063AK8を流下する。

【1025】

振分部供給路063AK8を流下した遊技球A3は、図17-4(a)に示すように、振分部通過スイッチ063AK17を通過し、振分部通過スイッチ063AK17によって検出された後、振分部063AK18へ進入する。

【1026】

振分部063AK18は、特別可変入賞球装置7に設けられており、振分部供給路063AK8を通して流下した遊技球を誘導し、大当り領域063AK19（特定領域）と、時短領域063AK20（特別領域）と、ハズレ領域063AK21と、の何れかを通過させる。

【1027】

大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21は、何れも、遊技球が通過可能に構成された領域（部材）であり、特別可変入賞球装置7に設けられている。大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21は、振分部063AK18の下方に設けられている。

【1028】

大当り領域063AK19に進入した遊技球は、大当り領域通過スイッチ063AK22を通過し、大当り領域通過スイッチ063AK22によって検出された後、大当り領域排出路（図示せず）を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。大当り領域排出路を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出された遊技球は、大当り領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【1029】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

【1030】

時短領域063AK20に進入した遊技球は、時短領域通過スイッチ063AK23を通過し、時短領域通過スイッチ063AK23によって検出された後、時短領域排出路（図示せず）を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。時短領域排出路を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出された遊技球は、時短領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【1031】

通常状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい時短状態（特別状態）に制御する時短移行制御が行われる。一方、時短状態である場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御は行われないうに構成されている。すなわち、既に時短状態に制御されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過しても、時短移行制御を行うことにより時短状態に制御される期間を延長する制御は行われないうに構成されている。

【1032】

本実施形態では、通常状態において、特図ゲームで小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、大入賞口0

10

20

30

40

50

063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されて当該小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われ、通常状態から時短状態に制御される。すなわち、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。このような構成によれば、一の遊技球が時短領域063AK20を通過した後に、他の遊技球が大当り領域063AK19又はハズレ領域063AK21を通過することにより、小当り遊技状態の終了後における遊技状態の制御と演出との間に不整合が生じて遊技者を混乱させ、遊技興趣を低下させてしまう可能性を抑制できる。すなわち、このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

10

【1033】

ハズレ領域063AK21に進入した遊技球は、ハズレ領域通過スイッチ063AK24を通過し、ハズレ領域通過スイッチ063AK24によって検出された後、ハズレ領域排出路（図示せず）を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。ハズレ領域排出路を通過して特別可変入賞球装置7の外部へ排出された遊技球は、ハズレ領域排出カウントスイッチ（図示せず）によって検出される。

【1034】

特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、ハズレ領域063AK21を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、当該通過に基づいて遊技状態を変化させる制御は行われない。

20

【1035】

大当り領域063AK19の上端部及び下端部には、大当り領域発光部063AK25が設けられている。時短領域063AK20の上端部及び下端部には、時短領域発光部063AK26が設けられている。ハズレ領域063AK21の上端部及び下端部には、ハズレ領域発光部063AK27が設けられている。大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27は、遊技者に視認可能に構成されると共に、LED（Light Emitting Diode）等の発光素子を備え、発光可能に構成されている。詳細については後述するものの、特徴部063AKでは、大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27を所定の態様にて発光させる演出が行われる。図17-4（a）は、大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27が、何れも消灯している状態を示している。

30

【1036】

振分部063AK18は、振分部材063AK28を備えている。振分部材063AK28には、右斜め上方を向いた左側傾斜面063AK29と、左斜め上方を向いた右側傾斜面063AK30と、が形成されている。振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28によって誘導され、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の何れかを通過する。

40

【1037】

具体的に、振分部063AK18には、図17-4（b）に示すように、大当り領域進入口063AK31と、時短領域進入口063AK32と、ハズレ領域進入口063AK33と、が設けられている。大当り領域進入口063AK31、時短領域進入口063AK32及びハズレ領域進入口063AK33は、何れも遊技球が通過可能に構成されており、左右方向に沿って配列されている。大当り領域進入口063AK31は、大当り領域063AK19と連通しており、大当り領域進入口063AK31を通過した遊技球は、大当り領域063AK19を通過する。時短領域進入口063AK32は、時短領域063AK20と連通しており、時短領域進入口063AK32を通過した遊技球は、時短領域063AK20を通過する。ハズレ領域進入口063AK33は、ハズレ領域063AK21と連通しており、ハズレ領域進入口063AK33を通過した遊技球は、ハズレ領域063AK21を通過する。

50

K 2 1と連通しており、ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3を通過した遊技球は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1を通過する。

【1 0 3 8】

振分部材 0 6 3 A K 2 8は、大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2及びハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3の上方に配置されている。振分部材 0 6 3 A K 2 8には、遊技球が通過可能な通過口 0 6 3 A K 3 4が形成されている。以下、理解を容易にするため、図 1 7 - 4 (b) に示す P 座標軸を設定する。P 座標軸は、左右方向に対して平行に設定されている。振分部材 0 6 3 A K 2 8は、振分部材用モータ（図示せず）によって駆動され、図 1 7 - 4 (b) に示す左端位置としての位置 P 6と、右端位置としての位置 P 3と、の間で左右方向に沿って往復移動する。図 1 7 - 4 (b) は、振分部材 0 6 3 A K 2 8が中央位置（原点位置）としての位置 P 0に位置している状態を示している。

10

【1 0 3 9】

振分部材 0 6 3 A K 2 8が、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 0に位置している場合、図 1 7 - 5 (a) に示すように、振分部 0 6 3 A K 1 8に進入した遊技球 A 4は、振分部材 0 6 3 A K 2 8に形成された通過口 0 6 3 A K 3 4を通過し、時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2を通過する。時短領域進入口 0 6 3 A K 3 2を通過した遊技球 A 4は、時短領域 0 6 3 A K 2 0を通過する。振分部材 0 6 3 A K 2 8が、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 3に位置している場合、図 1 7 - 5 (b) に示すように、振分部 0 6 3 A K 1 8に進入した遊技球 A 5は、振分部材 0 6 3 A K 2 8に形成された左側傾斜面 0 6 3 A K 2 9にぶつかり、傾斜方向に沿って左側に移動して、振分部 0 6 3 A K 1 8の左側に形成された大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1を通過する。大当り領域進入口 0 6 3 A K 3 1を通過した遊技球 A 5は、大当り領域 0 6 3 A K 1 9を通過する。振分部材 0 6 3 A K 2 8が、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 6に位置している場合、図 1 7 - 5 (c) に示すように、振分部 0 6 3 A K 1 8に進入した遊技球 A 6は、振分部材 0 6 3 A K 2 8に形成された右側傾斜面 0 6 3 A K 3 0にぶつかり、傾斜方向に沿って右側に移動して、振分部 0 6 3 A K 1 8の右側に形成されたハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3を通過する。ハズレ領域進入口 0 6 3 A K 3 3を通過した遊技球 A 6は、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1を通過する。

20

【1 0 4 0】

振分部材 0 6 3 A K 2 8は、図 1 7 - 6 に示す振分部材動作パターンに従った動作を実行可能に構成されている。図 1 7 - 6 には、振分部材 0 6 3 A K 2 8が振分部材動作パターンに従った動作を行っているときの振分部材 0 6 3 A K 2 8の位置の時間経過に応じた推移と、遊技球が通過する領域の時間経過に応じた推移と、が示されている。なお、振分部材 0 6 3 A K 2 8は、振分部材動作パターンに従った動作を行っていないときには、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 0に停止している。

30

【1 0 4 1】

図 1 7 - 6 に示すように、振分部材 0 6 3 A K 2 8は、振分部材動作パターンに従った動作を開始すると、所定の中央待機時間にわたって位置 P 0に停止した後、位置 P 0から一定の速度で右方向へ移動し、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 0より右側の位置 P 1を通過し、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 1より右側の位置 P 2を通過して、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 3に達する。振分部材 0 6 3 A K 2 8が位置 P 0から位置 P 3に達するまでの所要時間は、中右移動時間として予め定められていればよい。位置 P 3に達した振分部材 0 6 3 A K 2 8は、所定の右端待機時間にわたって位置 P 3に停止する。続いて、振分部材 0 6 3 A K 2 8は、位置 P 3から一定の速度で左方向へ移動し、位置 P 2を通過し、位置 P 1を通過して、位置 P 0に達する。振分部材 0 6 3 A K 2 8が位置 P 3から位置 P 0に達するまでの所要時間は、右中移動時間として予め定められていればよい。位置 P 0に達した振分部材 0 6 3 A K 2 8は、中央待機時間にわたって位置 P 0に停止する。次に、振分部材 0 6 3 A K 2 8は、位置 P 0から一定の速度で左方向へ移動し、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 0より左側の位置 P 4を通過し、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 4より左側の位置 P 5を通過して、図 1 7 - 4 (b) に示す位置 P 6に達する。振分部材 0 6

40

50

3AK28が位置P0から位置P6に達するまでの所要時間は、中左移動時間として予め定められていればよい。位置P6に達した振分部材063AK28は、所定の左端待機時間にわたって位置P6に停止する。その後、振分部材063AK28は、位置P6から一定の速度で右方向へ移動し、位置P5を通過し、位置P4を通過して、位置P0に達する。振分部材063AK28が位置P6から中央の位置P0に達するまでの所要時間は、左中移動時間として予め定められていればよい。位置P0に達した振分部材063AK28は、再び上述した動作を繰り返す。このように、振分部材063AK28は、振分部材動作パターンに従って動作することにより、位置P3と位置P6との間を左右方向に往復移動する。

【1042】

振分部材063AK28が振分部材動作パターンに従った動作を行っている場合、図17-6に示すように、振分部材063AK28の位置の変化に応じて、振分部063AK18に進入した遊技球が、大当り領域063AK19と、時短領域063AK20と、ハズレ領域063AK21と、の何れを通過するかも変化する。具体的に、振分部材063AK28が位置P2と位置P3との間に位置している期間は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより大当り領域063AK19を通過する大当り領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置P0と位置P1との間に位置している期間と、振分部材063AK28が位置P0と位置P4との間に位置している期間とは、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより時短領域063AK20を通過する時短領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置P5と位置P6との間に位置している期間は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることによりハズレ領域063AK21を通過するハズレ領域通過期間となる。振分部材063AK28が位置P1と位置P2との間に位置している期間と、振分部材063AK28が位置P4と位置P5との間に位置している期間と、は、振分部063AK18に進入した遊技球が振分部材063AK28に誘導されることにより大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21の何れに進入するかが確定しない通過領域不確定期間となる。

【1043】

本実施形態では、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、小当り遊技状態に制御されたときに、小当り遊技状態への制御が開始されたことを報知する小当り開始演出（小当りファンファーレ演出）を実行可能に構成されており、振分部材063AK28は、小当り開始演出が開始されたことに応じて振分部材動作パターンに従った動作を開始するように構成されている。小当り開始演出は、図17-6に示すように、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから所定の特図確定表示時間が経過したことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

【1044】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図17-6に示すように、小当り開始演出が終了したことに応じて、大入賞口開閉が開始される。上述したように、大入賞口開閉は、0.1秒の開放状態が所定の上限開放回数まで繰り返されるか、大入賞口063AK4に遊技球が所定の上限入賞個数まで入賞するかのうちで、いずれかの条件が成立することにより終了する。

【1045】

本実施形態では、小当り遊技状態において、図17-6に示すように、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御され、回動片063AK10が振分部供給路063AK8に進入した遊技球を保持可能な状態となる。振分部供給用ソレノイド063AK12は、オン状態に制御された後、所定の遊技球保持時間が経過したことに応じてオフ状態に制御される。これにより、回動片063AK10が、保持していた遊技球を振分部供給路063AK8に向けてはじき、はじかれた遊技球が振分部供給路063AK8を流下して振分部063

10

20

30

40

50

AK18に進入する。このような構成により、本実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球のうち1個の遊技球のみが、振分部供給路063AK8を通して振分部063AK18へ流下し、当該1個の遊技球以外は、排出路063AK9を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。一方、本実施形態では、大当り遊技状態において、振分部供給用ソレノイド063AK12をオン状態に制御しない。このような構成により、本実施形態では、大当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、全て、排出路063AK9を通して特別可変入賞球装置7の外部へ排出される。図17-6に示す例では、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻t0において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図17-6に示すように、遊技球が振分部063AK18に進入した時刻t0は、大当り領域通過期間に含まれている。このため、時刻t0に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当り領域063AK19を通過する。

【1046】

なお、遊技球保持時間は、小当り遊技状態において、大入賞口開閉を所定の上限開放回数だけ実行するために要する時間よりも長く設定されている。すなわち、遊技球は、大入賞口開閉が終了した後に、振分部063AK18に進入する。

【1047】

図17-6に示すように、遊技球が振分部063AK18に進入するタイミング（図17-6に示す例では時刻t0）は、特図確定表示時間と、小当り開始演出時間と、遊技球保持時間と、によって指定される。

【1048】

本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、特図確定表示時間及び遊技球保持時間は、小当り種別に関わらず同一の時間に設定される一方、小当り開始演出時間は、小当り種別に応じて、複数種類の時間の何れかに設定される。このような構成により、小当り種別に応じて、遊技球が振分部063AK18に進入するタイミングが異なるように構成されている。

【1049】

具体的に、本実施形態では、小当り遊技状態に制御されるときに、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じて、図17-7に示す所定の第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する。図17-7に示すように、第2特定時間（例えば12秒）は第1特定時間（例えば11秒）より長く、第3特定時間（例えば13秒）は第2特定時間より長い。

【1050】

図17-7に示すように、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第1特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻t1において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図17-7に示すように、時刻t1は、ハズレ領域通過期間に含まれているため、時刻t1に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、ハズレ領域063AK21を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、ハズレ領域063AK21を通過する。

【1051】

小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第2特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミング

10

20

30

40

50

で振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t_2 において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図17-7に示すように、時刻 t_2 は、時短領域通過期間に含まれているため、時刻 t_2 に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、時短領域063AK20を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、時短領域063AK20を通過する。

【1052】

小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されている場合、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されてから特図確定表示時間が経過したことに応じて小当り開始演出が開始された後、第3特定時間が経過したことに応じて小当り開始演出が終了したタイミングで振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御される。その後、振分部供給用ソレノイド063AK12がオン状態に制御されてから遊技球保持時間が経過した時刻 t_3 において振分部供給用ソレノイド063AK12がオフ状態に制御され、回動片063AK10にはじかれた遊技球が振分部063AK18に進入する。図17-7に示すように、時刻 t_3 は、大当り領域通過期間に含まれているため、時刻 t_3 に振分部063AK18に進入した遊技球は、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当り領域063AK19を通過する。すなわち、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されている場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球は、大当り領域063AK19を通過する。

【1053】

上述したように、小当り開始演出時間が第1特定時間～第3特定時間の何れに設定されているかに応じて、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21の何れを通過するかが異なる。特徴部063AKでは、小当り開始演出時間を、小当り種別に応じた第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定することにより、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球に、大当り領域063AK19、時短領域063AK20及びハズレ領域063AK21のうち小当り種別に応じた領域を通過させる。

【1054】

特徴部063AKでは、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて可変表示の表示結果が「小当り」となる可変表示（以下、「小当り変動」と称する。）が実行されたことに基づいて、小当り変動に対応した演出として、図17-8（a）に示すように、上述した右打ち促進演出及び小当り開始演出に加えて、時短示唆演出と、通過煽り演出と、通過報知演出と、を実行可能に構成されている。

【1055】

本実施形態では、右打ち促進演出として、画像表示装置5の画面に、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像を表示する演出を実行する。右打ち促進演出は、上述したように、時短状態及び大当り遊技状態に制御されている期間において実行されると共に、図17-8（a）に示すように、小当り遊技状態に制御されている期間において実行される。

【1056】

また、本実施形態では、小当り開始演出として、画像表示装置5の画面に、右矢印画像と、小当り開始画像と、を表示する演出を実行する。右矢印画像は、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え!」というメッセージを示す演出画像である。小当り開始画像は、特別可変入賞球装置7の形状を示すと共に、「ここに球を入ろ!」というメッセージを示し、特別可変入賞球装置7へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。上述したように、小当り開始演出は、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて開始された後、小当り開始演出時間が経過したことに応じて終了する。

10

20

30

40

50

【1057】

時短示唆演出は、時短状態に制御されることを示唆する演出であり、小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。上述したように、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、特徴部063AKでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短示唆演出を当該小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるときの変表示において、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1058】

図17-8(a)に示すように、小当り変動においてノーマルリーチのリーチ演出であるノーマルリーチ演出と、スーパーリーチのリーチ演出であるスーパーリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行される場合、時短示唆演出は、リーチが成立し、ノーマルリーチ演出が実行され、スーパーリーチ演出が実行された後に開始された後、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて終了する。以下、時短示唆演出の詳細について、図17-9(a)及び図17-9(b)を参照して説明する。

【1059】

図17-9(a)に示すように、時短示唆演出が開始されると、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において、所定のハズレ図柄（本実施形態では、「767」）が、導出表示される場合とは異なる態様にて仮停止表示される。次に、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて飾り図柄の再可変表示が実行され、その後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、図17-9(b)に示す時短状態に制御されることを示唆する時短示唆図柄が仮停止表示される。時短示唆図柄は、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「チャンス」というメッセージを示す飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。図17-9(a)に戻り、時短示唆図柄が仮停止表示された後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の再可変表示が実行され、特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り変動が終了したことに応じて時短示唆演出が終了する。

20

30

【1060】

図17-8(a)に戻り、通過煽り演出は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過することを示唆する演出（大当り領域063AK19と時短領域063AK20とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出）である。通過煽り演出は、小当り開始演出が終了して大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始された後、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したことに応じて終了する。

40

【1061】

通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したかを報知する演出である。本実施形態において、通過報知演出は、小当り遊技状態への制御が終了することを報知する小当り終了演出（小当りエンディング演出）として実行される。通過報知演出は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21を通過したことに応じて開始された後、所定の通過報知演出時間が経過したことに応じて終了する。

50

【1062】

本実施形態において、通過報知演出時間は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れを通過したかに応じて、所定の第1特別時間～第3特別時間の何れかに設定される。具体的に、遊技球がハズレ領域063AK21を通過した場合、通過報知演出時間は第1特別時間（例えば5秒）に設定される。また、時短状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出時間は、遊技球がハズレ領域063AK21を通過した場合と同様に第1特別時間に設定される。通常状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、通過報知演出時間は第2特別時間（例えば20秒）に設定される。遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出時間は第3特別時間（例えば10秒）に設定される。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

10

【1063】

特徴部063AKでは、図17-8（b）に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合と、時短状態において小当り変動が実行された場合とで、時短示唆演出、通過煽り演出及び通過報知演出の実行有無又は演出態様が異なるように構成されている。

【1064】

具体的に、本実施形態では、図17-8（b）に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の実行中に時短示唆演出が実行されないように構成されている。すなわち、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されている。

20

【1065】

特徴部063AKでは、通常状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出を実行可能に構成することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

30

【1066】

一方、特徴部063AKでは、時短状態である場合、小当り変動が実行されるときに、時短示唆演出が実行されないように構成することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

【1067】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、時短状態において小当り変動が実行されて小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を小当り変動の実行中に実行可能に構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

40

【1068】

特徴部063AKでは、図17-8（b）に示すように、通常状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、大当り領域063AK19と時短領域063AK20とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出である通常時通過煽り演出（特別演出）が実行される。一方、時短状態において小当り変動が実行された場合、小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口開閉が行われたときに、通過煽り演出として、時短領域063AK29の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域

50

063AK19とハズレ領域063AK21との通過に関する示唆を行う演出である時短時通過煽り演出（特定演出）が実行される。

【1069】

本実施形態において、通常時通過煽り演出は、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球が時短領域063AK20を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する演出である。これに対し、本実施形態において、時短時通過煽り演出は、遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する演出である。

【1070】

特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができるように構成されている。

【1071】

一方、特徴部063AKでは、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出を実行することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるように構成されている。

【1072】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出が実行される一方、時短状態において小当り変動の終了後に小当り遊技状態に制御されて大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、時短時通過煽り演出が実行されるように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【1073】

本実施の形態では、通常時通過煽り演出として、図17-10(a)に示すように、画像表示装置5の画面に通常時通過煽り画像AK1を表示し、特別可変入賞球装置7が備える大当り領域発光部063AK25、時短領域発光部063AK26及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rから、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声出力する演出を行う。

【1074】

通常時通過煽り画像AK1は、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域063AK19を通過することを示唆する大当り領域通過煽り画像AK2と、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆する時短領域通過煽り画像AK3と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することを示唆するハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含んでいる。

【1075】

特徴部063AKでは、通常時通過煽り画像AK1の表示態様によって、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度（割合）と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度と、を示唆可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、通常時通過煽り画像AK1の表示態様に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。具体的に、本実施形態では、通常時通過煽り画像AK1において、大当り領域通過煽

10

20

30

40

50

り画像AK2が、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、時短領域通過煽り画像AK3が、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過する期待度（小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度）に応じた表示面積にて表示され、ハズレ領域通過煽り画像AK4が、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過する期待度に応じた表示面積にて表示される。

【1076】

後述するように、本実施形態では、第2特図ゲーム（第2特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲーム（第1特図を用いた特図ゲーム）において小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される。これに対応して、本実施形態では、通常状態である場合、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図17-10（a）に示す表示態様にて表示する一方、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに、通常時通過煽り演出において、通常時通過煽り画像AK1を、図17-10（b）に示す表示態様にて表示する。図17-10（b）に示す表示態様では、図17-10（a）に示す表示態様よりも時短領域通過煽り画像AK2の表示面積が大きい。なお、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図17-10（b）に示す通常時通過煽り演出は、通常時通過煽り画像AK1の表示態様が異なることを除けば、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されて小当り遊技状態に制御されたときに実行される図17-10（a）に示す通常時通過煽り演出と同様の演出態様である。

【1077】

本実施の形態では、時短時通過煽り演出として、図17-10（c）に示すように、画像表示装置5の画面に時短時通過煽り画像AK5を表示し、特別可変入賞球装置7が備える時短領域発光部063AK26を発光させることなく大当り領域発光部063AK25及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rによってから、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声出力する演出を行う。時短時通過煽り画像AK5は、大当り領域通過煽り画像AK2と、ハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含んでいる一方、時短領域通過煽り画像AK3は含んでいない。

【1078】

図17-8（b）に戻り、通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する通常時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、通常時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1079】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを報知する時短領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1080】

通常状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球がハズレ領域063AK21を通過したときに、通過報知演出として、遊技球がハズレ領域063AK21を通過し、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行わ

10

20

30

40

50

れないことを報知するハズレ領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、ハズレ領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「残念!」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

【1081】

これに対し、時短状態である場合、図17-8(b)に示すように、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通過報知演出として、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御されることを報知する、通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出が実行される。本実施形態では、時短時大当り領域通過報知演出として、画像表示装置5の画面に、「BONUS!」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像を表示する演出を実行する。

10

【1082】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御が行われないことに対応して、通過報知演出として、上述したハズレ領域通過報知演出が実行される。

【1083】

時短状態である場合、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球がハズレ領域063AK21を通過したときに、通過報知演出として、ハズレ領域通過報知演出が実行される。

【1084】

20

図17-8(a)及び図17-8(b)に示すように、特徴部063AKでは、特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口063AK4が開放状態に制御された後、大入賞口063AKが閉鎖状態に制御されたときに、遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合と、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1085】

また、特徴部063AKでは、図17-8(b)に示すように、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、時短領域通過報知演出を実行することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを認識させ、遊技興趣を向上させることができる。

30

【1086】

一方、特徴部063AKでは、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、ハズレ領域通過報知演出を実行することにより、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づく時短移行制御が行われないにも関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

40

【1087】

このように、特徴部063AKでは、通常状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されていることにより、小当り図柄が導出表示されるときに状態に応じて好適な制御を行うことができる。

50

【1088】

より具体的に、特徴部063AKでは、時短状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したときと、時短状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過し、大当り領域063AK19と時短領域063AK20との何れも通過しなかったときと、で同じ演出であるハズレ領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、時短状態であるときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づく制御が行われなくても関わらず、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることに期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【1089】

また、特徴部063AKでは、図17-8(b)に示すように、時短状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、通常状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに実行される通常時大当り領域通過報知演出とは異なる時短時大当り領域通過報知演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技者に、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1090】

なお、本実施形態では、後述するように、時短状態において実行されやすい第2特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、通常状態において実行されやすい第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。このような構成により、遊技者に、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、時短時大当り領域通過報知演出と通常時大当り領域通過報知演出との何れが実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1091】

図17-11は、特徴部063AKに関し、特別図柄通常処理として、特別図柄プロセス処理のステップS110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。

30

【1092】

特別図柄通常処理を開始すると、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ063AKS101)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ063AKS101の処理では、RAM102にて第2保留記憶数カウンタが記憶する第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1093】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第2特図保留記憶部が設けられている。第2特図保留記憶部は、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進入して第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)の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部は、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、その遊技球の進入による第2始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値(例えば、「4」)に達するまで記憶する。こうして、第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行(可変表示)が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当り遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様

40

50

が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【1094】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ063AKS101；No）、CPU103は、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ063AKS102）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1095】

ステップ063AKS102の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ063AKS103）。また、ステップ063AKS103の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する（ステップ063AKS104）。

【1096】

ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ063AKS101；Yes）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS114）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ063AKS114の処理では、RAM102にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ063AKS114の処理は、ステップ063AKS101にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図（特図2）を用いた特図ゲームは、第1特図（特図1）を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1097】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかが決定できればよい。

【1098】

本実施形態では、例えばRAM102の所定領域などに、第1特図保留記憶部が設けられている。第1特図保留記憶部は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が進入して第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）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部は、第1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、その遊技球の進入による第1始動条件の成立に基づいてCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値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、「4」）に達するまで記憶する。こうして、第1特図保留記憶部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の実行（可変表示）が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たり遊技状態に制御すると決定されるか否かや、飾り図柄の可変表示態様

10

20

30

40

50

が特定態様（例えば、リーチ演出など）となるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【1099】

ステップ063AKS114にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ063AKS114；No）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ063AKS115）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【1100】

ステップ063AKS115の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ063AKS116）。また、ステップ063AKS116の処理では、RAM102にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。その後、CPU103は、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ063AKS117）。

【1101】

ステップ063AKS104、063AKS117の処理のいずれかを実行した後、CPU103は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、変動特図指定バッファ値に対応する特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS105）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、図17-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、図17-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルを使用テーブルにセットする。

【1102】

図17-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。図17-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【1103】

図17-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブル及び図17-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1104】

図17-12（a）に示す第1特図表示結果決定テーブルや図17-12（b）に示す第2特図表示結果決定テーブルにおいて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる決定用データとなっている。

【1105】

また、図17-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルでは、図17-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルに比べて多い決定値が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。すなわち、図17-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルと図17-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられている。

【1106】

図17-11に戻り、ステップ063AKS105の処理に続いて、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「大当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する(ステップ063AKS106)。

【1107】

ステップ063AKS106の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS106にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されたか否かを判定する(ステップ063AKS107)。そして、特図表示結果を「大当り」とすると決定されたと判定された場合には(ステップ063AKS107; Yes)、RAM102に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップ063AKS108)。その後、CPU103は、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図17-13(b)に示す大当り種別決定テーブルを選択してセットする(ステップ063AKS109)。CPU103は、ステップ063AKS109にてセットされた大当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、大当り種別を、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄(「変動特図」)が第1特図であるか第2特図であるか(変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか)に応じて、図17-13(a)に示す「大当りA」と「大当りB」との何れかに決定する(ステップ063AKS110)。

【1108】

図17-13(a)に示す「大当りA」及び「大当りB」は、何れも、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」である。「大当りA」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。「大当りB」に制御された場合、大当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期間が「大当りB」よりも長い「大当りA」は、「大当りB」よりも遊技者にとっての有利度が高い。図17-13(b)に示す大当り種別決定テーブルでは、変動特図が第1特図であるときに、大当り種別が「大当りA」と「大当りB」との何れかに決定されるように構成される一方、変動特図が第2特図であるときに、大当り種別が「大当りA」に決定され、「大当りB」に決定されないように構成されている。このような構成により、第2特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて大当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。

【1109】

図17-11に戻り、ステップ063AKS110の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS110で決定された大当り種別に対応して、例えばRAM102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(ステップ063AKS111)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「大当りA」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「大当りB」であれば「1」とすればよい。

【1110】

ステップ063AKS107において、ステップ063AKS106にて可変表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定された場合(ステップ063AKS107; No)、CPU103は、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数

10

20

30

40

50

値MR1を示す数値データを、ステップ063AKS105で選択された特図表示結果決定用テーブルにおいて「小当り」に割り当てられた決定値と比較することにより、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ063AKS118）。

【1111】

ステップ063AKS118の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AKS118にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されたか否かを判定する（ステップ063AKS119）。そして、特図表示結果を「小当り」とすると決定されたと判定されたときには（ステップ063AKS119；Yes）、RAM102に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS120）。その後、CPU103は、小当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図17-14（b）に示す小当り種別決定テーブルを選択してセットする（ステップ063AKS121）。CPU103は、ステップ063AKS121にてセットされた小当り種別決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別を、変動特図が第1特図であるか第2特図であるか（変動特図バッファ値が「1」と「2」との何れであるか）に応じて、図17-14（a）に示す「小当りA」～「小当りE」の何れかに決定する（ステップ063AKS122）。

【1112】

図17-14（a）に示すように、「小当りA」及び「小当りB」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、大当り領域063AK19を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第3特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19を通過する。このため、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19を通過する。「小当りA」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当りA」の大当り遊技状態に制御される。これに対し、「小当りB」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、「大当りB」の大当り遊技状態に制御される。

【1113】

「小当りC」及び「小当りD」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、時短領域063AK20を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第2特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過する。このため、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、時短領域063AK20を通過する。「小当りC」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。これに対し、「小当りD」の小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、当該小当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される。

【1114】

「小当りE」は、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、振分部材063AK28に誘導されることにより、ハズレ領域063AK21を通過する小当り種別である。具体的に、本実施形態では、小当り種別が「小

10

20

30

40

50

当りE」であるときに、小当り開始演出時間が、上述した第1特定時間に設定される。上述したように、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されている場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、ハズレ領域063AK21を通過する。このため、小当り種別が「小当りE」である場合、大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、ハズレ領域063AK21を通過する。

【1115】

図17-14(b)に示す小当り種別決定テーブルでは、変動特図が第2特図である場合、変動特図が第1特図である場合よりも高い割合で、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過したときに、「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される「小当りA」に決定されるように構成されている。このような構成により、第2特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示され、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合よりも高い割合で、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」より遊技者にとっての有利度が高い「大当りA」に制御される。

【1116】

図17-14(b)に示す小当り種別決定テーブルにおいて、小当り種別が「小当りA」に決定される割合と、小当り種別が「小当りB」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当りC」に決定される割合と、小当り種別が「小当りD」に決定される割合と、の合計値は、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度に対応している。また、小当り種別が「小当りE」に決定される割合は、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域063AK21を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に遊技状態を変化させる制御が行われない期待度に対応している。

【1117】

図17-14(b)に示すように、変動特図が第2特図であるときに、小当り種別が「小当りC」に決定される割合(15%)と、小当り種別が「小当りD」に決定される割合(15%)と、の合計値(30%)は、変動特図が第1特図であるときに、小当り種別が「小当りC」に決定される割合(15%)と、小当り種別が「小当りD」に決定される割合(10%)と、の合計値(25%)より大きい。すなわち、特徴部063AKでは、第2特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第2特図ゲームの確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1118】

図17-11に戻り、ステップ063AKS122の処理を実行した後、CPU103は、ステップ063AK122で決定された小当り種別に対応して、例えばRAM102に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより(ステップ063AKS123)、決定された小当り種別を記憶させる。一例として、小当り種別が「小当りA」であれば小当り種別バッファ値を「0」とし、「小当りB」であれば「1」とし、「小当りC」であれば「2」とし、「小当りD」であれば「3」とし、「小当りE」であれば「4」とすればよい。

【1119】

ステップ063AKS119において、ステップ063AKS118にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったと判定された場合(ステップ063AKS119; No)や、ステップ063AKS111又はステップ063AKS123の処理を実行した後、CPU103は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定

結果や、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果などに対応して、確定特別図柄を決定する（ステップ063AKS112）。

【1120】

ステップ063AKS112の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ063AKS113）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ063AKS114にて第1特図保留記憶数が「0」である場合（ステップ063AKS114；Yes）、CPU103は、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ063AKS124）、特別図柄通常処理を終了する。

【1121】

本実施形態では、特別図柄プロセス処理のステップS111にて実行される変動パターン設定処理において、変動パターンが、図17-15に示す変動パターンPA1-1～PB5-3の何れかに決定される。

【1122】

図17-15に示すように、本実施形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンPA1-1～PB2-3と、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンPA3-1～PB3-3と、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターンPA4-1～PB5-3と、が予め設定されている。

【1123】

本実施形態では、スーパーリーチの種別として、スーパーリーチAと、スーパーリーチBと、スーパーリーチCと、の3種類が設定されており、図17-15に示す変動パターンには、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンPA2-1、PA3-1、PA4-1、PA5-1と共に、スーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-1、PB3-1、PB4-1、PB5-1と、スーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-2、PB3-2、PB4-2、PB5-2と、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-3、PB3-3、PB4-3、PB5-3と、が含まれている。なお、本実施形態では、スーパーリーチAのリーチ演出として、画像表示装置5の画面に、キャラクタAを示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチBのリーチ演出として、画像表示装置5の画面に、キャラクタBを示すキャラクタ画像を表示する演出を行い、スーパーリーチCのリーチ演出として、画像表示装置5の画面に、キャラクタCを示すキャラクタ画像を表示する演出を行う。

【1124】

また、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターンPA4-1～PB5-3には、時短示唆演出が実行される変動パターンPA4-1、PB4-1～PB4-3と、時短示唆演出が実行されない変動パターンPA5-1、PB5-1～PB5-3と、が含まれている。

【1125】

図17-16は、特徴部063AKに関し、変動パターン設定処理として、特別図柄プロセス処理のステップS111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。

【1126】

変動パターン設定処理を開始すると、CPU103は、まず、大当りフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ063AK201）。大当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS201；Yes）、CPU103は、図17-17に示す大当り変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した変動パターンPA3-1～PB3-3の何れかに決定する（ステップ063AK202）。

【1127】

図17-17に示すように、大当り変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンPA3-1よりも高い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB3-1に決定され、変動パターンPB3

10

20

30

40

50

ー1よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB3-2に決定され、変動パターンPB3-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB3-3に決定される。このような構成により、大当たり期待度は、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときの方が、ノーマルリーチ演出が実行されたときより高い。

【1128】

図17-16に戻り、ステップ063AK201において大当たりフラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS201；No）、CPU103は、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS207）。小当たりフラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AK207；No）、CPU103は、図17-18に示すハズレ変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、変動パターンを、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応した変動パターンPA1-1～PB2-3の何れかに決定する（ステップ063AKS208）。

【1129】

図17-18に示すように、ハズレ変動パターン決定テーブルでは、変動パターンが、ノーマルリーチ演出が実行される変動パターンPA2-1よりも低い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-1に決定され、変動パターンPB2-1よりも低い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-2に決定され、変動パターンPB2-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB2-3に決定される。

【1130】

図17-16に戻り、ステップ063AKS207において、小当たりフラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS207；Yes）、CPU103は、RAM102に設けられた時短フラグがオン状態にセットされているか否かを判定する（ステップ063AKS209）。時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。

【1131】

時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ063AKS209；No）、CPU103は、図17-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別が「小当たりA」～「小当たりE」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行される変動パターンPA4-1～PB4-3の何れかに決定する（ステップ063AKS210）。小当たり種別が「小当たりA」～「小当たりE」の何れであるかは、小当たり種別バフファ値に基づいて特定すればよい。一方、時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS209；Yes）、CPU103は、図17-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当たり種別が「小当たりA」～「小当たりE」の何れであるかに応じて、変動パターンを、可変表示結果が「小当たり」となる場合に対応し、時短示唆演出が実行されない変動パターンPA5-1～PB5-3の何れかに決定する（ステップ063AKS211）。このような構成により、通常状態において小当たり変動が実行された場合、小当たり変動の実行中に時短示唆演出を実行可能である一方、時短状態において小当たり変動が実行された場合、小当たり変動の実行中に時短示唆演出が実行されない。

【1132】

図17-19（a）に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図17-19（b）に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当たり種別が、遊技球が大当たり領域063AK19を通過する「小当たりA」又は「小当たりB」である場合、変動パターンは、スーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-1、PB5-1よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パ

10

20

30

40

50

ターンPB4-2、PB5-2に決定され、変動パターンPB4-2、PB5-2よりも高い割合でスーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-3、PB5-3に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過する期待度（大当り領域通過期待度）は、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチA～スーパーリーチCの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1133】

図17-19(a)に示す通常状態用時短変動パターン決定テーブルと、図17-19(b)に示す時短状態用時短変動パターン決定テーブルと、の何れにおいても、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」である場合、変動パターンは、スーパーリーチAのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-3、PB5-3よりも高い割合でスーパーリーチBのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-2、PB5-2に決定され、変動パターンPB4-2、PB5-2よりも高い割合でスーパーリーチCのリーチ演出が実行される変動パターンPB4-1、PB5-1に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域063AK20を通過する期待度（時短領域通過期待度）は、スーパーリーチCのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときより高く、スーパーリーチBのリーチ演出が実行されたときの方が、スーパーリーチAのリーチ演出が実行されたときより高い。このような構成によれば、遊技者に、スーパーリーチA～スーパーリーチCの何れのリーチ演出が実行されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1134】

図17-16に戻り、ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211の処理を実行した後、CPU103は、決定された変動パターンに対応した特図変動時間を設定する（ステップ063AKS203）。特別図柄の可変表示時間である特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の変動を開始してから可変表示結果（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所要時間である。CPU103は、変動パターンに対応した特図変動時間を設定することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出されるタイミングを設定できる。特図変動時間の設定は、例えば、特図変動時間に応じたタイマ値を、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマに設定することなどによって行われる。

【1135】

ステップ063AKS203の処理に続いて、CPU103は、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、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うち、開始条件が成立したいずれかの特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ063AKS204）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信する設定を行う。これによって、特図ゲームが開始される。なお、CPU103は、第1特図を用いた可変表示を開始するときには、第1保留表示器25Aを制御して、1つ減算された第1特図保留記憶数を特定可能な表示を第1保留表示器25Aに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。なお、CPU103は、第2特図を用いた可変表示を開始するときには、第2保留表示器25Bを制御して、1つ減算された第2特図保留記憶数を特定可能な表示を第2保留表示器25Bに行わせる（例えば、LEDの点灯個数を1つ減らす）ようにしてもよい。

【1136】

ステップ063AKS204の処理を実行した後、CPU103は、特図表示結果や変動パターンの決定結果などを演出制御基板12側に通知するために、特別図柄の変動開始

10

20

30

40

50

時におけるコマンド（変動開始時コマンド）の送信設定を行う（ステップ063AKS205）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第1変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第1特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第1特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第1特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して、変動開始時コマンドとして、第2変動開始指定コマンド、変動パターン指定コマンド（ステップ063AKS202、063AKS208、063AKS210又は063AKS211で決定した変動パターンを示すEXTデータを含むコマンド）、表示結果指定コマンド（決定した可変表示結果を示すEXTデータを含むコマンド）、第2特図保留記憶数指定コマンド（1減じた第2特図保留記憶数カウント値、つまり、特図ゲームの実行開始によって保留記憶を1つ消化したときの第2特図保留記憶数を示すEXTデータを含むコマンド）を順次に送信するための送信設定を行う。本実施形態では、表示結果指定コマンド（可変表示結果通知コマンド）において、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）、可変表示結果が「小当たり」となる場合の小当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（小当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1137】

ステップ063AKS205の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ063AKS206）、特別図柄通常処理を終了する。

【1138】

図17-20は、特徴部063AKに関し、特別図柄停止処理として、特別図柄プロセス処理のステップS113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。

【1139】

特別図柄停止処理を開始すると、CPU103は、まず、例えばRAM102の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS301）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップ063AKS305の処理によりオン状態にセットされる。

【1140】

特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ063AKS301; No）、CPU103は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行い（ステップ063AKS302）、飾り図柄停止コマンドを演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS303）。飾り図柄停止コマンドは、図柄確定コマンドとも言い、飾り図柄の可変表示（変動）を終了して表示結果（停止図柄）を導出表示することを指定するコマンドである。

【1141】

ステップ063AKS303の処理を実行した後、CPU103は、特図確定表示時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS304）。ステップ063AKS304の処理では、RAM102の所定領域に設けられた特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値が、所定の特図確定表示時間に対応する値に設定される。その後、CPU103は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ063AKS305）、特別図柄停止処理を終了する。

【1142】

ステップ063AKS301において、特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ063AKS301；Yes）、CPU103は、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS306）。例えば、ステップ063AKS306の処理では、特図確定表示時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の特図確定表示時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ063AKS306；No）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【1143】

ステップ063AKS306にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ063AKS306；Yes）、CPU103は、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ063AKS307）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS308）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ063AKS308；Yes）、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS309）。大当り開始演出待ち時間は、大当り開始演出（大当りファンファーレ演出）が実行される大当り開始演出時間に対応している。ステップ063AKS309の処理では、RAM102の所定領域に設けられた大当り開始演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始演出待ち時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS309の処理を実行した後、CPU103は、大当りに応じた大当り開始指定コマンド（大当りファンファーレコマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS310）。

【1144】

ステップ063AKS310の処理を実行した後、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS311）、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ063AKS312）。その後、CPU103は、通常状態を示す遊技状態指定コマンド（パチンコ遊技1における現在の遊技状態を指定する演出制御コマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS313）。

【1145】

次に、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた開放回数カウンタの格納値である開放回数カウント値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数（本実施形態では、15回）に対応する値（本実施形態では、「15」）に設定する（ステップ063AKS314）。

【1146】

ステップ063AKS314の処理を実行した後、CPU103は、時短回数カウンタをクリアする（ステップ063AKS315）。時短回数カウンタは、RAM102の所定領域に設けられ、時短状態に制御される可変表示の残り回数である時短回数をカウントする。ステップ063AKS315の処理では、時短回数カウンタがクリアされることにより、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が初期値としての「0」に設定される。その後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ063AKS316）、特別図柄停止処理を終了する。

【1147】

ステップ063AKS308において、大当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS308；No）、CPU103は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS317）。小当りフラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS317；No）、CPU103は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップ063AKS318）。

【1148】

ステップ063AKS317において、小当りフラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS317；Yes）、CPU103は、小当り開始演出待ち時間を、上述した第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する（ステップ063AKS319）。小当り開始演出待ち時間は、小当り開始演出時間に対応している。具体的に、ステップ063AKS319において、CPU103は、図17-21に示す小当り開始演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出待ち時間を、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、第1特定時間～第3特定時間の何れかに決定し、RAM102の所定領域に設けられた小当り開始演出待ち時間タイマの格納値である小当り開始演出待ち時間タイマ値を、決定された小当り開始演出待ち時間に対応する値に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

10

【1149】

図17-21に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第3特定時間に決定される。小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第2特定時間に決定される。小当り種別が「小当りE」である場合、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定されることに対応して、小当り開始演出待ち時間も、第1特定時間に決定される。

【1150】

ステップ063AKS319の処理を実行した後、CPU103は、小当りに応じた当り開始指定コマンド（小当りファンファーレコマンド）を主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップ063AKS320）。

20

【1151】

ステップ063AKS320の処理を実行した後、CPU103は、振分部材063AK28に振分部材動作パターンに従った動作を開始させる制御を行う（ステップ063AKS321）。その後、CPU103は、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ063AKS322）、開放回数カウント値を、小当り遊技状態における大入賞口開閉の上限開放回数（本実施形態では、10回）に対応する値（本実施形態では、「10」）に設定する（ステップ063AKS323）。ステップ063AKS323の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップ063AKS324）。

30

【1152】

ステップ063AKS318又はステップ063AKS324の処理を実行した後、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS325）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS325；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

【1153】

時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS325；Yes）、CPU103は、時短回数カウント値を1減算することにより更新し（ステップ063AKS326）、更新後の時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS327）。時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS327；No）、CPU103は、特別図柄停止処理を終了する。

40

【1154】

時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS327；Yes）、CPU103は、時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS328）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063AKS329）、特別図柄停止処理を終了する。

【1155】

図17-22は、特徴部063AKに関し、小当り開放前処理として、特別図柄プロセス処理のステップS118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。

50

【1156】

小当り開放前処理を開始すると、CPU103は、まず、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS401）。ステップ063AKS401の処理では、小当り開始演出待ち時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出待ち時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出待ち時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS401；No）、CPU103は、小当り開放前処理を終了する。

【1157】

ステップ063AKS401において、小当り開始演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS401；Yes）、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオン状態に制御する（ステップ063AKS402）。その後、CPU103は、遊技球保持時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS403）。ステップ063AKS403において、CPU103は、RAM102の所定領域に設けられた遊技球保持時間タイマの格納値である遊技球保持時間タイマ値を、所定の遊技球保持時間に対応する値に設定する。ステップ063AKS403の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り開放中処理に対応した値である“9”に更新し（ステップ063AKS404）、小当り開放前処理を終了する。

【1158】

図17-23は、特徴部063AKに関し、小当り開放中処理として、特別図柄プロセス処理のステップ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。

【1159】

小当り開放中処理を開始すると、CPU103は、まず、開放回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS501）。開放回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS501；No）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が、小当り遊技状態における所定の上限入賞個数（本実施形態では、10個）以上であるか否かを判定する（ステップ063AKS502）。ステップ063AKS502において、CPU103は、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数（大入賞口スイッチ063AK5によって遊技球が検出された回数）が上限入賞個数以上であるか否かを判定する。

【1160】

ステップ063AKS502において、大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数より少ないと判定した場合（ステップ063AKS502；No）、CPU103は、大入賞口063AK4の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ063AKS503）。大入賞口063AK4の開放タイミングであると判定した場合（ステップ063AKS503；Yes）、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82をオン状態に制御することにより、大入賞口063AK4を開放状態に制御し（ステップ063AKS504）、大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ063AKS505）。ステップ063AKS505の処理を行った後、CPU103は、開放回数カウント値を1減算することにより更新する（ステップ063AKS506）。

【1161】

ステップ063AKS506の処理を実行した後や、ステップ063AKS503において大入賞口063AK4の開放タイミングではないと判定した場合（ステップ063AKS503；No）、CPU103は、大入賞口063AK4の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（ステップ063AKS507）。大入賞口063AK4の閉鎖タイミングではないと判定した場合（ステップ063AKS507；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。大入賞口063AK4の閉鎖タイミングであると判定した場合（ステップ063AKS507；Yes）、CPU103は、大入賞口扉用のソレノイド82をオフ状態に制御することにより、大入賞口063AK4を閉鎖状態に制御する（

10

20

30

40

50

ステップ063AKS508)。ステップ063AKS508の処理を実行した後、CPU103は、大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行い（ステップ063AKS509）、小当り開放中処理を終了する。

【1162】

ステップ063AKS501において開放回数カウント値が「0」とであると判定した場合（ステップ063AKS501；Yes）や、ステップ063AKS502において大入賞口063AK4に入賞した遊技球の数が上限入賞個数以上であると判定した場合（ステップ063AKS502；Yes）、CPU103は、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS510）。ステップ063AKS510において、CPU103は、遊技球保持時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の遊技球保持時間タイマ値が「0」とあるか否かに応じて、遊技球保持時間が経過したか否かを判定する。遊技球保持時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS510；No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

10

【1163】

ステップ063AKS510において、遊技球保持時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS510；Yes）、CPU103は、振分部供給用ソレノイド063AK12をオフ状態に制御する（ステップ063AKS511）。

【1164】

ステップ063AKS511の処理を実行した後、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したか否かを判定する（ステップ063AKS512）。ステップ063AKS512において、CPU103は、何れもRAM102の所定領域に設けられた大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ又はハズレ領域通過フラグの何れかがオンであるか否かに応じて、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したか否かを判定する。

20

【1165】

遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れも通過していないと判定した場合（ステップ063AKS512；No）、CPU103は、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンとなったか否か（大当り領域通過スイッチ063AK22が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS518）。大当り領域通過スイッチ063AK22がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS518；Yes）、CPU103は、大当り領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS519）、小当り開放中処理を終了する。

30

【1166】

ステップ063AKS518において、大当り領域通過スイッチ063AK22がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS518；No）、CPU103は、時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったか否か（時短領域通過スイッチ063AK23が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS520）。時短領域通過スイッチ063AK23がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS520；Yes）、CPU103は、時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS521）。時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS521；No）、CPU103は、時短領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS522）、小当り開放中処理を終了する。

40

【1167】

ステップ063AKS520において、時短領域通過スイッチ063AK23がオンではないと判定した場合（ステップ063AKS520；No）、CPU103は、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったか否か（ハズレ領域通過スイッチ063AK24が遊技球を検出したか否か）を判定する（ステップ063AKS523）。ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンではないと判定した場合（ステップ063AK

50

S523; No)、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。

【1168】

ステップ063AKS523において、ハズレ領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定した場合（ステップ063AKS523; Yes）や、ステップ063AKS521において、時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS521; Yes）、CPU103は、ハズレ領域通過フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS524）、小当り開放中処理を終了する。

【1169】

このように、本実施形態では、時短領域通過スイッチ063AK24がオンとなったと判定された場合（ステップ063AKS520; Yes）であっても、時短フラグがオンであると判定された（ステップ063AKS521; Yes）ときには、時短領域通過フラグがオン状態にセットされることなく、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされる。

【1170】

ステップ063AKS512において、遊技球が大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過したと判定した場合（ステップ063AKS512; Yes）、CPU103は、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する（ステップ063AKS513）。ステップ063AKS513において、CPU103は、排出カウントスイッチ063AK16によって検出された遊技球の数（排出カウントスイッチ063AK16によって遊技球が検出された回数）と、大当り領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（大当り領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、時短領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（時短領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、ハズレ領域排出カウントスイッチによって検出された遊技球の数（ハズレ領域排出カウントスイッチによって遊技球が検出された回数）と、の合計値が、大入賞口スイッチ063AK5によって検出された遊技球の数と一致するか否かに応じて、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたか否かを判定する。

【1171】

ステップ063AKS513において、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されていないと判定した場合（ステップ063AKS513; No）、CPU103は、小当り開放中処理を終了する。一方、大入賞口063AK4に入賞した全ての遊技球が特別可変入賞球装置7の外部に排出されたと判定した場合（ステップ063AKS513; Yes）、CPU103は、振分部材063AK28による振分部材動作パターンに従った動作を終了させる制御を行う（ステップ063AKS514）。

【1172】

ステップ063AKS514の処理を実行した後、CPU103は、小当りに応じた当り終了指定コマンド（小当りエンディングコマンド）を主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行う（ステップ063AKS515）。

【1173】

ステップ063AKS515において、CPU103は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態又は時短状態に制御されるか否かと、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される場合における大当り種別と、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される場合における時短状態に制御される可変表示の回数と、を示す演出制御コマンドを送信する。

【1174】

具体的に、ステップ063AKS515において、CPU103は、図17-24に示す当り終了指定コマンド決定テーブルを参照することにより、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態と、小当り種別と、に応じて、小当りに

10

20

30

40

50

応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1～小当り終了指定コマンド5の何れかを選択し、選択されたコマンドを送信するための設定を行う。

【1175】

より具体的に、図17-24に示すように、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りA」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当りA」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド1が選択される。大当り領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りB」である場合、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」の大当り遊技状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド2が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りC」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド3が選択される。時短領域通過フラグがオン状態にセットされており、小当り種別が「小当りD」である場合、小当り遊技状態の終了後に、可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド4が送信される。ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされている場合、小当り種別に関わらず、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態を変化させる制御が行われないことを示す小当り終了指定コマンド5が送信される。

10

【1176】

図17-23に戻り、ステップ063AKS515の処理を実行した後、CPU103は、通過報知演出待ち時間を、上述した第1特別時間～第3特別時間の何れかに設定する（ステップ063AKS516）。通過報知演出待ち時間は、通過報知演出時間に対応している。ステップ063AKS516において、CPU103は、図17-25に示す通過報知演出待ち時間決定テーブルを参照することにより、通過報知演出待ち時間を、大当り領域通過フラグ、時短領域通過フラグ及びハズレ領域通過フラグの状態に応じて、第1特別時間～第3特別時間の何れかに決定し、RAM102の所定領域に設けられた通過報知演出待ち時間タイマの格納値である通過報知演出待ち時間タイマ値を、決定された通過報知演出待ち時間に対応する値に設定する。

20

【1177】

図17-25に示すように、本実施形態では、大当り領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第3特別時間に設定され、時短領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第2特別時間に設定され、ハズレ領域通過フラグがオン状態にセットされているときに、通過報知演出待ち時間が第1特別時間に設定される。

30

【1178】

図17-23に戻り、ステップ063AKS516の処理を実行した後、CPU103は、特図プロセスフラグの値を小当り終了処理に対応した値である“10”に更新し（ステップ063AKS517）、小当り開放中処理を終了する。

【1179】

図17-26は、特徴部063AKに関し、小当り終了処理として、特別図柄プロセス処理のステップS120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。

40

【1180】

小当り終了処理を開始すると、CPU103は、まず、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS601）。ステップ063AKS601において、CPU103は、通過報知演出待ち時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の通過報知演出待ち時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、通過報知演出待ち時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063KS601; No）、CPU103は、小当り終了処理を終了する。

【1181】

通過報知演出待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS617）、CPU103は、大当り領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063A

50

K S 6 0 2)。大当り領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ0 6 3 A K S 6 0 2；Y e s）、C P U 1 0 3は、大当り領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ0 6 3 A K S 6 0 3）。

【1 1 8 2】

ステップ0 6 3 A K S 6 0 3の処理を実行した後、C P U 1 0 3は、小当り種別に応じて大当り種別バッファ値を設定する（ステップ0 6 3 A K S 6 0 4）。具体的に、ステップ0 6 3 A K S 6 0 4において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りA」の大当り遊技状態に制御される「小当りA」であれば大当り種別バッファ値を「大当りA」に対応する「0」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に「大当りB」の大当り遊技状態に制御される「小当りB」であれば大当り種別バッファ値を「大当りB」に対応する「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。

10

【1 1 8 3】

ステップ0 6 3 A K S 6 0 4の処理を実行した後、C P U 1 0 3は、大当り開始演出待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ0 6 3 A K S 6 0 5）、大当りに応じた当り開始指定コマンドを主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う（ステップ0 6 3 A K S 6 0 6）。ステップ0 6 3 A K S 6 0 6の処理を実行した後、C P U 1 0 3は、時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ0 6 3 A K S 6 0 7）、通常状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う（ステップ0 6 3 A K S 6 0 8）。次に、C P U 1 0 3は、開放回数カウンタ値を、大当り遊技状態におけるラウンドの上限回数に対応する値に設定し（ステップ0 6 3 A K S 6 0 9）、時短回数カウンタをクリアする（0 6 3 A K S 6 1 0）。その後、C P U 1 0 3は、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ0 6 3 A K S 6 1 1）、小当り終了処理を終了する。

20

【1 1 8 4】

ステップ0 6 3 A K S 6 0 2において、大当り領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ0 6 3 A K S 6 0 2；N o）、C P U 1 0 3は、時短領域通過フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ0 6 3 A K S 6 1 2）。時短領域通過フラグがオンであると判定した場合（ステップ0 6 3 A K S 6 1 2；Y e s）、C P U 1 0 3は、時短領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ0 6 3 A K S 6 1 3）。

30

【1 1 8 5】

ステップ0 6 3 A K S 6 1 3の処理を実行した後、C P U 1 0 3は、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ0 6 3 A K S 6 1 4）、小当り種別に応じて時短回数カウンタ値を設定する（ステップ0 6 3 A K S 6 1 5）。具体的に、ステップ0 6 3 A K S 6 1 5において、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りC」であれば時短回数カウンタ値を「5」に設定する一方、小当り種別が、小当り遊技状態の終了後に可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御される「小当りD」であれば時短回数カウンタ値を「1」に設定する。小当り種別は、小当り種別バッファ値に基づいて特定されればよい。ステップ0 6 3 A K S 6 1 5の処理を実行した後、C P U 1 0 3は、時短状態を示す遊技状態指定コマンドを主基板1 1から演出制御基板1 2に対して送信するための設定を行う（ステップ0 6 3 A K S 6 1 6）。

40

【1 1 8 6】

ステップ0 6 3 A K S 6 1 2において、時短領域通過フラグがオンではないと判定した場合（ステップ0 6 3 A K S 6 1 2；N o）、C P U 1 0 3は、ハズレ領域通過フラグをクリアしてオフ状態にセットする（ステップ0 6 3 A K S 6 1 7）。

【1 1 8 7】

ステップ0 6 3 A K S 6 1 6又はステップ0 6 3 A K S 6 1 7の処理を行った後、C P U 1 0 3は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップ0 6 3 A K S 6 1 8）、小当り終了処理を終了する。

50

【1188】

上述したように、本実施形態では、大入賞口開放が行われる小当り開放中処理が終了したことに応じて小当り終了処理が開始され、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合（ステップ063AKS612；Yes）、小当り終了処理において、時短フラグがオン状態にセットされる（ステップ063AKS614）ように構成されている。このような構成により、大入賞口063AK4が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域063AK20を通過した場合、大入賞口063AK4が閉鎖状態に制御されるまで時短状態へ制御しないように構成されている。

【1189】

特徴部063AKでは、図13のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理において、ステップS25の特別図柄プロセス処理内の処理として上述した各処理を実行すると共に、ステップS23の情報出力処理として、特徴部059AKと同様に、図16-36のフローチャートに示す処理を実行する。このような構成により、特徴部063AKでは、ステップS23の情報出力処理において、特徴部059AKと同様に、大当り中であることを示す大当り信号1と、大当り中または時短中であることを（特賞中であることを）示す大当り信号2と、に加えて、時短状態中であることを示す大当り信号3が、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などの外部機器に出力される。

【1190】

このような構成によれば、大当り遊技状態が終了したことに基づいて時短状態に制御された場合と、通常状態において、小当り遊技状態において大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK4を通過したことに基づいて当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御された場合と、の何れにおいても、外部機器において、好適に時短状態や連荘状態を特定することができる。

【1191】

図17-27は、特徴部063AKに関し、可変表示開始設定処理として、演出制御プロセス処理のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【1192】

可変表示開始設定処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、RAM122の所定領域に設けられたサブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS701）。サブ側時短フラグは、時短状態に制御されていることを示すフラグである。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS701；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられたサブ側時短回数カウンタの格納値であるサブ側時短回数カウント値を1減算することにより更新する（ステップ063AKS702）。サブ側時短回数カウンタは、時短回数（時短状態に制御される可変表示の残り回数）をカウントする。

【1193】

ステップ063AKS702の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短回数を報知する時短回数報知演出を実行するための設定を行う（ステップ063AKS703）。本実施形態では、時短回数報知演出として、画像表示装置5の画面に、時短回数を示す時短回数報知画像を表示する演出を実行可能に構成されている。時短回数報知演出において、時短回数報知画像は、サブ側時短回数カウント値に基づいて、現在の時短回数を示す表示態様にて表示される。本実施形態において、時短回数報知演出は、時短状態において可変表示が実行されているときに実行される。

【1194】

ステップ063AKS703の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられた右打ち促進演出フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS704）。右打ち促進演出フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS704；No）、演出制御用CPU120は、右打ち促進演出フラグをオン状態にセットし（ステップ063AKS705）、右打ち促進演出を開始する制御を行う（ステップ063AKS706）。

【1195】

ステップ063AKS706の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短状態への制御が開始されたこと（通常状態から時短状態へ制御されたこと）を報知する時短突入演出を実行するための設定を行う（ステップ063AKS707）。本実施形態では、時短突入演出として、画像表示装置5の画面に、「時短！」というメッセージを示す第1時短突入画像と、「右を狙って電チューに球を入れる！」というメッセージを示す第2時短突入画像と、を表示する演出が実行される。第2時短突入画像は、可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。本実施形態において、時短突入演出は、通常状態から時短状態へ制御された後、最初に可変表示が実行されたときに実行される。

10

【1196】

ステップ063AKS707の処理を実行した後や、ステップ063AKS701において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS701；No）、ステップ063AKS704において、右打ち促進演出フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS704；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ063AKS708）。特図表示結果が「大当り」であると判定した場合（ステップ063AKS708；Yes）、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示結果である確定飾り図柄となる最終停止図柄として、大当り組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ063AKS709）。ステップ063AKS709において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意された大当り組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄として大当り組合せの飾り図柄を決定する。

20

【1197】

ステップ063AKS708において、特図表示結果が「大当り」ではないと判定した場合（ステップ063AKS708；No）、演出制御用CPU120は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップ063AKS710）。特図表示結果が「小当り」ではないと判定した場合（ステップ063AKS710；No）、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄として、ハズレ組合せとなる飾り図柄の組合せを決定する（ステップ063AKS711）。ステップ063AKS711において、演出制御用CPU120は、例えば、ROM121に予め記憶されて用意されたハズレ組合せの飾り図柄決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことなどにより、確定飾り図柄としてハズレ組合せの飾り図柄を決定する。

30

【1198】

ステップ063AKS710において、特図表示結果が「小当り」であると判定した場合（ステップ063AKS710；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS712）。

【1199】

サブ側時短フラグがオン状態にセットされていないと判定した場合（ステップ063AKS712；No）、演出制御用CPU120は、図17-28（b）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、小当り組合せとなる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図17-28（a）に示す第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS713）。小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかは、主基板11から送信された表示結果指定コマンドなどに基づいて特定すればよい。一方、サブ側時短フラグがオン状態にセットされていると判定した場合（ステップ063AKS712；Yes）、演出制御用CPU120は、図17-28（c）に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルを用いて乱数抽選を行うことにより、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、小当り組合せ

40

50

となる確定飾り図柄（最終停止図柄）として、図17-28（a）に示す第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れかを決定する（ステップ063AKS714）。

【1200】

図17-28（a）に示す第1小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第2小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて大当り遊技状態に制御されることを示唆する「V」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す赤色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第4小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて時短状態に制御されることを示唆する「時」というメッセージを示す青色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第5小当り図柄は、「左」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5Rにて数字の「7」を示す飾り図柄が表示され、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「小」というメッセージを示す白色で矩形の飾り図柄が表示される飾り図柄の組合せである。第1小当り図柄及び第2小当り図柄は、大当り遊技状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。第3小当り図柄及び第4小当り図柄は、時短状態に制御されることを示唆する飾り図柄の組合せである。

【1201】

図17-28（b）に示す通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、小当り種別が、遊技球が大当り領域063AK19を通過する「小当りA」又は「小当りB」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合で第3小当り図柄に決定され、第3小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が大当り領域063AK19を通過し、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第3小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当り図柄が導出表示されたときの方が、第5小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1202】

また、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図17-28（b）に示すように、確定飾り図柄を、時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄及び第4小当り図柄に決定可能に構成されている。このような構成によれば、通常状態である場合、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄を導出表示することにより、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短移行制御が行われて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせ、遊技興趣を向上させることができる。

【1203】

具体的に、通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、図17-28（b）に示すように、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」である場合、確定飾り図柄は、第5小当り図柄よりも高い割合で第1小当り図柄に決定され、第1小当り図柄よりも高い割合で第2小当り図柄に決定され、第2小

当り図柄よりも高い割合で第4小当り図柄に決定され、第4小当り図柄よりも高い割合で第3小当り図柄に決定される。このような構成により、遊技球が時短領域063AK20を通過し、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度は、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示されたときの方が、第4小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第4小当り図柄が導出表示されたときの方が、第2小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示されたときの方が、第1小当り図柄が導出表示されたときよりも高く、確定飾り図柄として第1小当り図柄が導出表示されたときの方が、第5小当り図柄が導出表示されたときよりも高い。このような構成によれば、遊技者に、確定飾り図柄として第1小当り図柄～第5小当り図柄の何れが導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【1204】

これに対し、図17-28(c)に示す時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブルでは、確定飾り図柄が、時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄及び第4小当り図柄に決定されないように構成されている。このような構成によれば、時短状態である場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したときに当該通過に基づく時短移行制御が行われなくても関わらず、確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄が導出表示されてしまい、遊技者に、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて時短状態に制御されることに対する期待感を抱かせてしまうことを防止し、遊技興趣の低下を抑制することができるよう構成されている。このように、本実施形態では、通常状態において確定飾り図柄として時短状態に制御されることを示唆する第3小当り図柄又は第4小当り図柄を導出表示可能である一方、時短状態において確定飾り図柄として第3小当り図柄又は第4小当り図柄が導出表示されないように構成されていることにより、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

20

【1205】

図17-27に戻り、ステップ063AKS709、ステップ063AKS711、ステップ063AKS713又はステップ063AKS714の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出制御パターンを決定する(ステップ063AKS715)。ステップ063AKS715において、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、予め用意(設定)された複数種類の演出制御パターン(特図変動時演出制御パターン)のうち何れかを選択し、使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ063AKS703にて時短回数報知演出を実行するための設定が行われた場合、ステップ063AKS715において、時短回数報知演出に対応した演出制御パターン(時短回数報知演出制御パターン)を選択して使用する演出制御パターンとしてセットする。ステップ063AKS707にて時短突入演出制御を実行するための設定が行われた場合、ステップ063AKS715において、時短突入演出に対応した演出制御パターンを選択して使用する演出制御パターン(時短突入演出制御パターン)としてセットする。

30

【1206】

ステップ063AKS715の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、主基板11から受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンなどに応じて、RAM122の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する(ステップ063AKS716)。

40

【1207】

ステップ063AKS716の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面上にて飾り図柄などの可変表示を開始させるための設定を行う(ステップ063AKS717)。ステップ063AKS717において、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715において決定された演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令(コマンド)を表示制御部123のVDPに対して送信することなどにより、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の可変表示を開始させる。

50

【1208】

ステップ063AKS717の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上において表示されている保留表示やアクティブ表示の表示を更新するための設定を行う（ステップ063AKS718）。

【1209】

ステップ063AKS718の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示中演出処理に対応する値である“2”に更新し（ステップ063AKS719）、可変表示開始設定処理を終了する。

【1210】

図17-29は、特徴部063AKに関し、可変表示中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS172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。

【1211】

可変表示中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS801）。具体的に、ステップ063AKS801において、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値を例えば1減算することなどにより更新し、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）から更新後のタイマ値に対応して終了コードが読み出されたか否かを判定することにより、可変表示時間が経過したか否かを判定する。

【1212】

可変表示時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS801；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、リーチ演出が実行されるリーチ演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS802）。リーチ演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。リーチ演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS802；Yes）、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS803）。

【1213】

ステップ063AKS803の処理を実行した後や、ステップ063AKS802において、リーチ演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS802；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短回数報知演出が実行される時短回数報知演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS804）。時短回数報知演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短回数報知演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短回数報知演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS804；Yes）、演出制御用CPU120は、時短回数報知演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS805）。

【1214】

ステップ063AKS805の処理を実行した後や、ステップ063AKS804において、時短回数報知演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS804；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短示唆演出が実行される時短示唆演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS806）。時短示唆演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短示唆演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS806；Yes）、演出制御用CPU120は、時短示唆演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS807）。

【1215】

ステップ063AKS807の処理を実行した後や、ステップ063AKS806にお

10

20

30

40

50

いて、時短示唆演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS806；No）、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、時短突入演出が実行される時短突入演出期間であるか否かを判定する（ステップ063AKS808）。時短突入演出期間は、例えばステップ063AKS715にて決定された演出制御パターン（時短突入演出制御パターン）において、予め定められていればよい。時短突入演出期間であると判定した場合（ステップ063AKS808；Yes）、演出制御用CPU120は、時短突入演出を実行する制御を行う（ステップ063AKS809）。

【1216】

ステップ063AKS809の処理を実行した後や、ステップ063AKS808において時短突入演出期間ではないと判定した場合（ステップ063AKS808；No）、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS715にて決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、飾り図柄の可変表示動作を含む可変表示中における演出を実行する制御を行い（ステップ063AKS810）、可変表示中演出処理を終了する。

【1217】

ステップ063AKS801において、可変表示時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS801；Yes）、演出制御用CPU120は、主基板11から図柄確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS811）。図柄確定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS811；No）、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を終了する。

【1218】

図柄確定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS811；Yes）、演出制御用CPU120は、表示制御部123のVDPに対して所定の表示制御指令を伝送することなどにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ステップ063AKS709、ステップ063AKS711又はステップ063AKS712にて決定された最終停止図柄としての確定飾り図柄を導出表示する（ステップ063AKS812）。

【1219】

ステップ063AKS812の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS813）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ063AKS814）、可変表示中演出処理を終了する。

【1220】

図17-30（a）は、特徴部063AKに関し、特図当り待ち処理として、演出制御プロセス処理のステップS173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。

【1221】

特図当り待ち処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS901）。当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS901；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS902）。

【1222】

サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS902；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS903）。サブ側時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS903；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS904）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ063AKS905）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ063AKS906）。

【1223】

ステップ063AKS906の処理を実行した後や、ステップ063AKS902において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS902；No）、ステップ063AKS903において、サブ側時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS903；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ063AKS907）、特図当り待ち処理を終了する。

【1224】

ステップ063AKS901において、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS901；No）、演出制御用CPU120は、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS908）。

10

【1225】

大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS908；Yes）、演出制御用CPU120は、大当り開始演出時間として所定の時間を設定する（ステップ063AKS909）。ステップ063AKS909では、RAM122の所定領域に設けられた大当り開始演出時間タイマの格納値である大当り開始演出時間タイマ値が、所定の大当り開始演出時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS909の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、大当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS910）、演出プロセスフラグの値を、大当り中演出処理に対応した値である“6”に更新した後（ステップ063AKS911）、特図当り待ち処理を終了する。

20

【1226】

ステップ063AKS908において、大当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS908；No）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS912）。小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS912；No）、演出制御用CPU120は、特図当り待ち処理を終了する。

【1227】

小当りに応じた当り開始指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS912；Yes）、演出制御用CPU120は、小当り開始演出時間を第1特定時間～第3特定時間の何れかに設定する（ステップ063AKS913）。具体的に、ステップ063AKS913において、演出制御用CPU120は、図17-30（b）に示す小当り開始演出時間決定テーブルを参照することにより、小当り開始演出時間を、小当り種別が「小当りA」～「小当りE」の何れであるかに応じて、第1特定時間～第3特定時間の何れかに決定し、RAM122の所定領域に設けられた小当り開始演出時間タイマの格納値である小当り開始演出時間タイマ値を、決定された小当り開始演出時間に対応する値に設定する。小当り種別は、主基板11から送信された表示結果指定コマンドに基づいて特定されればよい。

30

【1228】

図17-30（b）に示すように、本実施形態では、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」である場合、小当り開始演出時間が第3特定時間に設定され、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」である場合、小当り開始演出時間が第2特定時間に設定され、小当り種別が「小当りE」である場合、小当り開始演出時間が第1特定時間に設定される。

40

【1229】

図17-30（a）に戻り、ステップ063AKS913の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当り開始演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS914）、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”に更新した後（ステップ063AKS915）、特図当り待ち処理を終了する。

50

【1230】

図17-31は、特徴部063AKに関し、小当中演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS174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。

【1231】

小当中演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、ステップ063AKS913にて設定された小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する（ステップ063AKS1001）。ステップ063AKS1001では、小当り開始演出時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の小当り開始演出時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、小当り開始演出時間が経過したか否かを判定する。小当り開始演出時間が経過していないと判定した場合（ステップ063AKS1001；No）、演出制御用CPU120は、小当中演出処理を終了する。

10

【1232】

小当り開始演出時間が経過したと判定した場合（ステップ063AKS1001；Yes）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域に設けられた小当り開始演出終了フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS1002）。小当り開始演出終了フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS1002；No）、演出制御用CPU120は、小当り開始演出を終了する制御を行い（ステップ063AKS1004）、小当り開始演出終了フラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS1005）。

【1233】

ステップ063AKS1005の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS1006）。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS1006；No）、演出制御用CPU120は、通常時通過煽り演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1007）、小当中演出処理を終了する。一方、サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS1006；Yes）、演出制御用CPU120は、時短時通過煽り演出を開始する制御を行い（ステップ063AKS1008）、小当中演出処理を終了する。

20

【1234】

ステップ063AKS1002において、小当り開始演出終了フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS1002；Yes）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1003）。小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1003；No）、演出制御用CPU120は、小当中演出処理を終了する。

30

【1235】

小当りに応じた当り終了指定コマンドを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1003；Yes）、演出制御用CPU120は、小当り開始演出終了フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS1009）、通過時煽り演出として実行中の通常時通過煽り演出又は時短時通過煽り演出を終了する制御を行った後（ステップ063AKS1010）、演出プロセスフラグの値を、小当り終了演出処理に対応した値である“5”に更新する（ステップ063AKS1011）。

40

【1236】

ステップ063AKS1011の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1012）。

【1237】

小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1012；Yes）、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第3特別時間に設定する（ステップ063AKS1013）。ステップ06

50

3AKS1013では、RAM122の所定領域に設けられた通過報知演出時間タイマの格納値である通過報知演出時間タイマ値が、第3特別時間に対応する値に設定される。

【1238】

ステップ063AKS1013の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する(ステップ063AKS1014)。サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合(ステップ063AKS1014; No)、演出制御用CPU120は、通常時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1015)、小当り中演出処理を終了する。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合(ステップ063AKS1014; Yes)、演出制御用CPU120は、時短時大当り領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1016)、小当り中演出処理を終了する。

10

【1239】

ステップ063AKS1012において、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れも受信していないと判定した場合(ステップ063AKS1012; No)、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1017)。

【1240】

小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したと判定した場合(ステップ063AKS1017; Yes)、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第2特別時間に設定する(ステップ063AKS1018)。ステップ063AKS1018では、通過報知演出時間タイマ値が、第2特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1018の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、時短領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1019)、小当り中演出処理を終了する。

20

【1241】

ステップ063AKS1017において、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れも受信していないと判定した場合(ステップ063AKS1017; No)、演出制御用CPU120は、通過報知演出時間を第1特別時間に設定する(ステップ063AKS1020)。ステップ063AKS1020では、通過報知演出時間タイマ値が、第1特別時間に対応する値に設定される。ステップ063AKS1020の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、ハズレ領域通過報知演出を開始する制御を行い(ステップ063AKS1021)、小当り中演出処理を終了する。

30

【1242】

図17-32は、特徴部063AKに関し、小当り終了演出処理として、演出制御プロセス処理のステップS175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。

【1243】

小当り終了演出処理を開始すると、演出制御用CPU120は、ステップ063AKS1013、ステップ063AKS1018又はステップ063AKS1020にて設定された通過報知演出時間が経過したか否かを判定する(ステップ063AKS1101)。ステップ063AKS1101では、通過報知演出時間タイマ値を1減算することにより更新し、更新後の通過報知演出時間タイマ値が「0」であるか否かに応じて、通過報知演出時間が経過したか否かを判定する。通過報知演出時間が経過していないと判定した場合(ステップ063AKS1101; No)、演出制御用CPU120は、小当り終了演出処理を終了する。

40

【1244】

通過報知演出時間が経過したと判定した場合(ステップ063AKS1101; Yes)、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れかを受信したか否かを判定する(ステップ063AKS1102)。小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド

50

2との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1102；Yes）、演出制御用CPU120は、当り開始指定コマンド受信待ち時間として所定の時間を設定し（ステップ063AKS1103）、演出プロセスフラグの値を、特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新し（ステップ063AKS1104）、小当り終了演出処理を終了する。

【1245】

ステップ063AKS1102において、小当り終了指定コマンド1と小当り終了指定コマンド2との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1102；No）、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したか否かを判定する（ステップ063AKS1105）。小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れかを受信したと判定した場合（ステップ063AKS1105；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをオン状態にセットする（ステップ063AKS1106）。

10

【1246】

ステップ063AKS1106の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、小当りに応じた当り終了指定コマンドとして小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れを受信したかに基づいて、サブ側時短回数カウント値を設定する（ステップ063AKS1107）。小当り遊技状態の終了後に可変表示が5回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド3を受信した場合、ステップ063AKS1107では、サブ側時短回数カウント値を「5」に設定する。小当り遊技状態の終了後に可変表示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御されることを示す小当り終了指定コマンド4を受信した場合、ステップ063AKS1107では、サブ側時短回数カウント値を「1」に設定する。

20

【1247】

ステップ063AKS1105において、小当り終了指定コマンド3と小当り終了指定コマンド4との何れも受信していないと判定した場合（ステップ063AKS1105；No）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ063AKS1108）。サブ側時短フラグがオンであると判定した場合（ステップ063AKS1108；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短回数カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップ063AKS1109）。

30

【1248】

サブ側時短回数カウント値が「0」であると判定した場合（ステップ063AKS1109；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ側時短フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップ063AKS1110）、右打ち促進演出フラグをクリアしてオフ状態にセットした後（ステップ063AKS1111）、右打ち促進演出を終了する制御を行う（ステップ063AKS1112）。

【1249】

ステップ063AKS1107又はステップ063AKS1112の処理を実行した後や、ステップ063AKS1108において、サブ側時短フラグがオンではないと判定した場合（ステップ063AKS1108；No）、ステップ063AKS1109において、サブ側時短回数カウント値が「0」ではないと判定した場合（ステップ063AKS1109；No）、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値を、可変表示開始待ち処理に対応した値である“0”に更新し（ステップ063AKS1113）、小当り終了演出処理を終了する。

40

【1250】

以下、特徴部063AKに係る演出動作例について、図17-33～図17-36を参照して説明する。

【1251】

まず、図17-33及び図17-34を参照して、通常状態において小当り変動が実行

50

された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、通常状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチ A のリーチ演出と、時短示唆演出と、が実行されると共に、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【1252】

図 17-33 (a) は、通常状態において、画像表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、ハズレ図柄（「135」）が停止表示された状態を示している。図 17-33 (b) は、通常状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。

10

【1253】

図 17-33 (c) は、リーチが成立し、スーパーリーチ A のリーチ演出として、キャラクタ A を示すキャラクタ画像 A K 6 を画像表示装置 5 の画面に表示する演出が行われている状態を示している。

【1254】

図 17-33 (d) は、時短示唆演出が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において所定のハズレ図柄（「767」）が仮停止表示された状態を示している。図 17-24 (e) は、時短示唆演出において、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C で飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。図 17-33 (f) は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で時短示唆図柄が仮停止表示された状態を示している。図 17-33 (g) は、時短示唆演出において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の再可変表示が行われている状態を示している。

20

【1255】

図 17-33 (h) は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、確定飾り図柄として第 3 小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【1256】

図 17-33 (i) は、小当り遊技状態への制御が開始され、小当り開始演出として、画像表示装置 5 の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え！」というメッセージを示す右矢印画像 A K 8 と、特別可変入賞球装置 7 の形状を示すと共に、「ここに球を入れろ！」というメッセージを示す小当り開始画像 A K 9 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図 17-33 (i) に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が開始され、右方向を指す矢印を示す右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

30

【1257】

通常状態では、図 17-33 (i) に示す演出動作が実行された後、図 17-34 (a) に示す演出動作が実行される。図 17-34 (a) は、通常時通過煽り演出が実行されている状態を示している。通常時通過煽り演出では、図 17-34 (a) に示すように、画像表示装置 5 の画面に、大当り領域通過煽り画像 A K 2 と、時短領域通過煽り画像 A K 3 と、ハズレ領域通過煽り画像 A K 4 と、を含む通常時通過煽り画像 A K 1 を表示し、特別可変入賞球装置 7 が備える大当り領域発光部 063 A K 25、時短領域発光部 063 A K 26 及びハズレ領域発光部 063 A K 27 を発光させ、スピーカ 8 L、8 R から、「大当りかな？時短かな？ハズレかな？」というメッセージを示す通常時通過煽り音声を出力する演出が行われる。

40

【1258】

以下、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域 063 A K 19 を通過した場合における演出動作について説明する。

【1259】

通常状態において、遊技球が大当り領域 063 A K 19 を通過したことに応じて、図 1

50

図 17-34 (a) に示す演出動作が終了し、図 17-34 (b) に示す演出動作が実行される。図 17-34 (b) は、通常時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「V」というメッセージを示す通常時大当り領域通過報知画像 AK10 が表示された状態を示している。

【1260】

図 17-34 (c) は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御され、大当り開始演出として、画像表示装置 5 の画面に、右方向を指す矢印の形状を有し、「右を狙え!」というメッセージを示す第 1 大当り開始画像 AK11 と、「アタッカーに球を入れる!」というメッセージを示す第 2 大当り開始画像 AK12 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。第 2 大当り開始画像 AK12 は、特別可変入賞球装置 7 へ遊技球を入賞させることを遊技者に促す演出画像である。図 17-34 (c) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 AK7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

10

【1261】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域 063 AK20 を通過した場合における演出動作について説明する。

【1262】

通常状態において、遊技球が時短領域 063 AK20 を通過したことに応じて、図 17-34 (a) に示す演出動作が終了し、図 17-34 (d) に示す演出動作が実行される。図 17-34 (d) は、時短領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「ラッキー!」というメッセージを示す時短領域通過報知画像 AK13 が表示された状態を示している。

20

【1263】

図 17-34 (e) は、小当り遊技状態が終了した後、次の可変表示が開始されたことに応じて通常状態から時短状態に制御され、時短突入演出として、画像表示装置 5 の画面に、「時短!」というメッセージを示す第 1 時短突入画像 AK14 と、「右を狙って電チューに球を入れる!」というメッセージを示す第 2 時短突入画像 AK15 と、を表示する演出が実行されている状態を示している。図 17-34 (e) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 AK7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。また、図 17-34 (e) に示す状態では、時短状態に制御されたことに応じて時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置 5 の画面に、時短回数報知画像 AK16 が、時短回数が 4 回であることを示す表示態様にて表示されている。

30

【1264】

次に、通常状態において、通常時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球がハズレ領域 063 AK21 を通過した場合における演出動作について説明する。

【1265】

通常状態において、遊技球がハズレ領域 063 AK21 を通過したことに応じて、図 17-34 (a) に示す演出動作が終了し、図 17-34 (f) に示す演出動作が実行される。図 17-34 (f) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面に、「残念!」というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像 AK17 が表示された状態を示している。

40

【1266】

図 17-34 (g) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく通常状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において可変表示が実行されている状態を示している。

【1267】

以下、図 17-35 及び図 17-36 を参照して、時短状態において小当り変動が実行された場合における演出動作例について説明する。具体的に、以下、時短状態において小当り変動が実行され、当該小当り変動中にスーパーリーチ A のリーチ演出が実行されると

50

共に、確定飾り図柄として第3小当り図柄が導出表示される場合を例に用いて説明する。

【1268】

図17-35(a)は、時短状態において、画像表示装置5の「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、ハズレ図柄(「135」)が停止表示された状態を示している。図17-35(a)に示す状態では、右打ち促進演出が実行されており、画像表示装置5の画面に、右打ち促進画像AK7が表示されている。また、図17-35(a)に示す状態では、時短回数報知演出が実行されており、画像表示装置5の画面に、時短回数報知画像AK16が、時短回数が4回であることを示す表示態様にて表示されている。

【1269】

図17-35(b)は、時短状態において、小当り変動が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示が実行されている状態を示している。図17-35(b)に示す状態では、時短回数報知画像AK16の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が3回であることを示す表示態様にて表示されている。

【1270】

図17-35(c)は、リーチが成立して、スーパーリーチAのリーチ演出が実行され、キャラクタAを示すキャラクタ画像AK6が画像表示装置5の画面に表示された状態を示している。

【1271】

図17-35(d)は、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定飾り図柄として第2小当り図柄が導出表示され、小当り変動が終了した状態を示している。

【1272】

図17-35(e)は、小当り遊技状態への制御が開始されて小当り開始演出が実行され、画像表示装置5の画面に、右矢印画像AK8と開始画像AK9とが表示されている状態を示している。図17-35(e)に示す状態では、小当り遊技状態への制御が開始されたことに応じて右打ち促進演出が引き続き実行され、右打ち促進画像AK7が画像表示装置5の画面に表示されている。

【1273】

時短状態では、図17-35(e)に示す演出動作が実行された後、図17-36(a)に示す演出動作が実行される。図17-36(a)は、時短時通過煽り演出が実行されている状態を示している。時短時通過煽り演出では、図17-36(a)に示すように、画像表示装置5の画面に、大当り領域通過煽り画像AK2と、ハズレ領域通過煽り画像AK4と、を含む時短時通過煽り画像AK5を表示し、特別可変入賞球装置7が備える時短領域発光部063AK26を発光させることなく、大当り領域発光部063AK25及びハズレ領域発光部063AK27を発光させ、スピーカ8L、8Rから、「大当りかな？ハズレかな？」というメッセージを示す時短時通過煽り音声を出力する演出が行われる。

【1274】

以下、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が大当り領域063AK19を通過した場合における演出動作について説明する。

【1275】

時短状態において、遊技球が大当り領域063AK19を通過したことに応じて、図17-36(a)に示す演出動作が終了し、図17-36(b)に示す演出動作が実行される。図17-36(b)は、時短時大当り領域通過報知演出が実行され、画像表示装置5の画面に、「BONUS!」というメッセージを示す時短時大当り領域通過報知画像AK18が表示された状態を示している。

【1276】

図17-36(c)は、小当り遊技状態が終了した後、大当り遊技状態に制御されて大当り開始演出が実行され、画像表示装置5の画面に、第1大当り開始画像AK11と第2

10

20

30

40

50

大当り開始画像 A K 1 2 とが表示されている状態を示している。図 1 7 - 3 6 (c) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 2 7 7 】

次に、時短状態において、時短時通過煽り演出が実行されているときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過した場合における演出動作について説明する。時短状態においては、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したときと、で同じ演出動作が実行される。

【 1 2 7 8 】

時短状態において、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 又はハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したことに応じて、図 1 7 - 3 6 (a) に示す演出動作が終了し、図 1 7 - 3 6 (d) に示す演出動作が実行される。図 1 7 - 3 6 (d) は、ハズレ領域通過報知演出が実行され、画像表示装置 5 の画面にハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 が表示された状態を示している。

【 1 2 7 9 】

図 1 7 - 3 6 (e) は、小当り遊技状態が終了した後、遊技状態が変化することなく時短状態に制御されたときに、次の可変表示が開始され、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示が実行されている状態を示している。図 1 7 - 3 6 (e) に示す状態では、時短回数報知画像 A K 1 6 の表示態様が、可変表示が開始されたことに応じて更新され、時短回数が 2 回であることを示す表示態様にて表示されている。また、図 1 7 - 3 6 (e) に示す状態では、小当り遊技状態に制御されていたときに引き続いて、右打ち促進演出が実行されており、右打ち促進画像 A K 7 が画像表示装置 5 の画面に表示されている。

【 1 2 8 0 】

以上説明したように、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄（特別表示結果）が導出表示され、特別可変入賞球装置 7（可変手段）に形成された大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球（遊技媒体）が時短領域 0 6 3 A K 2 0（特別領域）を通過した場合、該通過に基づいて時短移行制御を行い、通常状態から時短状態（特別状態）へ制御する一方、時短状態であるときに特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合、当該通過に基づく時短移行制御を行わない。さらに、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示され、大入賞口 0 6 3 A K 4 が開放状態に制御されたときに、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過した場合と、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【 1 2 8 1 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときと、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【 1 2 8 2 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、時短状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、通常状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したときと、で異なる演出を実行可能に構成されている。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 2 8 3 】

また、特徴部 0 6 3 A K では、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示さ

れるときと、時短状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【1284】

また、特徴部063AKでは、通常状態において特図ゲームで小当り図柄が導出表示されるときに、確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されることを示唆する演出として、時短状態に制御されることを示唆する時短示唆演出を可変表示の実行中に実行可能に構成されている。このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【1285】

また、特徴部063AKでは、第2特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときに、第1特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されたときよりも高い割合で時短状態に制御されるように構成されている。このような構成によれば、遊技者に、第2特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1286】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示された全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で示された構成の一部を備えたものであってもよい。

【1287】

上記実施形態において、先読み予告演出として、画像表示装置5にて表示された保留表示の表示態様を、通常時における表示態様とは異なる表示態様にて表示することにより、当該保留表示に対応する可変表示において、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に進入した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過することなどを予告する保留表示変化演出を実行可能に構成してもよい。

【1288】

例えば、保留表示変化演出により、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示の表示色を、通常時における白色とは異なる青色、緑色、赤色の何れかへと変化させることで、保留表示の表示態様における変化を認識可能にして、小当り遊技状態に制御されることや、当該小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に進入した遊技球が、大当り領域063AK19、時短領域063AK20又はハズレ領域063AK21の何れかを通過することなどを示唆可能に構成すればよい。

【1289】

具体的に、先読み予告として保留表示変化演出を実行可能に構成する場合、特別図柄プロセス処理のステップS101にて実行される始動入賞判定処理において、始動入賞が発生したことに基づいて先読み判定が行われればよい。先読み判定では、例えば図17-12(a)に示す第1特図表示結果決定テーブルや図17-12(b)に示す第2特図表示結果決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、可変表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを先読み判定する処理や、可変表示結果を「小当り」とすると先読み判定された場合に、図17-14(b)に示す小当り種別決定テーブルを参照して乱数抽選を行うことにより、小当り種別を「小当りA」～「小当りE」の何れとするかを先読み判定する処理などが行われればよい。その後、始動入賞判定処理では、先読み判定の結果を示す始動入賞時コマンドを送信するための設定が行われればよい。

【1290】

始動入賞判定処理にて送信するための設定が行われた始動入賞時コマンドは、図13のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理のステップS27にて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に対して送信される。主基板11から送信された始動入賞時コマンドは、図6のフローチャートに示す演出制御

10

20

30

40

50

メイン処理のステップ S 7 5 にてコマンド解析処理が実行されることなどにより、R A M 1 2 2 の所定領域に設けられた始動入賞時コマンドバッファに格納されればよい。

【1 2 9 1】

この場合、演出制御プロセス処理のステップ S 1 6 1 にて実行される先読予告設定処理において、主基板 1 1 から始動入賞時コマンドを受信したことに応じて、先読み予告演出としての保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。

【1 2 9 2】

保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定するときに記憶されている保留記憶内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当たり C」又は「小当たり D」となる保留と、の何れかが含まれている場合、先に実行される可変表示の終了後、すなわち当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行前に、通常状態から時短状態に変化することにより、先読み時と、当該先読予告対象の保留に対応する可変表示の実行時とで、可変表示結果や変動パターンが異なる場合がある。このような場合、先読み予告演出としての保留表示変化演出の示唆内容と、実際の可変表示結果や変動パターンとの間に不整合が生じ、遊技者の不信を招いて遊技興趣が低下してしまう虞がある。

【1 2 9 3】

そこで、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たり C」又は「小当たり D」となる保留と、の何れかが含まれている場合、保留表示変化演出の実行を制限してもよい。このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制できる。

【1 2 9 4】

例えば、先読予告設定処理では、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たり C」又は「小当たり D」となる保留と、の何れも含まれていない場合、図 1 7 - 3 7 (a) に示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当たり種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。これに対し、記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たり C」又は「小当たり D」となる保留と、の何れかが含まれている場合、図 1 7 - 3 7 (b) に示す制限時保留変化決定テーブルに示す通常時保留変化決定テーブルに示される決定割合に従って、可変表示結果および小当たり種別に応じて、保留表示変化演出の実行有無と実行態様を決定すればよい。記憶されている保留内に、可変表示結果が「大当たり」となる保留と、可変表示結果が「小当たり」となり、小当たり種別が「小当たり C」又は「小当たり D」となる保留と、が含まれているか否かは、始動入賞時バッファの内容を確認することにより判定されればよい。

【1 2 9 5】

通常時保留変化決定テーブルでは、図 1 7 - 3 7 (a) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合、保留表示変化演出を実行しない（白色）と決定されるより高い割合で保留表示の表示態様が青色に決定され、保留表示の表示態様が青色より高い割合で緑色に決定され、保留表示の表示態様が緑色より高い割合で赤色に決定されるように構成されている。このような構成により、大当たり期待度は、保留表示が赤色にて表示されたときの方が緑色にて表示されたときより高く、保留表示が緑色にて表示されたときの方が青色にて表示されたときより高く、保留表示が青色にて表示されたときの方が白色にて表示されたとき（保留表示変化演出が実行されなかったとき）より高い。これに対し、制限時保留変化決定テーブルでは、図 1 7 - 3 7 (b) に示すように、大当たり期待度が緑色以上となる保留表示変化演出の実行が制限されている。なお、図 1 7 - 3 7 (b) に示す例では、保留表示が青色にて表示される保留表示変化演出を実行可能としているが、「実行なし」のみとなるように制限してもよい。

【1 2 9 6】

なお、図 1 7 - 3 7 (a) に示す通常時保留変化決定テーブルおよび図 1 7 - 3 7 (b)

10

20

30

40

50

）に示す制限時保留変化決定テーブルでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に、可変表示結果が「大当り」となる場合と同様の表示態様に決定される例を示したが、これは一例に過ぎず、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りA」又は「小当りB」となる場合特有の表示態様（例えば「大当り？」など）や、可変表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる場合特有の表示態様（「時？」）があってもよい。このような構成によれば、保留表示変化演出のバリエーションが増え、遊技者の注目を集めることができる。

【1297】

上記実施形態において、時短状態が終了した後に記憶されている第2特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が、遊技球が時短領域063AK20を通過する「小当りC」又は「小当りD」となる保留記憶が含まれている場合と、このような保留記憶が含まれていない場合と、で異なる演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1298】

例えば、時短状態が終了した後に記憶されている第2特図ゲームに対応した保留記憶内に、特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留記憶が含まれている場合、時短状態が終了した後に残っている第2特図ゲームの保留（残保留）のいずれかで再び時短状態に制御されること（第2特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留が存在すること）を報知する復帰成功演出を実行すればよい。一方、時短状態が終了した後に記憶されている第2特図ゲームに対応した保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留が含まれていない場合、残保留のいずれかで再び時短状態に制御されることがない旨（第2特図ゲームに対応する保留記憶内に特図表示結果が「小当り」となり、小当り種別が「小当りC」又は「小当りD」となる保留が存在しないこと）を報知する復帰失敗演出を実行すればよい。一例として、復帰成功演出と復帰失敗演出との何れも、共通の演出としての再び時短状態に制御されるか否かを煽る演出を実行した後、異なる飾り図柄の組合せが停止表示される演出であればよい。

【1299】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口063AK4に入賞した遊技球が時短領域063AK20を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域063AK19を通過することと、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することと、を示唆する大当り煽り演出を実行可能に構成すると共に、通常状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、遊技球が大当り領域063AK19を通過しなかったことを示唆するハズレ演出を行った後に、遊技球が時短領域063AK20を通過し、当該通過に基づいて小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることを示唆する救済演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1300】

例えば、大当り煽り演出として、図17-38(a)に示すように、画像表示装置5の画面に、「大当り」というメッセージを示し、遊技球が大当り領域063AK19を通過することを示唆する大当り示唆画像AK20と、「ハズレ」というメッセージを示し、遊技球がハズレ領域063AK21を通過することを示唆するハズレ示唆画像AK21と、を含む大当り煽り画像AK19を表示する演出を実行可能に構成すればよい。この場合、遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、ハズレ演出として、図17-38(b)に示すように、大当り煽り画像AK19に含まれたハズレ示唆画像AK21を強調表示する演出を実行すればよい。図17-38(b)に示す状態では、ハズレ示唆画像AK21の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像AK20の枠線より太く表示されることにより、ハズレ示唆画像AK21が強調表示されている。ハズレ演出として図17-38(b)に示す演出動作を行った後、救済演出として、図17-38(c)に

10

20

30

40

50

示すように、ハズレ示唆画像 A K 2 1 が表示されている領域の一部に、「時短」というメッセージを示し、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する時短示唆画像 A K 2 2 を表示すると共に、ハズレ示唆画像 A K 2 1 の強調表示を終了して、時短示唆画像 A K 2 2 を強調表示する演出を実行すればよい。図 1 7 - 3 8 (c) に示す状態では、時短示唆画像 A K 2 2 の枠線が、強調表示されていない大当り示唆画像 A K 2 0 及びハズレ示唆画像 A K 2 1 の枠線より太く表示されることにより、時短示唆画像 A K 2 2 が強調表示されている。

【1301】

上記実施形態では、図 1 7 - 1 1 のフローチャートに示す特別図柄通常処理において、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定した後（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 6）、ステップ 0 6 3 A K S 1 0 6 にて特図表示結果を「大当り」とすると決定されなかったと判定したときに（ステップ 0 6 3 A K S 1 0 7 ; N o）、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップ 0 6 3 A K S 1 1 8）ものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、は任意の順番で実行することができる。例えば、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理を実行した後、当該処理にて特図表示結果を「小当り」とすると決定されなかったときに、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理を実行するように構成してもよい。或いは、特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」の何れとするかを単一の処理によって決定することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理と、特図表示結果を「小当り」とするか否かを決定する処理と、を同時に実行するように構成してもよい。

【1302】

上記実施形態では、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち 1 個の遊技球のみが、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ流下し、当該 1 個の遊技球以外は、排出路 0 6 3 A K 9 を通って特別可変入賞球装置 7 の外部へ排出されるものとして説明した。しかし、これは一例に過ぎず、小当り遊技状態において大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球のうち複数の遊技球が、振分部供給路 0 6 3 A K 8 を通って振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1303】

このように構成した場合、一の遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち一の領域を通過した後、少なくとも 1 個以上の他の遊技球が振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入し、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち他の領域を通過する可能性がある。この場合、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球のうち、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最初に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御すればよい。例えば、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最初に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該通過の後に他の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過したとしても、最初の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【1304】

或いは、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球のうち、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最後に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の何れを通過したかに基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ最後に進入した遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過した場合、当該通過の前に他の遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過

していたとしても、最後の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御すればよい。

【1305】

或いは、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の間に優先順位を予め設定しておき、小当り遊技状態において振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 のうち複数の領域を通過したときに、遊技球が通過した領域のうち最も優先順位が高い領域への通過に基づいて、小当り遊技状態が終了した後の遊技状態を制御してもよい。例えば、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 の優先順位を時短領域 0 6 3 A K 2 0 の優先順位より高く設定し、時短領域 0 6 3 A K 2 0 の優先順位をハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 の優先順位より高く設定すればよい。この場合、振分部 0 6 3 A K 1 8 へ進入した複数の遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9、時短領域 0 6 3 A K 2 0 及びハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 をそれぞれ通過したときに、優先順位の最も高い大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を遊技球が通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される。

10

【1306】

上記実施形態では、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づく時短移行制御は行われないものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、時短状態である場合、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 に入賞した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、当該通過に基づいて時短移行制御を行い、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御することにより、時短状態に制御される期間を延長することが可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

20

【1307】

なお、この場合において、時短状態である場合に大入賞口 0 6 3 A K 4 へ進入した遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、時短状態に制御される期間が延長されたことを報知する演出として、時短回数報知画像 A K 1 6 が示す時短回数を増加させる時短回数回復演出を行ってもよい。

30

【1308】

なお、この場合において、時短状態であるときに、時短領域 0 6 3 A K 2 0 の通過に関する示唆を行うことなく、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う（遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆することなく、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する）時短時通過煽り演出に代えて、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と時短領域 0 6 3 A K 2 0 とハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 との通過に関する示唆を行う（遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することと、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することと、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することと、を示唆する）通常時通過煽り演出を実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

40

【1309】

上記実施形態において、小当り変動に対応する演出として、小当り遊技状態において開放状態に制御された大入賞口 0 6 3 A K 4 へ進入した遊技球が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、の何れを通過するかを示唆する演出を、小当り変動の実行中に実行可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。例えば、小当り種別が、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過する「小当り A」又は「小当り B」であれば、遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種

50

別が、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過する「小当り C」又は「小当り D」であれば、遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行し、小当り種別が、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する「小当り E」であれば、遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過することを示唆する演出を小当り変動の実行中に実行するように構成すればよい。

【1 3 1 0】

上記実施形態では、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出は、小当り変動が終了した後、小当り開始演出が終了し、大入賞口開閉が開始されたことに応じて開始されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常時通過煽り演出及び時短時通過煽り演出を、小当り変動の実行中から開始可能に構成してもよい。このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。特に、小当り変動の実行中に通常時通過煽り演出を実行可能に構成した場合、小当り変動の実行中に通常時通過煽り画像 A K 1 を表示することにより、小当り遊技状態において遊技球が大当り領域 0 6 3 A K 1 9 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に大当り遊技状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される期待度と、小当り遊技状態において遊技球がハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を通過する期待度と、を示唆し、遊技興趣を向上させることができる。

【1 3 1 1】

上記実施形態では、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、「ラッキー！」というメッセージを示す時短領域通過報知画像 A K 1 3 を画像表示装置 5 の画面に表示する時短領域通過報知演出を実行する一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、残念！というメッセージを示すハズレ領域通過報知画像 A K 1 7 を画像表示装置 5 の画面に表示するハズレ領域通過報知演出を実行するものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに実行される演出は、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに実行される演出と異なる任意の演出であってよい。例えば、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させる演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、時短領域発光部 0 6 3 A K 2 6 を発光させない（消灯させる）演出を行うようにしてもよい。或いは、通常状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、「時短！」というメッセージを示す報知音声をスピーカ 8 L、8 R から出力する演出を行う一方、時短状態において遊技球が時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したときに、スピーカ 8 L、8 R から当該報知音声を出力させない演出を行うようにしてもよい。

【1 3 1 2】

上記実施形態では、特別可変入賞球装置 7 が、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 と、時短領域 0 6 3 A K 2 0 と、ハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 と、を備えているものとして説明したが、これは一例に過ぎない。特別可変入賞球装置 7 は、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を備える一方、大当り領域 0 6 3 A K 1 9 やハズレ領域 0 6 3 A K 2 1 を備えないように構成してもよい。このような構成によれば、製造コストを低減することができる。

【1 3 1 3】

上記実施形態において、特別可変入賞球装置 7 が、複数の時短領域 0 6 3 A K 2 0 を備えるように構成してもよい。この場合、小当り遊技状態において、複数の時短領域 0 6 3 A K 2 0 の何れを遊技球が通過したかに応じて、小当り遊技状態が終了した後に異なる期間にわたって時短状態に制御されるように構成してもよい。例えば、時短領域 0 6 3 A K 2 0 として、第 1 の時短領域と、第 2 の時短領域と、を備えるように構成し、小当り遊技状態において遊技球が第 1 の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表示が 5 回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御する一方、小当り遊技状態において遊技球が第 2 の時短領域を通過した場合、小当り遊技状態が終了した後、可変表

10

20

30

40

50

示が1回実行されるまでの期間にわたって時短状態に制御するように構成してもよい。このような構成によれば、遊技者に、小当り遊技状態において複数の時短領域063AK20の何れを遊技球が通過するか注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1314】

上記実施形態では、通常状態としての低確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、当該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、これは一例に過ぎず、高確低ベース状態であるときに、小当り遊技状態において遊技球が時短領域063AK20を通過したことに基づいて、時短移行制御が行われ、該小当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されるように構成してもよい。

10

【1315】

上述した各構成の任意の一部又は全部は、任意の方法で互いに組み合わせることができる。

【1316】

特徴部063AKに関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1317】

例えば、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1に、特徴部079SGを導入してもよい。具体的に、特徴部063AKに係るパチンコ遊技機1において、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などの第1期間において、演出の進行速度が第1速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置5に表示可能であり、当該第1期間よりも後の当該所定演出の第2期間において、演出の進行速度が当該第1速度よりも遅い第2速度である演出動画を画像表示装置5に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第1期間と当該第2期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ8L、8Rにより出力可能に構成してもよい。このような構成によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第1期間と第2期間とで変化するが、所定演出としての通常時通過煽り演出、時短時通過煽り演出、スーパーリーチA～スーパーリーチCのリーチ演出などに対応する演出音に関する速度は第1期間と第2期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

20

30

【1318】

(特徴部063AKに係る手段の説明)

(1) 特徴部063AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、可変表示結果として特定表示結果(例えば大当り図柄など)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)において、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば時短状態など)に制御可能な状態制御手段(例えばCPU103など)と、

40

特別領域(例えば時短領域063AK20など)を有し、遊技媒体(例えば遊技球など)が進入容易な第1状態(例えば開放状態など)と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第2状態(例えば閉鎖状態など)と、に制御可能な可変手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果(例えば小当り図柄など)が導出表示されたときに、前記第1状態に制御され(例えば図17-6、図17-8、図17-23など)、

前記状態制御手段は、

50

前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えば図17-23、図17-26など）、

前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、該通過にもとづく制御を行わず（例えば図17-23、図17-26など）、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示され、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である（例えば図17-8、図17-23、図17-24、図17-31、図17-34、図17-36など）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【1319】

(2) 特徴部063AKに係る上記(1)の遊技機において、

前記可変手段は、特定領域（例えば大当り領域063AK19など）を有し、

前記状態制御手段は、遊技媒体が前記特定領域を通過したときに、前記有利状態に制御可能であり（例えば図17-23、図17-26など）、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特別領域を通過したときと、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域と前記特別領域との何れも通過しなかったときと、で同じ演出を実行可能である（例えば図17-8、図17-23、図17-24、図17-31、図17-36など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【1320】

(3) 特徴部063AKに係る上記(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である（例えば図17-8、図17-23、図17-24、図17-31、図17-34、図17-36など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1321】

(4) 特徴部063AKに係る上記(1)～(3)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図17-8、図17-9、図17-15、図17-16、図17-19、図17-33、図17-35など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【1322】

(5) 特徴部063AKに係る上記(1)～(4)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出（例えば時短示唆演出など）を可変表示の実行中に実行可能である（例えば図17-8、図17-9、図17-15、図17-16、図17-19、図17-33、図17-35など）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【1323】

(6) 特徴部063AKに係る上記(1)～(5)の何れかの遊技機において、

第1識別情報の可変表示(例えば第1特図ゲームなど)と、第2識別情報の可変表示(例えば第2特図ゲームなど)と、を実行可能であり、

前記第2識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときに、前記第1識別情報の可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されたときよりも高い割合で前記特別状態に制御される(例えば図17-14など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、第2識別情報の可変表示結果として特別表示結果が導出表示されるかに注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1324】

(特徴部064AKに係る手段の説明)

特徴部063AKは、以下に示す特徴部064AKを含んでいる。

(1) 特徴部064AKに係る遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)において、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば時短状態など)に制御可能な状態制御手段(例えばCPU103など)と、

特定領域(例えば大当り領域063AK19など)と、特別領域(例えば時短領域063AK20など)と、を有し、遊技媒体(例えば遊技球など)が進入容易な第1状態(例えば開放状態など)と、遊技媒体が進入不能又は進入困難な第2状態(例えば閉鎖状態など)と、に制御可能な可変手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記状態制御手段は、

遊技媒体が前記特定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態に制御可能であり(例えば図17-23、図17-26など)、

遊技媒体が前記特別領域を通過したことにもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御可能であり(例えば図17-23、図17-26など)、

前記演出実行手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特定領域と前記特別領域との通過に関する示唆を行う特別演出(例えば通常時通過煽り演出など)を実行可能であり(例えば図17-8、図17-10、図17-31、図17-34など)、

前記状態制御手段は、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合、前記可変手段が前記第2状態に制御されるまで前記特別状態へ制御しない(例えば図17-23、図17-26など)、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、状態に応じて好適な制御を行うことができる。

【1325】

(2) 特徴部064AKに係る上記(1)の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記通常状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別演出を実行し(例えば図17-8、図17-10、図17-31、図17-34など)、

前記特別状態において、前記可変手段が前記第1状態に制御されたときに、前記特別領域の通過に関する示唆を行うことなく前記特定領域の通過に関する示唆を行う特定演出(例えば時短時通過煽り演出など)を実行する(例えば図17-8、図17-10、図17-31、図17-36など)、

ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

このような構成によれば、状況に応じて好適な演出を行うことができる。

【1326】

(3) 特徴部064AKに係る上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記特別状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、前記通常状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したときと、で異なる演出を実行可能である(例えば図17-8、図17-23、図17-24、図17-31、図17-34、図17-36など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【1327】

(4) 特徴部064AKに係る上記(3)の遊技機において、

前記可変手段は、可変表示結果として前記特定表示結果と異なる特別表示結果(例えば小当り図柄など)が導出表示されたときに、前記第1状態に制御され(例えば図17-6、図17-8、図17-23など)、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときと、で異なる演出を可変表示の実行中に実行可能である(例えば図17-8、図17-9、図17-15、図17-16、図17-19、図17-33、図17-35など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、状態に応じて好適な演出を行うことができる。

【1328】

(5) 特徴部064AKに係る上記(3)又は(4)の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されるときに、可変表示結果として前記特別表示結果が導出表示されることを示唆する演出として、前記特別状態に制御されることを示唆する演出(例えば時短示唆演出など)を可変表示の実行中に実行可能である(例えば図17-8、図17-9、図17-15、図17-16、図17-19、図17-33、図17-35など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多彩な演出を実行し、遊技興趣を向上させることができる。

【1329】

(6) 特徴部064AKに係る上記(3)～(5)の何れかの遊技機において、

前記演出実行手段は、可変表示結果として前記特別表示結果が導出され、前記可変手段が前記第1状態に制御された後、前記可変手段が前記第2状態に制御されたときに、遊技媒体が前記特定領域を通過した場合と、遊技媒体が前記特別領域を通過した場合と、で異なる演出を実行可能である(例えば図17-8、図17-23、図17-24、図17-31、図17-34、図17-36など)、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者に、可変手段が第2状態に制御されたときに実行される演出に注目させ、遊技興趣を向上させることができる。

【1330】

(特徴部065AKに関する説明)

特徴部065AKについて説明する。特徴部065AKにおいて、基本説明と共通する部分(構成、処理等)については説明を省略する。

【1331】

基本説明のパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態に制御された後、高ベース状態(時短状態)に制御可能になっていた。特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、低ベース状態(通常状態)において、普通図柄表示器20における普通図柄の可変表示の表示結果が「普図ハズレ」のうち、予め定められた「時短図柄」となった場合に、特別図柄の可変表示の表示結果に関わらず、高ベース状態(時短状態)に制御されるようになっ

10

20

30

40

50

ている。これにより、大当たり遊技状態を経由せずに低ベース状態から高ベース状態に移行することができるので、意外性のある遊技性を提供することができる。

【1332】

特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となった場合には、特別図柄の可変表示の実行中であっても、低ベース状態から高ベース状態に移行するようになっている。

【1333】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出を実行可能になっている。所定演出により、普通図柄の表示結果が「普図当り」や「時短図柄」となること、あるいは、特別図柄の表示結果が「大当たり」となることを示唆・報知することができる。このような所定演出により、いずれの表示結果が示唆・報知されるかに遊技者を期待させることができ、興味が向上する。

【1334】

(特徴部065AKの構成)

図18-1は、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1は、図1に示した基本説明のパチンコ遊技機1と、一部の構成の配置が異なっている。なお、ここでは主に図1と異なる部分について説明し、同様の構成については同一の番号を付して説明を省略する。

【1335】

図18-1に示す、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1においては、打球発射装置から発射された遊技球は、画像表示装置5を囲う枠の左側の経路である第1経路または、画像表示装置5を囲う枠の右側の経路である第2経路を経由して遊技領域の下方側に誘導され、各入賞口へ入賞（進入）するか、いずれの入賞口へも進入せずにアウト口へ取り込まれる。

【1336】

画像表示装置5左側の第1経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを左打ちといい、画像表示装置5右側の第2経路を遊技球が通過するように遊技球を発射させることを右打ちという。左打ちされた遊技球が誘導され得る領域を左領域といい、右打ちされた遊技球が誘導され得る領域を右領域ともいう。

【1337】

特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、入賞球装置6Aは、基本説明のパチンコ遊技機1と同様に画像表示装置5の下方であって遊技領域の左領域に設けられている一方で、可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7は、画像表示装置5の右下方であって遊技領域の右領域に設けられている。従って、可変入賞球装置6B（第2始動入賞口）が開放状態となる高ベース状態や、特別可変入賞球装置7（大入賞口）が開放状態となる大当たり遊技状態では、右打ちにより遊技が行われ、これの入賞口が開放状態とならない低ベース状態では左打ちにより遊技が行われる。

【1338】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、左領域及び右領域に通過ゲート41が設けられており、左打ちにより遊技が行われる低ベース状態においても、普図ゲームが実行されやすくなっている。これにより、低ベース状態において、普通図柄の表示結果が「時短図柄」となって高ベース状態に移行する機会を確保することができる。

【1339】

また、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、左領域及び右領域に一般入賞口10が設けられている。なお、一般入賞口10は、いずれか一方の領域に設けられていてもよい。

【1340】

その他、特徴部065AKのパチンコ遊技機65AK1では、遊技効果ランプ9として

、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c 及び可動体ランプ 9 d が設けられている。メインランプ 9 a は、遊技機用枠 3 における画像表示装置 5 の上方位置に設けられ、枠ランプ 9 b は、遊技領域を包囲するように設けられて、アタッカランプ 9 c は、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置に設けられている。遊技盤 2 の画像表示装置 5 の上方位置に、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられており、可動体ランプ 9 は、該可動体 3 2 に設けられている。

【1341】

続いて、特徴部 065AK のパチンコ遊技機 65AK1 の動作について説明する。図 18-2 は、図 5 のステップ S26 にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理において、CPU103 は、ゲートスイッチ 21 がオン状態となったこと、すなわち遊技球がゲート 41 を通過したことを検出すると（ステップ S411；Yes）、ゲートスイッチ通過処理（ステップ S412）を実行する。

【1342】

CPU103 は、ステップ S412 のゲートスイッチ通過処理において、ゲート通過記憶カウンタのカウント値（ゲート通過記憶数）が最大値（この例では「4」）に達しているか否か確認する。最大値に達していなければ、ゲート通過記憶カウンタのカウント値を +1 し、ソフトウェア乱数である普通図柄判定用乱数の値を抽出して、ゲート通過記憶数の値に対応した保存領域に格納する。また、普通図柄表示器 25C の点灯個数を 1 増やす。その後、普通図柄プロセスフラグの値に応じて、以下に示すようなステップ S400 ~ S404 のいずれかの処理を実行する。

【1343】

CPU103 は、ステップ S400 の普通図柄通常処理において、普通図柄の変動を開始することができる状態（例えば、普通図柄表示器 20 において普通図柄の変動表示が実行されている状態でなく、かつ、可変入賞球装置 6B の開放状態でない場合）であり、かつ、ゲート通過記憶数が 0 でなければ、保存領域に格納されている普通図柄当り判定用乱数の値と図 18-3 に示された普通図柄決定テーブルとを用いて、当りとするか否か（普通図柄の停止図柄を当り図柄とするか否か）、時短図柄とするか否かを決定する。遊技状態が低ベース状態であれば（時短フラグがセットされていなければ）、図 18-3（A）に示されたテーブルを使用し、高ベース状態であれば（時短フラグがセットされていれば）、図 18-3（B）に示されたテーブルを使用する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動パターン設定処理（ステップ S401）を示す値（この例では「1」）に更新する。

【1344】

CPU103 は、ステップ S401 の普通図柄変動パターン設定処理において、普通図柄が可変表示され導出表示されるまでの可変表示時間（普通図柄変動時間）に相当する値を普通図柄プロセスタイマにセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。また、普通図柄の変動開始を指定するコマンドを演出制御基板 12 に送信する制御を実行する。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理（ステップ S402）に応じた値（この例では「2」）に更新する。

【1345】

CPU103 は、ステップ S402 の普通図柄変動処理において、普通図柄の可変表示（変動）を実行する。そして、普通図柄プロセスタイマがタイムアウトしたか否か確認し、タイムアウトしていたら、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止時処理（ステップ S403）を示す値（この例では「3」）に更新する。

【1346】

CPU103 は、ステップ S403 の普通図柄停止時処理において、普通図柄表示器 20 における普通図柄の変動を停止させる。そして、普通図柄プロセスタイマに普通図柄の図柄確定時間（停止図柄表示時間）に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせ、当該タイマがタイムアウトしたら普通図柄の停止図柄が当り図柄であるか否か確認する。当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、時短図柄であ

10

20

30

40

50

れば時短状態を開始するための処理を実行する。また、当り図柄でなければ（ハズレ図柄であれば）、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。普通図柄の停止図柄が当り図柄であれば、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間に相当する値をセットすることによって普通図柄プロセスタイマをスタートさせる。そして、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理（ステップS404）を示す値（この例では「4」）に更新する。

【1347】

CPU103は、ステップS404の普通電動役物開放中処理において、可変入賞球装置（普通電動役物）6Bを開放状態にする。普通図柄プロセスタイマがタイムアウトすると、可変入賞球装置6Bを閉鎖状態にして、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理（ステップS400）を示す値（この例では「0」）に更新する。

10

【1348】

図18-3は、ステップS400の普通図柄通常処理において、普通図柄の表示結果を決定する普通図柄の表示結果に関する判定値が設定された普通図柄決定テーブルの一例を示す説明図である。この実施例では、普通図柄判定用乱数がとりうる範囲は1～250であるが、普通図柄決定テーブルには、普通図柄判定用乱数値と比較され判定値が設定されている。

【1349】

図18-3（A）には、低ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図18-3（A）に示すように、低ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が1または2である場合、当り（普図当り）と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置6Aが5秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が3～230である場合、ハズレ（普図ハズレ）と判定される。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならない。普図当りまたは普図ハズレの場合、普通図柄の変動時間は10秒であり、図柄確定時間は0.5秒となっている。

20

【1350】

また、普通図柄判定用乱数値が231～240である場合、ハズレ（時短図柄A）と判定される。時短図柄Aと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Aの場合、普通図柄の変動時間は10秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

30

【1351】

また、普通図柄判定用乱数値が241～250である場合、ハズレ（時短図柄B）と判定される。時短図柄Bと判定された場合には、可変入賞球装置6Aは開放状態とならないが、高ベース状態（時短状態）に制御される。時短図柄Bの場合、普通図柄の変動時間は15秒であり、図柄確定時間は10秒となっている。

【1352】

このように、時短図柄はハズレ（普図ハズレ）の一部であって、普図ハズレに対応した判定値の一部が時短図柄へ割り当てられる。

【1353】

また、ステップS400の普通図柄通常処理においては、普図当りか否かの判定（決定）を行った後に、時短図柄とするか否かの判定を行うようになっている。このようにすることで、乱数のエラー等で普図当りかつ時短図柄と判定された場合等には、普図当りを優先することができる。なお、低ベース状態においては、普図当りとなるよりも時短図柄となった場合の方が遊技者にとっては有利であるため、先に時短図柄とするか否かの判定を行い、その後に普図当りとするか否かを判定するようにしてもよい。

40

【1354】

この実施例では、2種類の時短図柄が設けられており、時短図柄Aとなった場合と時短図柄Bとなった場合とでは、高ベース状態の期間（終了条件、時短回数）が異なっており、図18-4（A）に示すように、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄A」となると50回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が5

50

0 回となる)。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が「時短図柄 B」となると 100 回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する(時短回数が 100 回となる)。よって、時短図柄 A よりも時短図柄 B の方が遊技者にとって有利である。

【1355】

なお、この実施例では、普図ハズレとなる場合に時短図柄とするか否かや時短図柄の種類は、普通図柄判定用乱数値によって判定されるようになっているが、異なる乱数を用いて時短図柄とするか否かや時短図柄の種類を判定するようにしてもよい。また、時短図柄の種類は 2 種類に限定されず、1 種類や 3 種類以上あってもよい。時短図柄の種類が 1 種類である場合には、時短図柄とするか否かを普通図柄判定用乱数値によって判定することで、表示結果の判定処理が容易となる。

10

【1356】

図 18-3 (A) に示すように、普図当りや普図ハズレの図柄確定時間は 0.5 秒であるのに対して、時短図柄の図柄確定時間は 10 秒と長くなっている。このように、時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態(時短状態)に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。なお、図柄確定時間は表示結果によらず一定としてもよい。

【1357】

なお、時短図柄 B となる場合の変動時間は 15 秒であり、他の表示結果となる場合の変動時間は 10 秒となっている。これにより普通図柄の変動時間によって表示結果を予告することができる。なお、表示結果に応じて変動時間を決定するようにしてもよいし、全表示結果の変動時間を同じ(例えば 10 秒)としてもよい。

20

【1358】

図 18-3 (B) には、高ベース状態で使用される普通図柄決定テーブルである。図 18-3 (B) に示すように、高ベース状態では、普通図柄判定用乱数値が 1~229 である場合、当り(普図当り)と判定される。普図当りと判定された場合には、可変入賞球装置 6A が 7.5 秒間開放状態となる。普通図柄判定用乱数値が 230 である場合、ハズレ(普図ハズレ)と判定される。普通図柄判定用乱数値が 231~240 である場合、ハズレ(時短図柄 A)と判定される。普通図柄判定用乱数値が 241~250 である場合、ハズレ(時短図柄 B)と判定される。高ベース状態において、時短図柄(時短図柄 A、B)となっても、図 18-4 (B) に示すように、時短回数(高ベース状態の終了条件)は更新されることはなく、制御中に高ベース状態に影響を与えないようになっている。即ち、高ベース状態においては、時短図柄は普図ハズレと同じ扱いである。普図ハズレと判定された場合には、可変入賞球装置 6A は開放状態とならない。

30

【1359】

高ベース状態の場合、表示結果に関わらず普通図柄の変動時間は 1.5 秒であり、図柄確定時間は 0.5 秒となっている。これにより、速やかに普通図柄の変動を繰り返すことができる。

【1360】

この実施例では、図 18-3 に示すように、普通図柄の表示結果に応じて変動時間が決まっているが、決定された普通図柄の表示結果に基づいて普通図柄の変動時間(変動パターン)を決定するようにしてもよい。この場合、表示結果が普図ハズレの場合、時短図柄であるか否かによって変動時間の決定割合が異なるようにしてもよい。このようにすることで、普通図柄の変動時間によって時短図柄となるか否かを示唆することができる。

40

【1361】

図 18-3 (A)、(B) に示すように、高ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は 0.5 秒であるのに対して、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間は 10 秒と長くなっている。このように、低ベース状態における時短図柄の図柄確定時間を長くすることで、当該図柄確定時間において、高ベース状態(時短状態)に移行することや、右打ちをすることの報知を実行することができるようになるので、突然高ベース状態に移行

50

して遊技者が準備不足で不利となることを防止、低減できる。また、高ベース状態においては普通図柄の表示結果が時短図柄となってもそのような報知は必要がないため、図柄確定時間を短くすることで、速やかに次の普通図柄の変動を実行することができる。なお、図柄確定時間は遊技状態によらず一定としてもよい。

【1362】

なお、この実施例では、特別図柄の表示結果が大当たりとなって大当たり遊技状態に制御された後にも時短状態に制御される。図18-5(A)に示すように、第1特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たりA」と「大当たりB」が設けられており、「大当たりA」の大当たり遊技状態となった後には、50回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続し（時短回数が50回となり）、「大当たりB」の大当たり遊技状態となった後には、100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。なお、第1特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には低ベース時である。また、図18-5(B)に示すように、第2特図の表示結果が大当たりとなった場合の大当たり種別として「大当たりC」が設けられており、「大当たりC」の大当たり遊技状態となった後には、100回特別図柄の変動が実行されるまで高ベース状態が継続する（時短回数が100回となる）。なお、第2特図の表示結果が大当たりとなるは基本的には高ベース時である。

【1363】

このように、この実施例では、高ベース状態（時短状態）の終了条件（時短回数）は、第1特図の表示結果が大当たりとなった場合よりも第2特図の表示結果が大当たりとなった場合の方が、有利となっている。これにより、普通図柄が時短図柄となって高ベース状態に移行したことにより、高ベース状態の終了条件が遊技者に不利となるようなことがないため、遊技者の落胆を抑えることができる。また、高ベース時には、大当たりとなった場合の高ベース状態（時短状態）の終了条件が低ベース状態よりも有利なので、一旦高ベース状態となった場合に高ベース状態を長く維持しやすくすることができる。

【1364】

なお、特徴部065AKでは、大当たり遊技状態に制御された後に少なくとも時短状態に制御されるようになっていればよく、「大当たりA」～「大当たりC」のラウンド数や確変制御の有無は任意でよい。また、図18-5に示した大当たり種別や時短回数は一例であり、図18-5よりも大当たり種別が多くても少なくてもよいし、例えば時短回数が全て同じでもよい。

【1365】

図18-6は、図18-2のステップS403の普通図柄停止時処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄停止時処理において、CPU103は、まず、普図確定表示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065AKS001）。普通図柄は表示結果が導出表示されてから図柄確定時間が経過するまで表示されるようになっている。即ち、図柄確定時間は、普通図柄は表示結果が導出表示されてから次の普通図柄の変動が開始されるまでの期間ともいえる。図柄確定時間である場合には、普図確定表示中フラグがセットされる。

【1366】

普図確定表示中フラグがセットされていなければ（ステップ065AKS001；No）、普通図柄表示器20に普通図柄の表示結果（確定普通図柄）を導出表示し（ステップ065AKS002）、普通図柄の変動停止を指定する普図停止指定コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を実行する（ステップ065AKS003）。ステップ065AKS003では、演出制御基板12で普通図柄の表示結果を特定可能なように、表示結果に応じた普図停止指定コマンドが送信されるように設定される。そして、遊技状態（高ベース状態、低ベース状態）及び普図表示結果に応じた図柄確定期間（図18-3参照）を設定し（ステップ065AKS004）、普図確定表示中フラグをオン状態にセットする（ステップ065AKS005）。その後、普通図柄停止時処理を終了する。

【1367】

普図確定表示中フラグがセットされていれば（ステップ065AKS001；Yes）、普通図柄の図柄確定期間が経過したか否かを判定する（ステップ065AKS011）。ステップ065AKS011の処理では、例えばステップ065AKS004で設定された図柄確定期間に対応するタイマ値を減算して0になったか否かを判定する。図柄確定期間が経過していなければ（ステップ065AKS011；No）、普通図柄停止時処理を終了する。

【1368】

図柄確定期間が経過していれば（ステップ065AKS011；Yes）、表示結果が普図当りであるか否かを判定する（ステップ065AKS012）。表示結果が普図当りである場合には（ステップ065AKS012；Yes）、普通図柄プロセスタイマに普通電動役物開放時間をセットして（ステップ065AKS013）、普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物開放中処理を示す値（例えば「4」）に更新して（ステップ065AKS014）、普通図柄停止時処理を終了する。

【1369】

表示結果が普図当りでない場合には（ステップ065AKS012；No）、表示結果が時短図柄であるか否かを判定する（ステップ065AKS015）。表示結果が時短図柄であれば（ステップ065AKS015；Yes）、時短フラグがセットされているか否かを判定することで高ベース状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS016）。高ベース状態でなければ（ステップ065AKS016；No）、例えば特図プロセスフラグの値を確認することで、大当り遊技状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS017）。この実施例では、大当り遊技状態である場合には、当該大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようになっている。なお、特別図柄の変動中であって、当該変動の表示結果が大当りとなる場合には、当該大当りに基づく大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されることから、時短図柄となったことに基づく時短状態への移行は行わないようにしてもよい。

【1370】

大当り遊技状態でなければ（ステップ065AKS017；No）、時短フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS018）、時短回数カウンタに時短図柄に応じた時短回数（図18-4（A）参照）をセットする（ステップ065AKS019）。これにより、高ベース状態（時短状態）に移行させることができる。また、時短状態に移行することに応じて、時短状態であることを指定する遊技状態指定コマンドを演出制御基板12に送信するための設定を行う（ステップ065AKS020）。

【1371】

表示結果が時短図柄でなく普図ハズレである場合（ステップ065AKS015；No）、高ベース状態である場合（ステップ065AKS016；Yes）、大当り遊技状態である場合（ステップ065AKS017；Yes）、または、ステップ065AKS020の処理を実行した後は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理を示す値（例えば「0」）に更新して（ステップ065AKS021）、普通図柄停止時処理を終了する。

【1372】

図18-7は、特徴部065AKの図8に示す演出制御プロセス処理（ステップS76）の一例を示すフローチャートである。特徴部065AKの演出制御プロセス処理では、図9に示した基本説明の演出制御プロセス処理に加えて、先読予告設定処理（ステップS161）の後に、普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）及び時短報知設定処理（ステップ065AKS2）が実行されるようになっている。

【1373】

図18-8は、図18-7の演出制御プロセス処理において実行される普図連動演出制御処理（ステップ065AKS1）の一例を示すフローチャートである。普図連動演出は、普通図柄の変動が実行されることに連動して普通図柄の表示結果を示唆、報知する演出

10

20

30

40

50

である。普図連動演出は、所定演出に含まれる。普図連動演出制御処理では、普図連動演出を実行するための制御が行われる。

【1374】

普図連動演出制御処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS031）。普図連動演出実行中フラグは、所定演出として普図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合には（ステップ065AKS031；No）、特図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS032）。特図連動演出実行中フラグは、特図連動演出の実行が開始されるときにセットされる。この実施例では、所定演出として特別図柄（飾り図柄）の変動が実行されることに連動して特別図柄の表示結果を示唆、報知する特図連動演出も実行可能になっている。特図連動演出については後述する。特図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS032；Yes）、即ち、所定演出として特図連動演出の実行中である場合には、新たに所定演出（普図連動演出）は実行しないため、普図連動演出制御処理を終了する。

10

【1375】

ステップ065AKS032にて特図連動演出実行中フラグがセットされていない場合は（ステップ065AKS032；No）、普通図柄変動開始指定コマンドを受信したか否かを確認する（ステップ065AKS051）。普通図柄変動開始指定コマンドを受信していない場合には（ステップ065AKS051；No）、普図連動演出制御処理を終了する。

20

【1376】

普通図柄変動開始指定コマンドがセットされている場合に（ステップ065AKS051；Yes）、演出制御用CPU120は、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS052）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS052；Yes）、普通図柄の変動頻度が高く、表示結果もほとんど普図当たりとなることから、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

【1377】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS052；No）、大当たり遊技状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS053）。大当たり遊技状態であるか否かは、例えば演出制御プロセスフラグの値で確認される。その場合、演出制御プロセスフラグの値が6以上であるときに大当たり遊技状態であるとする。大当たり遊技状態である場合には（ステップ065AKS053；Yes）、大当たり中の演出を妨げないため、また、大当たり遊技状態終了後に高ベース状態に制御されるので、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。

30

【1378】

大当たり遊技状態でない場合（ステップ065AKS053；No）、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ065AKS056）。ここでは、スーパーリーチを伴う変動パターンにより変動が実行されているときであり、変動開始からの経過時間がスーパーリーチの開始タイミングを超えているか否か等により判定すればよい。スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ065AKS056；Yes）、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、普図連動演出を実行せずに普図連動演出制御処理を終了する。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置5における予告演出や可動体32の動作演出、大当たり期待度の高い演出等）の実行中においても普図連動演出を実行しないようにしてもよい。

40

【1379】

スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ065AKS056；No）、普図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ065AKS059）。ステップ065AKS059では、図18-8

50

(B) に示すように、普通図柄変動開始指定コマンドから特定される普通図柄の表示結果に応じて、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【1380】

図18-8(C)は、所定演出パターンを示す図である。所定演出は、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であり、所定演出パターンSP1は普通図柄も特別図柄もハズレとなることを示唆するパターンであり、所定演出パターンSP2は「普図当り」となることを報知するパターンであり、所定演出パターンSP3は「時短図柄」となることを報知するパターンである。所定演出パターンSP4及びSP5は特別図柄が大当たり図柄となることを示唆するパターンであり、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当たりとなる期待度が高くなっている。なお、この実施例では、全ての所定演出パターンの所定演出は同様の態様により開始され、その後に所定演出パターンに応じた結果が報知されるようになっている。従って、ハズレとなることを示唆する所定演出パターンSP1であっても、演出の開始時は他の所定演出パターンとなることを期待できる。

【1381】

なお、表示結果または特別図柄の表示結果を示唆した後に、ハズレとなることを示唆するガセパターンを設けてもよい。例えば、「時短かも?」といった画像を表示して普通図柄の表示結果が時短図柄となることを示唆する演出を実行した後に、「残念」といった画像を表示して時短図柄とならないことを示すパターンを設けてもよい。

【1382】

普図連動演出に対応した所定演出パターンはSP1～SP3であり、ステップ065AKS059では、図18-8(B)に示すような決定割合で、普図連動演出の実行有無と所定演出パターンSP1～SP3のいずれとするかが決定される。図18-8(B)に示すように、普通図柄の表示結果(普図表示結果)が「普図当り」である場合には、所定演出パターンSP2に決定される割合が高く、「普図ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP1に決定される割合が高く、「時短図柄A」または「時短図柄B」である場合、特に、時短回数が多い「時短図柄B」である場合には、所定演出パターンSP3に決定される割合が高くなっている。これにより、普図連動演出(所定演出)により、普図表示結果を示唆・報知することができる。なお、図18-8(B)に示した決定割合は一例であり、普図連動演出(所定演出)により、普図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、普図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1～SP3以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【1383】

続いて、演出制御用CPU120は、普図連動演出を実行することに決定されているか否か確認する(ステップ065AKS064)。普図連動演出を実行することに決定されていない場合には(ステップ065AKS064; No)、普図連動演出制御処理を終了する。

【1384】

普図連動演出を実行することに決定されている場合には(ステップ065AKS064; Yes)、普図連動演出タイマに、ステップ065AKS059における決定結果(所定演出パターン)に応じた普図連動演出の実行時間に対応する値をセットする(ステップ065AKS078)。そして、所定演出パターンに対応した演出制御用データ等に基づいて普図連動演出(所定演出)を開始する(ステップ065AKS079)。そして、普図連動演出を開始したことに対応して、普図連動演出実行中フラグをセットし(ステップ065AKS080)、普図連動演出制御処理を終了する。

【1385】

普図連動演出実行中フラグがセットされている場合には(ステップ065AKS031; No)、普図連動演出タイマの値を1減算し(ステップ065AKS034)、普図連動演出タイマの値が0になったか否かを判定する(ステップ065AKS035)。普図連動演出タイマの値が0でなければ(ステップ065AKS035; No)、普図連動演出

出制御処理を終了する。

【1386】

普図連動演出タイマの値が0になった場合（ステップ065AKS035；Yes）、普図連動演出を終了させて（ステップ065AKS036）、普図連動演出実行中フラグをオフ状態にリセットして（ステップ065AKS037）、普図連動演出制御処理を終了する。

【1387】

図18-9（A）は、所定演出として特図連動演出を実行有無及び実行する場合の所定演出パターンを決定するための特図連動演出決定処理の一例を示すフローチャートである。特図連動演出決定処理は、飾り図柄の変動を開始する前に、図18-7に示す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）内にて実行される。特図連動演出決定処理において、演出制御用CPU120は、普図連動演出実行中フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ065AKS091）。普図連動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ065AKS091；Yes）、すなわち、所定演出として普図連動演出が実行されている場合には、新たに所定演出（特図連動演出）を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。普図連動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ065AKS091；No）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS092）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS092；Yes）、平均的な特図変動時間が短く、特図連動演出を実行する期間を確保できないため、特図連動演出を実行しないため、特図連動演出決定処理を終了する。

【1388】

なお、特図連動演出決定処理は飾り図柄の変動開始時に実行される処理であるので、大当り遊技状態や小当り遊技状態である場合に特図連動演出が決定されて実行されることはない。高ベース状態でない場合には（ステップ065AKS092；No）、今回開始する変動がスーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りとなる変動パターンであるか否かを確認する（ステップ065AKS093）。なお、スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンであるか否かは、具体的には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンを確認することによって判定できる。スーパーリーチはずれまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンではない場合には（ステップ065AKS093；No）、特図連動演出決定処理を終了する。このように、この実施例ではスーパーリーチを伴う変動パターンでない場合には、特図連動演出を実行しないようになっているが、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合にも所定の割合で特図連動演出（例えば所定演出パターンSP1の所定演出）を実行するようにしてもよい。

【1389】

スーパーリーチハズレまたはスーパーリーチ大当りの変動パターンである場合には（ステップ065AKS093；Yes）、特図連動演出の実行有無と実行する場合の演出態様に対応した所定演出パターンを決定する（ステップ065AKS094）。ステップ065AKS094では、図18-9（B）に示すように、特別図柄（飾り図柄）の表示結果に応じて、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンを決定する。

【1390】

特図連動演出に対応した所定演出パターンはSP1、SP4、SP5であり、ステップ065AKS094では、図18-9（B）に示すような決定割合で、特図連動演出の実行有無と所定演出パターンSP1、SP4、SP5のいずれとするかが決定される。図18-9（B）に示すように特図表示結果が「大当り」である場合には、所定演出パターンSP5に決定される割合が高く、特図表示結果が「ハズレ」である場合には、所定演出パターンSP4に決定される割合が高くなっている。これにより、所定演出パターンSP4よりも所定演出パターンSP5の方が大当り期待度（信頼度）が高くなっている。所定演出パターンSP4、SP5は、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合に決定されるので、これらの所定演出パターンの特図連動演出が実行された場合には、スーパーリー

チとなることを報知できる。また、図18-9に示す決定割合では、所定演出パターンSP1である場合にも大当たりとなる場合があるので、意外性のある演出を実行できる。図18-9(B)に示した決定割合は一例であり、特図連動演出（所定演出）により、特図表示結果を示唆・報知できれば任意の割合でよい。また、特図連動演出の所定演出パターンとして、所定演出パターンSP1、SP4、SP5以外の所定演出パターンを設けてもよい。

【1391】

その後、演出制御用CPU120は、特図連動演出を実行しないこと決定されたか否かを確認する（ステップ065AKS095）。特図連動演出を実行しないことに決定された場合には（ステップ065AKS095；Yes）、特図連動演出決定処理を終了する。特図連動演出を実行することに決定された場合（ステップ065AKS095；No）、決定された所定演出パターンに対応する特図連動演出を実行するための設定を行う（ステップ065AKS096）。ステップ065AKS096では、例えば所定演出パターンに対応する演出制御データをRAM122の所定領域に使用データとしてセットする。そして、特図連動演出実行中フラグをオン状態にセットし（ステップ065AKS097）、特図連動演出決定処理を終了する。

10

【1392】

図18-10は、図18-7の演出制御プロセス処理において実行される時短報知設定処理（ステップ065AKS2）の一例を示すフローチャートである。時短報知設定処理は、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応して高ベース状態（時短状態）に制御されるときに、時短状態に移行することを報知するための処理である。

20

【1393】

時短報知設定処理において、演出制御用CPU120は、時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ065AKS101）。時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していなければ（ステップ065AKS101；No）、時短報知設定処理を終了する。

【1394】

時短図柄が停止したことを指定する普図停止指定コマンドを受信していれば（ステップ065AKS101；Yes）、サブ時短フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、高ベース状態であるか否かを確認する（ステップ065AKS102）。高ベース状態である場合には（ステップ065AKS102；Yes）、時短図柄となったことに基づく制御は実行しないため、時短報知設定処理を終了する。

30

【1395】

高ベース状態でない場合（ステップ065AKS102；No）、サブ時短フラグをオン状態にセットする（ステップ065AKS103）。なお、サブ時短フラグは、大当たり遊技状態が終了して時短状態に制御されるときにもオン状態にセットされる。

【1396】

続いて、大当たり遊技状態であるか否かを判定する（ステップ065AKS104）。大当たり遊技状態である場合には（ステップ065AKS104；Yes）、当該大当たり遊技状態後に時短状態に制御されるため、時短状態に移行したことを報知せずに時短報知設定処理を終了する。

40

【1397】

大当たり遊技状態でない場合（ステップ065AKS104；No）、画像表示装置5の所定位置に右打ちすることを指示する右打ち表示を表示する（ステップ065AKS105）。

【1398】

そして、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップ065AKS106）。スーパーリーチのリーチ演出の実行中でない場合（ステップ065AKS106；No）、時短状態に移行したことの報知（時短移行報知）、及び、右打ちすることの報知（右打ち報知）を開始するための設定を行う（ステップ065AKS107）。

50

）。

【1399】

また、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には（ステップ065AKS106；Yes）、次回の変動開始時に、右打ち報知を開始するための設定を行う（ステップ065AKS108）。このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出実行中である場合には、スーパーリーチのリーチ演出に注目させるため、時短移行報知及び右打ち報知を実行せず、次回の変動において右打ち報知を実行するようになっている。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出を妨げてしまうことを防止できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出以外の演出（画像表示装置5における予告演出や可動体32の動作演出、大当たり期待度の高い演出等）の実行中においても時短移行報知及び右打ち報知を実行しないようにしてもよい。また、次回の変動開始時には既に時短状態へは移行済みである場合もあるが、次回の変動において時短移行報知を実行するようにしてもよい。

10

【1400】

なお、時短移行報知及び右打ち報知は実行されないものの、右打ち表示は表示されるため、最低限時短状態に移行したことを示すことができるので、遊技者が遊技状態を把握できずに不利益を被ることを低減できる。

【1401】

ステップ065AKS107またはステップ065AKS108の処理を実行した後は、時短報知設定処理を終了する。

【1402】

図18-11は、時短移行時の演出内容を示すタイミングチャートである。図18-11において、「特図変動」のONは特別図柄が変動中であることを示し、OFFは特別図柄が停止中であることを示す。「普図変動」のONは普通図柄が変動中であることを示し、OFFは普通図柄が停止中であることを示す。「右打ち画像」のONは画像表示装置5に右打ち画像が表示されていることを示し、OFFは右打ち画像が表示されていないことを示す。

20

【1403】

図18-11（A）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図18-11（A）に示すように、特別図柄の変動中に、普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときに、時短移行報知及び右打ち報知が実行される。また、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示される。そして、時短図柄の図柄確定時間が経過して、次の普通図柄の変動開始時に時短制御が開始されることとなる。このように、実際に時短制御が開始される前の時短図柄の図柄確定時間において、時短移行報知及び右打ち報知を実行することで、特別図柄の変動中に時短状態に移行する場合でも、時短状態に移行すること、及び、右打ちにより遊技を行うことを適切に報知することができる。

30

【1404】

図18-11（B）は、時短図柄停止時にスーパーリーチのリーチ演出が実行されていない場合のタイミングチャートである。図18-11（B）に示すように、特別図柄の変動中にスーパーリーチとなり、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果として時短図柄が停止したときは、時短図柄の停止するタイミングで右打ち画像が表示されるが、時短移行報知及び右打ち報知が実行されない。そして、スーパーリーチを伴う変動終了後の次の変動開始時に、右打ち報知が実行される。なお、次の変動開始タイミングが時短図柄の図柄確定時間の後だった場合には既に時短状態となっているため、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に時短図柄が停止したときには、次の変動開始時に時短報知を行わないようになっている。これに対して、次の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。例えば、図18-11（B）に示すように、次の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間が経過する場合には、次の変動開始時に時短報知を実行するようにしてもよい。

40

【1405】

50

なお、時短図柄が停止したときに実行中の特別図柄の変動の終了タイミングが、実際に時短制御が開始されるタイミングである時短図柄の図柄確定時間経過よりも前である場合、今回の特別図柄の変動中に慌てて時短移行報知や右打ち報知を実行する必要もないため、次の特別図柄の変動開始以降に時短図柄の図柄確定時間経過以前の期間に、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

【1406】

続いて、特徴部065AKの演出動作例を説明する。図18-12～図18-14は、特徴部065AKの所定演出の演出動作例を示している。図18-12(A)は、下向きの矢印で、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置5の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置5の中央下部分に所定演出領域65AK11が設けられている。この実施例では、所定演出領域65AK11において所定演出（普図連動演出、特図連動演出）が実行されるようになっている。なお、所定演出領域65AK11は、常時画像表示装置5に表示されていてもよいし、所定演出が実行されるときに表示されるようにしてもよい。例えば、所定演出が実行されない高ベース状態や大当たり遊技状態では所定演出領域65AK11が消去されるようにしてもよい。

【1407】

所定演出を実行することが決定された場合、図18-12(B)に示すように、所定演出領域65AK11において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。図18-12(B)では、下向きの矢印で演出画像がスクロール表示されていることを示している。その後、所定演出パターンに応じた演出結果が報知されることになる。

【1408】

所定演出パターンSP1である場合には、図18-12(C)に示すように、所定演出領域65AK11に「×」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が失敗し、普通図柄や特別図柄の表示結果が当たりとなる期待度が低いこと等が報知される。

【1409】

所定演出パターンSP2である場合には、図18-12(D)に示すように、所定演出領域65AK11に「○」の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、普通図柄が当たりとなること等が報知される。

【1410】

所定演出パターンSP4である場合には、図18-12(E)に示すように、所定演出領域65AK11に音符の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度が高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【1411】

所定演出パターンSP5である場合には、図18-12(F)に示すように、所定演出領域65AK11に「熱」の文字の演出画像が表示されて停止する。これにより所定演出が成功し、特別図柄が大当たりとなる期待度がより高いことやスーパーリーチが実行されること等が報知される。

【1412】

所定演出パターンSP4、SP5である場合、例えば図18-12(E)、(F)に示すように、左右の各飾り図柄表示エリア5L、5Rに同じ数字の飾り図柄が停止して、リーチとなった後、所定演出の演出結果（音符や「熱」の文字の演出画像）が表示されるようになっている。このようにすることで、リーチ中に所定演出が実行された場合には、スーパーリーチとなることを期待させることができる。

【1413】

なお、所定演出パターンSP1、SP2は普図連動演出として実行され、所定演出パターンSP1、SP4、SP5は特図連動演出として実行される。普図連動演出は、特別図柄（飾り図柄）の変動とは無関係に実行されるので、特別図柄（飾り図柄）の変動中の任

10

20

30

40

50

意のタイミングで実行され得るようになっている。

【1414】

図18-13は、所定演出パターンSP3の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図18-13（A）は、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動が実行されていることを示している。画像表示装置5の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置5の中央下部分に所定演出領域65AK11が設けられている。

【1415】

所定演出を実行することが決定された場合、図18-13（B）に示すように、所定演出領域65AK11において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。

【1416】

所定演出パターンSP3である場合には、図18-13（C）に示すように、所定演出領域65AK11に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

【1417】

時短図柄が停止すると、図18-13（D）に示すように、画像表示装置5の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示され、画像表示装置5の中央部分に「時短突入！」という文字の画像が表示される時短移行報知が実行される。このとき、画像表示装置5の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄Bとなったことに対応して、「100回」が表示されている。

【1418】

その後、図18-13（E）に示すように、画像表示装置5の中央部分に「右を狙え！」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。そして、図18-13（F）に示すように、右打ち報知の画像が消去されて右打ち報知が終了する。このとき、所定演出領域65AK11に「時」の演出画像も消去される。このように、この実施例では、特別図柄（飾り図柄）の変動中であっても、普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短状態に移行する。その場合には、時短図柄が停止することを報知する所定演出を実行可能となっており、図18-13（D）、（E）に示すような時短移行報知や右打ち報知が実行されるので、好適に時短状態への移行を報知することができる。これにより、遊技者が戸惑うことなく遊技を続行できる。

【1419】

図18-14は、スーパーリーチのリーチ演出中に所定演出パターンSP3の所定演出（普図連動演出）が実行される場合の演出動作例である。図18-14（A）は、左右の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「7」の数字を示す飾り図柄が停止し、中の飾り図柄表示エリア5Cにおいて飾り図柄の変動が実行されてリーチとなっていることを示している。画像表示装置5の左上において、常時遊技者が視認可能な小図柄の変動も実行される。また、画像表示装置5の中央下部分に所定演出領域65AK11が設けられている。

【1420】

所定演出を実行することが決定された場合、図18-14（B）に示すように、所定演出領域65AK11において、演出画像がスクロール表示されて所定演出が開始される。このとき、画像表示装置5においてスーパーリーチのリーチ演出が開始される。

【1421】

所定演出パターンSP3である場合には、図18-14（C）に示すように、所定演出領域65AK11に「時」の演出画像が表示されて停止する。これにより、所定演出が成功し、普通図柄の表示結果が時短図柄となることが報知される。

【1422】

スーパーリーチ演出中に時短図柄が停止すると、図18-14（D）に示すように、画像表示装置5の右下部分に右打ちを指示する右打ち表示が表示されるが、画像表示装置5における時短移行報知や右打ち報知は実行されず、スーパーリーチのリーチ演出が継続し

10

20

30

40

50

て実行される。

【1423】

その後、図18-14(E)に示すように、中の飾り図柄表示エリア5Cにおいて「6」の数字を示す飾り図柄が停止してハズレとなる。このとき、所定演出領域65AK11に「時」の演出画像も消去される。そして、図18-14(F)に示すように、次の飾り図柄の変動開始に伴って、画像表示装置5の中央部分に「右を狙え!」という文字の画像が表示される右打ち報知が実行される。このとき、画像表示装置5の左上部分には時短回数が表示される。ここでは、時短図柄Aとなったことに対応して、「49回」が表示されている。なお、ここでは前回の変動中に時短状態に移行して、1回の変動が消化されたことに伴い、時短回数が50回から49回に減算されている。

10

【1424】

このように、この実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合には、時短移行報知や右打ち報知が実行されずスーパーリーチのリーチ演出が優先して実行される。スーパーリーチの結果として大当たりとなった場合には、当該大当たりに対応する大当たり遊技状態の後に時短状態に制御されることになる。よって、スーパーリーチのリーチ演出中に時短移行報知を実行しても、その報知が無駄になったり興ざめな演出となる可能性があるため、スーパーリーチのリーチ演出を優先するようになっている。そして、表示結果がハズレとなった場合には、次回変動時に右打ち報知が実行されるので、時短状態に移行したことや右打ちすることを好適に報知できる。なお、スーパーリーチのリーチ演出中に普通図柄の表示結果が時短図柄となり、当該スーパーリーチを伴う変動の表示結果が大当たりとなった場合には、普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知(時短移行報知、右打ち報知)は実行しないようにしてもよい、大当たり遊技状態終了後の最初の変動にて普通図柄の表示結果が時短図柄となったことに対応する報知を実行するようにしてもよい。

20

【1425】

(特徴部065AKの変形例)

本特徴部は、この実施例に限定されず、種々の変形や応用が可能であり、更に特徴を追加してもよい。上記実施例や変形例に示したフローチャートの処理内容や決定割合、各種演出の決定方法は、一例であって、上記実施例と同様の効果を奏することができ、上記実施例で示した演出を好適に実行できれば任意でよい。また、上記実施例で示した演出動作例は一例であり、同様の演出効果を達成できれば適宜変更可能である。また、上記実施例で説明した構成は、その全てが必須構成ではなく、その一部が欠けていてもよい。また、本特徴部と他の特徴部を適宜組み合わせてもよい。

30

【1426】

特別図柄の表示結果を先読みして先読予告演出を実行する場合において、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、先読予告演出の実行を制限するようにしてもよい。例えば、普通図柄の表示結果が時短図柄となる場合には、時短図柄が停止して時短状態に移行するまでは先読予告演出を実行しないようにしてもよい。また、変動開始前の普通図柄の表示結果を先読みして、時短図柄となる普通図柄の保留データがある場合には、特別図柄の表示結果を予告する先読予告演出を制限するようにしてもよい。このようにすることで、先読予告演出を実行した後に遊技状態が変更されることで、先読み時と実際の変動実行時とで変動パターンが変化して、先読予告演出の演出内容と整合しなくなることを防止できる。

40

【1427】

ホールコンピューターやデータ表示機に外部出力する信号として、大当たり信号(大当たり中に出力)、特賞中信号(大当たり中及び時短中に出力)に加えて、時短中信号(時短中のみ出力)を設けてもよい。

【1428】

上記実施例では、大当たり遊技状態において普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合、時短状態への制御は行わないようになっていたが、低ベース状態で大当たりとなった場合

50

、当該大当りに対応する大当り遊技状態において、時短図柄となったことに基づいて時短状態へ制御するようにしてもよい。この場合、大当り遊技状態開始→時短図柄となったことに基づく時短制御開始→大当り遊技状態終了という順番になり、大当り遊技状態の前後でベースが変化していることになる。そのため、大当り遊技状態に制御されたことに基づく時短回数の設定は、大当り遊技状態終了後の変動開始時に行うようにしてもよい。例えば、低ベース状態で大当りとなった場合の時短回数は50回または100回であり、高ベース状態で大当りとなった場合の時短回数が100回である場合には、大当り遊技状態中に時短図柄が停止した場合、大当り遊技状態終了後の時短回数は100回に設定される。大当り遊技状態終了後の変動開始時に、時短回数の設定を行うことで、大当り中に遊技状態が変化しても好適に状態移行をすることができる。なお、大当り遊技状態となったときに遊技状態によらず、時短回数は一定であってもよいし、一定割合で時短回数が決定されるようにしてもよい。

10

【1429】

上記実施例では、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知する所定演出（普通連動演出、特図連動演出）は、所定演出領域65AK11において演出画像をスクロール表示して演出結果を表示する演出（図18-12～図18-14）であったが、普通図柄の表示結果または特別図柄の表示結果を示唆・報知できる演出であれば任意の演出でよい。また、所定演出は、少なくとも普通図柄が時短図柄となるか否か、または、特別図柄の表示結果を示唆・報知する演出であればよい。

【1430】

20

また、上記実施例では、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合は、時短回数を更新しないようになっていたが、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合に時短回数を更新、追加するようにしてもよい。また、低ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、高ベース状態で普通図柄の表示結果が時短図柄となった場合と、で時短回数や時短回数の決定割合が異なるようにしてもよい。

【1431】

上記実施例では、スーパーリーチのリーチ演出中等、所定の場合、時短移行報知や右打ち報知の実行が制限されるようになっていたが、実行中に演出内容に関わらず、時短図柄となったことに応じて時短状態に移行する場合、時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。例えば、画像表示装置5とは異なる表示手段において時短移行報知や右打ち報知を実行する場合には、画像表示装置5における演出内容に関わらず時短移行報知や右打ち報知を実行するようにしてもよい。

30

【1432】

（特徴部065AKに係る手段）

（1）特徴部065AKに係る遊技機は、

特別識別情報（例えば特別図柄）の可変表示を行い、特別識別情報の可変表示結果が特定表示結果（例えば大当り図柄）となったことに基づいて、特別可変手段（例えば特別可変入賞球装置7（大入賞口））へ遊技媒体が進入しやすい有利状態（例えば大当り遊技状態）へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機65AK1）であって、

普通識別情報（例えば普通図柄）の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示結果が所定結果（例えば普通図当り）となったことに基づいて、普通可変手段（例えば可変入賞球装置6B（第2始動入賞口））へ遊技媒体が進入しやすい所定状態（例えば開放状態）に変化させる可変制御手段（例えばステップS404の処理を実行するCPU103）と、

40

通常状態よりも前記普通可変手段が前記所定状態に変化しやすい特別状態（例えば時短状態）へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ065AKS018の処理を実行するCPU103）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果とは異なる特別結果（例えば時短図柄）となったことに基づいて、前記通常状態から前記特別状態に制御可能であり（例えばステップ065AKS018の処理を実行する）、

50

前記演出実行手段は、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する特定演出（例えば所定演出パターンSP4、SP5の所定演出、特図連動演出）と、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となることを示唆する特別演出（例えば所定演出パターンSP3の所定演出、普図連動演出）と、を実行可能であり、

前記状態制御手段は、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となったときに特別識別情報の可変表示を実行中であつたとしても、前記通常状態から前記特別状態に制御可能である（例えばステップ065AKS018の処理を実行する）。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【1433】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、

前記普通可変手段が前記所定状態に変化することに基づいて所定報知（例えば時短移行報知、右打ち報知）を行う所定報知手段と、

特別識別情報の可変表示中の演出内容に応じて、前記所定報知を制限する所定報知制限手段（例えばステップ065AKS106、ステップ065AKS108の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、所定報知により特別識別情報の可変表示中の演出を妨げてしまうことを防止できる。

【1434】

（3）上記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記演出実行手段は、前記通常状態において、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果となること、普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果となること、特別識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となること、のうちのいずれとなるかを示唆する演出を実行可能である（例えば所定演出パターンSP1～SP5の所定演出を実行可能である。図18-12、図18-13）ようにしてもよい。

このような構成によれば、普通識別情報と特別識別情報との両方の表示結果に注目させることができる。

【1435】

（4）上記（1）から（3）のいずれかに記載の遊技機において、

前記状態制御手段は、前記有利状態に制御されたことに基づいて前記特別状態に制御可能であり（例えば図18-5）、

前記有利状態に制御された後の特別識別情報の可変表示を開始するときに、前記通常状態であるか前記特別状態であるかに応じて、当該有利状態に制御されたことに基づいて制御される前記特別状態の終了条件を異ならせるようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【1436】

（5）上記（1）から（4）のいずれかに記載の遊技機において、

普通識別情報の可変表示結果が前記特別結果である場合、普通識別情報の可変表示結果が前記所定結果である場合よりも、可変表示結果が表示されてから確定するまでの時間が長い（例えば図18-3（A））ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【1437】

（6）上記（1）から（5）のいずれかに記載の遊技機において、

前記通常状態である場合、前記特別状態である場合よりも、普通識別情報の可変表示結果として前記特別結果が表示されてから確定するまでの時間が長い（例えば図18-3（A）、（B））ようにしてもよい。

このような構成によれば、好適に状態移行をすることができる。

【1438】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部に関する各構成は、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み

10

20

30

40

50

合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。

【1439】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1440】

(特徴部079SGに関する説明)

次に、本発明の実施の形態における特徴部079SG（以下、本特徴部079SGと略記する）について説明する。図19-1は、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1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19-1に示すように、本特徴部079SGにおける音声制御基板13には、演出制御用CPU120と共動してスピーカ8L、8Rから出力される音（演出音）の生成を行う音声合成用IC079SG132と、該音声合成用IC079SG132にて生成された音の出力音を増幅する増幅回路（アンプ）079SG134と、音声データROM079SG133と、が搭載されており、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドにもとづいて音番号データを音声合成用IC079SG132に出力して、該音番号データに対応する音を音声合成用IC079SG132に生成させる。

【1441】

音声合成用IC079SG132は、演出制御用CPU120から音番号データが入力されると、該入力された音番号データに応じた音声や効果音をスピーカ8L、8R毎に個別に生成して増幅回路079SG134に出力する。増幅回路079SG134は、音声合成用IC079SG132から出力された音声や効果音を増幅し、各スピーカ8L、8Rに出力する。

【1442】

音声データROM079SG133には、音番号データに対応付けて該音番号データが該当する演出コマンドにより実施される演出に対応した音を出力するための各スピーカ8L、8R毎の制御データが格納されている。つまり、これら制御データは、演出期間（例えば、飾り図柄可変表示期間）において各スピーカ8L、8Rから出力する効果音やBGM（楽曲）等の音の出力態様（周波数特性、タイミング（ディレイ）等）が時系列的に記述された音声データ等を含むデータの集まりである。

【1443】

図19-2（A）は、本特徴部079における画像表示装置5を示す説明図である。本特徴部079SGにおける画像表示装置5の表示領域は、正面視で高さL、左右幅Lの長方形に形成されている。該表示領域の大部分は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出、後述する操作促進演出や静止画表示演出等の演出を表示するための第1表示領域079SG005Fを構成している。また、画像表示装置5の下端部は、第1特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第1保留記憶表示エリア079SG005Dと、第2特図保留記憶数を白抜き円形の保留表示の数によって表示可能な第2保留記憶表示エリア079SG005Uと、遊技状態を示すテロップを表示可能なテロップ表示エリア079SG005Tと、を含む第2表示領域079SG005Saを構成している。

【1444】

つまり、画像表示装置5の表示領域全体のうち、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを除いた部分が第1表示領域079SG005Fとなっている。

【1445】

尚、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、第1表示領域079SG005Fよりも画像表示装置5の表示領域の周縁部にて、遊技に関す

10

20

30

40

50

る情報の表示（保留表示、テロップ表示、第4図柄の表示、保留記憶数の表示）を行っている表示領域である。つまり、本特徴部079SGにおける第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbは、パチンコ遊技機1におけるUI（ユーザーインターフェース）表示領域でもある。

【1446】

そして、画像表示装置5の右上端部は、特別図柄の可変表示中であることを示す第4図柄079SG005Jと第1特図保留記憶数の表示及び第2特図保留記憶数の表示を含む第3表示領域079SG005Sbを構成している。

【1447】

このうち、第2表示領域079SG005Saは、正面視で長方形に形成されており、その高さは画像表示装置5の表示領域全体の高さHの半分未満の長さに形成されているとともに、左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の左右幅Lと同一の長さに形成されている。また、第3表示領域079SG005Sbは、正面視で長方形に形成されているが、その高さと左右幅は画像表示装置5の表示領域全体の高さH及び左右幅Lよりも極めて短く形成されている。

【1448】

このため、本特徴部079SGでは、画像表示装置5の表示領域全体に占める第1表示領域079SG005Fの面積は、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbとを合わせた面積よりも広がっている。

【1449】

図19-2（B）に示すように、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uでは、演出制御用CPU120が後述する保留表示動作処理（図8-13参照）を実行することによって、各保留表示を垂直軸回りに一定速度（例えば、回転速度V3）にて回転表示可能となっている。

【1450】

図19-2（C）に示すようにテロップ表示エリア079SG005Tでは、演出制御用CPU120が後述するテロップ動作処理（図19-13参照）を実行することによって、遊技状態や実行中の演出に応じたメッセージ（例えば、特定のリーチ演出中であれば「××モード中！」等の演出の状態に応じたメッセージ）を、左方向から右方向に向けて一定速度（例えば、移動速度V3）移動させつつ表示可能となっている。

【1451】

尚、遊技状態に応じたメッセージに含まれる文字は、該テロップ表示エリア079SG005Tの右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア079SG005Tの左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動される。このため、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて遊技状態に応じたメッセージが移動されつつ表示されている場合は、常に該テロップ表示エリア079SG005Tにて遊技状態に応じたメッセージ全体が表示されているので、遊技者が現在の遊技状態を認識し易くなっている。

【1452】

尚、本特徴部079SGでは、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとを共通の一定速度（V3）にて回転・移動させ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、第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示とテロップ表示エリア079SG005Tにおけるメッセージとは、それぞれ異なる一定速度で回転・移動可能であってもよい。

【1453】

図19-2（D）に示すように、第4図柄079SG005Jは、上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとを有しており、これら上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとが一定周期で交互に点滅することによって

10

20

30

40

50

特別図柄の可変表示中であることを示すようになっている。また、これら上部図柄 079SG005Ja と下部図柄 079SG005Jb とは、可変表示結果がはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が消灯される（OFF となる）一方で、可変表示結果が大当たりやはずれとなる場合は可変表示の終了タイミングにおいて双方が点灯される（ON となる）。

【1454】

尚、第3表示領域 079SG005Sb における第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、新たな保留記憶が発生したタイミングと新たな可変表示が開始されるタイミングとでのみその数が増加する表示である。つまり、第3表示領域 079SG005Sb における第1特図保留記憶数の表示と第2特図保留記憶数の表示とは、第4図柄 079SG005J や第1保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第2保留記憶表示エリア 079SG005U、テロップ表示エリア 079SG005T とは異なり、可変表示の開始タイミングを除き表示態様が変化しない。

【1455】

次に、本特徴部 079SG における表示制御部 123 について説明する。表示制御部 123 における CGROM には、画像表示装置 5 に画像を表示させるための複数種類の画像データが記憶されている。表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 による指示に基づいて CGROM に記憶されている 1 の画像データに基づいて所定画像を画像表示装置 5 に表示させることが可能であり、複数種類の画像データを配置して画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定の演出画面を表示させることが可能である。所定画像を画像表示装置 5 に表示させないようにする場合には、状況に応じて、所定画像の画像データの前面側に他の画像データを透過率 0% として配置することで、所定画像の画像データに基づく画像を演出画面に表示させないように制御する場合と、所定画像の画像データを配置しない表示データを作成した画像表示装置 5 に画像を表示させることにより、所定画像を演出画面に表示させないように制御する場合がある。

【1456】

図 19-3 (A) ~ 図 19-3 (D) に示すように、例えば、画像表示装置 5 に画像を表示する場合としては、画像データ 1 ~ 3 を含む複数の画像データを配置して作成された表示データに基づいて画像表示装置 5 に画像を表示する。

【1457】

図 19-3 (A) に示すように、画像データ 1 は、第1保留記憶表示エリア 079SG005D、第2保留記憶表示エリア 079SG005U とテロップ表示エリア 079SG005T を第2表示領域 079SG005Sa に表示するとともに、第4図柄 079SG005J を第3表示領域 079SG005Sb に表示するために描画されるデータである。また、画像データ 1 飾り図柄の小図柄を第1表示領域 079SG005F（第3表示領域 079SG005Sb の左側方）に表示するために描画されるデータでもある。

【1458】

図 19-3 (B) に示すように、画像データ 2 は、後述するチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出の画像を第1表示領域 079SG005F に表示するために描画されるデータである。

【1459】

図 19-3 (C) に示すように、画像データ 3 は、飾り図柄の可変表示やリーチ演出を第1表示領域 079SG005F に表示するために描画されるデータである。

【1460】

尚、図 19-3 (A) ~ 図 19-3 (C) に示すように、これら画像データ 1、画像データ 2、画像データ 3 には画像表示装置 5 に画像を表示するための表示優先度が設定されている。表示優先度は、画像データ 1 が最も高く設定されており、画像データ 3 が最も低く設定されている（画像表示装置 5 における画像の表示優先度：画像データ 1 > 画像データ 2 > 画像データ 3）。つまり、画像表示装置 5 では、画像データ 1 に基づく画像が最も上層の画像として表示され、画像データ 2 に基づく画像が画像データ 1 に基づく画像より

10

20

30

40

50

も下層の画像として表示され、画像データ3に基づく画像が画像データ1に基づく画像と画像データ2に基づく画像よりも下層（最下層）の画像として表示されるようになってい

る。このため、図19-3（D）に示すように、画像表示装置5においては、画像データ2に基づく画像が画像データ3に基づく画像よりも優先して表示され、画像データ1に基づ

く画像が画像データ2に基づく画像と画像データ3に基づく画像よりも優先して表示さ

れる。

【1461】

尚、図19-3（D）に示すように、画像データ1に基づく画像、画像データ2に基づく画像、画像データ3に基づく画像が同時に画像表示装置5に表示される場合は、画像データ3に基づく画像が最も下位階層の画像として表示されるため、該画像データ3に基づく

画像は、第1データに基づく画像や画像データ2に基づく画像によって少なくとも一部

が視認困難或いは視認不能となる場合がある。

【1462】

尚、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、画像データ1及び画像データ2に基づく画像は、常に進行速度が一定である動画として画像表示装置5に表示される一方で、

画像データ3に基づく画像は、予めCGROMに記憶されているデータに基づいて複数の

進行速度の動画や静止画として画像表示装置5に表示されるようになっている。

【1463】

特に、本特徴部079SGでは、詳細は後述するが、スーパーリーチのリーチ演出中においてリーチ演出の動画の表示を通常の進行速度V1と該V1よりも遅い進行速度V2（

スローモーション）にて実行可能となっている。これは、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータと進行速度V2にて表示する演出動画用のデータが予め格納されているためであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、CGROM内に進行速度V1にて表示する演出動画用のデータのみを予め格納しておき、該データに所定の処理を行うことによってリーチ演出の演出動画の一部を進行速度V2にて表示可能としてもよい。

【1464】

このように、本特徴部079SGでは、演出動画が変化する速度である映像進行速度をV1とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が早い第1速度となる非スローモーション期間、映像進行速度をV1よりも遅いV2とすることで遊技者が認識するリーチ演出の進行速度が遅い第2速度となるスローモーション期間としている。つまり、本特徴部079SGにおける演出の進行速度が遅い演出動画であるスローモーション動画とは、該スローモーション動画の前において表示される、映像進行速度がV1の非スローモーション動画に比較して映像進行速度が遅いものであればよい。

【1465】

尚、本特徴部079SGでは、全てのスーパーリーチ演出においてスローモーション期間を設けている形態を例示しているが（図19-18～図19-25参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スーパーリーチ演出として、画像表示装置5に表示される演出動画の内容自体は、図19-18～図19-25に示すスーパーリーチ演出の内容と同一ではあるが、映像進行速度がV1からV2に変化しない、つまり、スローモーション期間とならないスーパーリーチ演出を実行するようにすることで、図19-18～図19-25に示すスーパーリーチ演出において、スローモーション期間となったことを遊技者が認識し易くなるようにしてもよい。

【1466】

つまり、このように演出動画の内容が同一であるが映像進行速度がV2に変化しないスーパーリーチ演出を実行する場合にあっては、本発明における第1速度よりも遅い第2速度である演出動画とは、同一内容の演出動画が非スローモーションのスーパーリーチ演出における映像進行速度V1よりも遅い映像進行速度V2にて表示されることによって、非スローモーションのスーパーリーチ演出よりも長い期間に亘って表示される該演出動画が該当することになる。

【1467】

尚、本特徴部079SGでは、上記したように、演出動画の映像進行速度を遅くすることによって遊技者が感じるリーチ演出の進行速度が遅いスローモーションによる演出を構成し、スピーカ8L、8Rからの音の出力については再生速度V3から変化しない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、演出動画の映像進行速度を変えずに（V1のまま）、スピーカ8L、8Rから出力される音の再生速度、遊技効果ランプ9の発光周期を逆に早めることによって、リーチ演出の進行速度が遅くなったものと遊技者が感じる疑似スローモーションを構成するようにしてもよい。

【1468】

つまり、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1としては、演出動画を表示可能な表示手段を含む複数の演出出力手段を備え、これら演出出力手段のうち、少なくとも1の演出出力手段による演出の進行速度をスローモーション期間と非スローモーション期間とで異ならせることによって、スローモーション期間において、実行中の演出がスローモーションであると遊技者に認識させることができるものであればよい。

【1469】

尚、本特徴部079SGでは、スローモーション期間は常にリーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行す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、スローモーション期間は、リーチ演出の演出動画の表示の進行速度を変化可能（例えば時間経過により進行速度が漸減していくものや、進行速度が所定の範囲内で増減するもの）であってもよい。

【1470】

図19-4(A)は、本特徴部079SG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19-4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【1471】

図19-4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（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。

【1472】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図19-4(B)に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」や「小当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【1473】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図19-4(B)に示すように、コマンド8

10

20

30

40

50

C 0 0 H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8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り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8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り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8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」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5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 5 Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。

10

【1 4 7 4】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9 5 0 2 Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 3 Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

20

【1 4 7 5】

コマンドA 0 X X Hは、大当り遊技や小当り遊技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、大当り遊技や小当り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。

30

【1 4 7 6】

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指定コマンドと同様の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、可変表示結果指定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、例えば、後述する大当り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。

40

【1 4 7 7】

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づき、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づき、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

50

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。

【1478】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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C2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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11から演出制御基板12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11から演出制御基板12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。

10

【1479】

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。即ち、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。

【1480】

20

尚、図19-4（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【1481】

図19-5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19-5に示すように、本特徴部079SG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、大当た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のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こ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。

30

【1482】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図19-10に示す遊技制御カウンタ設定部079SG154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

40

【1483】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」、「非確変大当たり」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【1484】

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における変動パ

50

ターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

【1485】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【1486】

図19-6(A)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル1の構成例を示している。本特徴部079SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【1487】

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

【1488】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【1489】

特図表示結果判定テーブル1において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル1では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部079SGでは約 $1/300$ ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部079SGでは約 $1/30$ ）。即ち、特図表示結果判定テーブル1では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【1490】

また、図19-6(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル2の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル2は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【1491】

本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかにかかわらず、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「小当り」の特図表示結果に割り当てられている。

【1492】

特図表示結果判定テーブル2において、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部079SGにおける特図表示結果判定テーブル2では、第1特図の特図ゲームである場合と第2特図である場合とで「小当り」に割り当てられている判定値数が異なっている。具体的には、第1特図の特図ゲームである場合は、「小当り」に判定値が割り当てられているが、第2特図の特図ゲームである場合には「小当り」に判定値が割り当てられていない。よって、後述するように、第2特図の可変表示が第1特図の可変表示よりも優先して実行され、時短制御が実行されることにより可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口への入賞が発生して第2特図の可変表示が多く実行される高ベース状態では、「小当り」がほぼ発生しないようになっており、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やすい高ベース状態において、遊技球を多く獲得できない小当りの発生を回避して遊技興味が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【1493】

図19-7(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部079SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示(変動表示)が行われた特別図柄が第1特図(第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム)であるか第2特図(第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム)であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値(判定値)が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

20

【1494】

ここで、本特徴部079SGにおける大当り種別について、図19-7(B)を用いて説明すると、本特徴部079SG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高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

30

【1495】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1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。「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回(いわゆる5ラウンド)、繰返し実行される大当りである。「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回(いわゆる2ラウンド)、繰返し実行される大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド(10R)確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド(5R)確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド(2R)確変大当りと呼称し、「非確変大当り」を2ラウンド(2R)非確変大当りと呼称する場合がある。

40

【1496】

また、特に図示はしないが、本特徴部079SGにおける小当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に2回変化させるとともに、該開放時間が確変大当りCと同じ開放期間(本特徴部079SGでは0.1秒)となっている。尚、小当り遊技の終了後は、該小当り遊技直前の遊技状態が引き継がれる。

【1497】

50

確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A や確変大当り B である場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【1498】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部 079SG では 100 回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【1499】

図 19-7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第 1 特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第 2 特図である場合には、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当り B」や「確変大当り C」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第 2 特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当り B」や「確変大当り C」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【1500】

尚、図 19-7 (A) に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず同一とされている。

【1501】

よって、前述したように、「確変大当り B」や「確変大当り C」に対する判定値の割り当てが、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当り A」に対する判定値の割り当ても第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当り A」については、第 2 特図の特図ゲームである場合の方が第 1 特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【1502】

尚、第 2 特図の特図ゲームである場合にも、第 1 特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第 2 特図の特図ゲームである場合には、第 1 特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当り B」や「確変大当り C」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第 1 特図の特図ゲームであるか第 2 特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【1503】

図 19-8 は、本特徴部 079SG における変動パターンを示している。本特徴部 07

10

20

30

40

50

9 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「大当たり」や「小当たり」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」で飾り図柄の変動表示態様が「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」で飾り図柄の変動表示態様が「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「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【1504】

大当た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とがある。尚、本特徴部079 S G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、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よい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、…のように、複数のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【1505】

20

尚、本特徴部079 S Gにおける変動パターンには、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応する特殊当りの変動パターン（P C 1-1）も含まれている。

【1506】

図19-8に示すように、本特徴部079 S Gにおける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の特図可変表示時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【1507】

また、本特徴部079 S G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M R 3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M R 3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よい。

30

【1508】

図19-9は、本特徴部079 S Gにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部079 S Gでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

40

【1509】

具体的には、図19-9に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP B 1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とP B 1-2（スーパーリーチ α 1大当たりの変動パターン）とP B 1-3（スーパーリーチ α 3大当たりの変動パターン）とP B 1-4（スーパーリーチ β 1大当たりの変動パターン）とP B 1-5（スーパーリーチ β 3大当たりの変動パターン）とから決定する。また、可変表示結果が確変大当たりAまたは確変大当たりBである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをP B 1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）とP B 1-2（スーパーリーチ大当たりの変動パター

50

ン) とから決定する。

【1510】

図19-9に示すように大当り用変動パターン判定テーブルAと大当り用変動パターン判定テーブルとでは、PB1-2~PB1-5に対する判定値の割当数が異なっている。具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-2に45個、PB1-3に150個、PB1-4に300個、PB1-5に500個の判定値がそれぞれ割り当てられており、大当り用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2に30個、PB1-3に135個、PB1-4に315個、PB1-5に515個の判定値がそれぞれ割り当てられている。つまり、本特徴部079SGでは、可変表示結果が確変大当りである場合は、可変表示結果が非確変大当りである場合よりも高い割合でスーパーリーチβ系の変動パターンであるPB1-3とPB1-4に決定されるようになっているため、可変表示における変動パターンに対して遊技者を注目させることが可能となっている。

10

【1511】

また、可変表示結果が小当りである場合は、特殊当り用変動パターン判定テーブルを選択し、該特殊当り用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPC1-1（特殊当りの変動パターン）に決定する。

【1512】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

20

【1513】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

30

【1514】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

40

【1515】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）とPA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）とPA2-2（スーパーリーチα2はずれの変動パターン）とPA2-3（スーパーリーチα3はずれの変動パターン）とPA2-4（スーパーリーチβ2はずれの変動パターン）とPA2-5（スーパーリーチβ3はずれの変動パターン）とから決定する。

【1516】

つまり、本特徴部079SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特

50

図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図可変表示時間が通常の非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）よりも短い短縮用の変動パターン（PA1-2、PA1-3、PA1-4）により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

【1517】

尚、図19-8に示すように、スーパーリーチα1のリーチ演出（変動パターンPB1-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα2のリーチ演出（変動パターンPA2-2の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチα3のリーチ演出（変動パターンPA2-3またはPB1-3にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第1リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第2リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【1518】

そして、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、図19-8及び図19-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3の可変表示については、第2リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第1リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【1519】

また、スーパーリーチβ1のリーチ演出（変動パターンPB1-4の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分を実行した後に可変表示結果が大当たりとなるリーチ演出であり、スーパーリーチβ2のリーチ演出（変動パターンPA2-4の可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に可変表示結果がはずれとなるリーチ演出であり、スーパーリーチβ3のリーチ演出（変動パターンPA2-5またはPB1-5にての可変表示にて実行されるリーチ演出）は、後述する第3リーチ演出の前半部分と後半部分を実行した後に更に後述する第4リーチ演出を実行して可変表示結果が大当たりまたははずれとなるリーチ演出である。

【1520】

そして、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、図19-8及び図19-9に示すように、特図可変表示時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高くなるように設定されている。つまり、これら変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5の可変表示については、第4リーチ演出まで実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合が、第3リーチ演出が実行されて可変表示結果が大当たりとなる割合よりも高く設定されている。

【1521】

尚、本特徴部079SGでは、第2リーチ演出は必ず第1リーチ演出の後に実行され、第4リーチ演出は必ず第3リーチ演出の後に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、第2リーチ演出や第4リーチ演出はそれ単体のみで実行される場合を設けてもよい。

【1522】

また、本特徴部079SGでは、可変表示中において、各リーチ演出を、第1リーチ演出と第2リーチ演出の組み合わせで実行可能であるとともに、第3リーチ演出と第4リーチ演出との組み合わせで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、リーチ演出は、これらの組み合わせ以外の組み合わせ（例えば、第1リーチ演出と第4リーチ演出、第2リーチ演出と第3リーチ演出等の組み合わせ）で実行される場合

10

20

30

40

50

を設けてもよい。

【1523】

また、本特徴部069SGでは、図19-9に示すように、スーパーリーチβ系の変動パターン（変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5）は、総じてスーパーリーチα系の変動パターン（変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）よりも可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が高く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチβ系の変動パターン（変動パターンPA2-4、PA2-5、PB1-4、PB1-5）の一部は、スーパーリーチα系の変動パターン（変動パターンPA2-2、PA2-3、PB1-2、PB1-3）のいずれかよりも大当たり期待度が低くともよい。

10

【1524】

本特徴部079SGにおけるRAM102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19-10に示すような遊技制御用データ保持エリア079SG150が設けられている。図19-10に示す遊技制御用データ保持エリア079SG150は、第1特図保留記憶部079SG151Aと、第2特図保留記憶部079SG151Bと、普図保留記憶部079SG151Cと、遊技制御フラグ設定部079SG152と、遊技制御タイマ設定部079SG153と、遊技制御カウンタ設定部079SG154と、遊技制御バッファ設定部079SG155とを備えている。

20

【1525】

第1特図保留記憶部079SG151A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）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部079SG151Aは、第1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、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CPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当た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值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部079SG151A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の実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

30

【1526】

第2特図保留記憶部079SG151Bは、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）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部079SG151Bは、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、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当た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、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部079SG151Bに記憶された保留データは、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、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【1527】

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、共通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。この場合には、第1始動入賞口と第2始動

50

入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【1528】

普図保留記憶部079SG151Cは、通過ゲート41を通過した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079SG151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過し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

【1529】

遊技制御フラグ設定部079SG152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079SG152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。

【1530】

遊技制御タイマ設定部079SG153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079SG153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。

20

【1531】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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079SG154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079SG154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。

【1532】

遊技制御カウンタ設定部079SG154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MR2～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また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。

30

【1533】

遊技制御バッファ設定部079SG155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079SG155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。

40

【1534】

図12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19-11(A)に示すような演出制御用データ保持エリア079SG190が設けられている。図19-11(A)に示す演出制御用データ保持エリア079SG190は、演出制御フラグ設定部079SG191と、演出制御タイマ設定部079SG192と、演出制御カウンタ設定部079SG193と、演出制御バッファ設定部079SG194とを備えている。

【1535】

演出制御フラグ設定部079SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における

50

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 079SG191 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。

【1536】

演出制御タイマ設定部 079SG192 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 079SG192 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。

【1537】

演出制御カウンタ設定部 079SG193 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 079SG193 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。

【1538】

演出制御バッファ設定部 079SG194 には、各種演出動作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、演出制御バッファ設定部 079SG194 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。

【1539】

本特徴部 079SG では、図 19-11 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 079SG194 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 079SG194A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」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「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」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）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 2 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 079SG194A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンドと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 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【1540】

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「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つず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「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【1541】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A の第 1 特図保留記憶に対応する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）から格納していき、第 2 始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ 079SG194A の第

10

20

30

40

50

2 特図保留記憶に対応する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、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」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、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。

【1542】

図19-11（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194A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「1-0」または「2-0」のエントリ）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「1-1」または「2-1」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19-11（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の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」のそれぞ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」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。

【1543】

次に、図6のステップS101において実行される本特徴部079SGの始動入賞判定処理について、図19-12にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば（ステップ079SGS101；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、所定の上限值（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（ステップ079SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154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保留記憶数カウント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。ステップ079SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ079SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ079SGS103）。

【1544】

ステップ079SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ079SGS101；N）、ステップ079SGS102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（ステップ079SGS102；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がオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ079SGS104；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、所定の上限值（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（ステップ079SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部079SG154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保留記憶数カウント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。ステップ079SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ079SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部079SG155に設けられた始動

口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ079SGS106）。

【1545】

ステップ079SGS103、ステップ079SGS106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（ステップ079SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を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保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、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保留記憶数カウント値は、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（ステップ079SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部079SG154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ト値を、1加算するように更新すればよい。

【1546】

ステップ079SGS108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079SG154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を示す数値データを抽出する（ステップ079SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた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（ステップ079SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部079SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部079SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【1547】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大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」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大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、ステップ079SGS109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。

【1548】

ステップ079SGS110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（ステップ079SGS111）。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5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1549】

ステップ079SGS111の処理に続いて、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

10

20

30

40

50

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（ステップ079SGS113）。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5に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【1550】

ステップ079SGS113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（ステップ079SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ079SGS114；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（ステップ079SGS115）、ステップ079SGS104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（ステップ079SGS114；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（ステップ079SGS116）、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。

【1551】

図19-13は、本特徴部079SGにおける演出制御プロセス処理を示すフローチャートの一部である。演出制御プロセス処理において演出制御用CPU120は、先読予告設定処理（ステップS161）を実行した後、第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の更新と、これら第1保留記憶表示エリア079SHSG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uに表示されている保留表示を動作させる（回転表示）するための保留表示動作処理（ステップ079SG162）と、テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの動作表示を行うテロップ動作処理（ステップ079SGS163）と、第4図柄079SG005Jの可変表示を実行する第4図柄表示処理（ステップ079SG164）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS170～S177のいずれかの処理を実行する。

【1552】

図19-14は、図9に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ079SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ079SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」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。

【1553】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1554】

また、ステップ079SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ079SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ079SGS273；N）、可変表示開始設定

処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ079SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ079SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ079SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」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。

【1555】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【1556】

ステップ079SGS272またはステップ079SGS274の実行後、演出制御用CPU120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す（ステップ079SGS275）。

【1557】

次いで、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（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ079SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1558】

尚、本特徴部079SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBや確変大当りCに該当する第3可変表示結果指定コマンドや第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが小当りに該当する第6可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、チャンス目となる「334」、「778」等の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄であって、上記したチャンス目以外の組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【1559】

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

【1560】

そして、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS277）。当該可変表示の

10

20

30

40

50

変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ079SGS277；Y）は、チャンスアップ演出決定処理（ステップ079SGS278）を実行し、第1リーチ演出の後半部分または第3リーチ演出の後半部分においてチャンスアップ演出を実行するか否かを決定する。

【1561】

具体的には、図19-15に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、20%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、80%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、80%の割合でチャンスアップ演出の実行を決定し、20%の割合でチャンスアップ演出の非実行を決定する。つまり、本特徴部079SGのリーチの可変表示においては、チャンスアップ演出が実行される場合は、チャンスアップ演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。

【1562】

尚、本特徴部079SGでは、図19-27及び図19-32に示すように、チャンスアップ演出の演出態様としては1の演出パターンのみ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、チャンスアップ演出の演出態様として複数の演出パターンを設け、チャンスアップ演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【1563】

更に、本特徴部079SGでは、図19-27及び図19-32に示すようにチャンスアップ演出の演出開始タイミングは1つのみであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の演出開始タイミングを複数設け、いずれの演出開始タイミングからチャンスアップ演出が開始されるかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。

【1564】

また、ステップ079SGS278においてチャンスアップ演出の実行・非実行を決定した後、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ079SGS279）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα3（PA2-3またはPB1-3）の変動パターンである場合（ステップ079SGS279；Y）は、第2リーチ演出が終了してから報知演出（大当たり報知演出またははずれ報知演出）が開始されるまでの期間において、画像表示装置5に、第2リーチ演出の終了時に表示されていた静止画を表示する静止画表示演出の演出パターンを決定するための静止画表示演出決定処理（ステップ079SGS280）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【1565】

該静止画表示演出決定処理では、図19-16（A）に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、静止画表示演出の演出パターンを100%の割合でパターンSG-1に決定し、可変表示結果が大当たりである場合は、静止画表示演出の演出パターンを80%の割合でパターンSG-1に決定し、20%の割合でパターンSG-2に決定する。

【1566】

尚、図19-16（B）に示すように、静止画表示演出のパターンSG-1は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示する演出パターンであり、静止画表示演出のパターンSG-2は、第2リーチ演出の終了時に画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fに表示されている画像を静止画として表示した後に、該静止画の色彩を変化させる演出パターンである。

【1567】

特にパターンSG-2は、可変表示結果が大当たりの場合にのみ実行される演出パターン

10

20

30

40

50

であるので、第2リーチ演出が実行される場合は、静止画表示演出がパターンSG-2で実行されるか否か（静止画の色彩が変化するか否か）に対して遊技者を注目させることが可能となっている。

【1568】

また、ステップ079SGS281においてスーパーリーチα3の変動パターンではない場合（ステップ079SGS281；N）、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3（PA2-5またはPB1-5）であるか否かを判定する（ステップ079SGS282）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3以外の変動パターンである場合（ステップ079SGS282；N）はステップ079SGS283に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチβ3の変動パターンである場合（ステップ079SGS281；Y）、第4リーチ演出の実行中に遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出の演出パターンを決定するための操作促進演出決定処理（ステップ079SGS282）を実行し、ステップ079SGS283に進む。

【1569】

該操作促進演出決定処理では、図19-17（A）に示すように、演出制御用CPU120は、可変表示結果がはずれである場合は、操作促進演出の演出パターンを80%の割合でパターンSS-1に決定し、20%の割合でパターンSS-2に決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、操作促進演出の演出パターンを20%の割合でパターンSS-1に決定し、80%の割合でパターンSS-2に決定する。

【1570】

尚、図19-17（B）に示すように、操作促進演出のパターンSS-1は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像を表示する演出パターンであり、操作促進演出のパターンSS-2は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bの画像をパターンSS-1よりも大きなサイズで表示する演出パターンである。

【1571】

つまり、本特徴部079SGにおける操作促進演出としては、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて大きなサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合）は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて通常のサイズのプッシュボタン31Bの画像が表示される場合（操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合）よりも高い割合で可変表示結果が大当たりとなる（大当たり報知演出が実行される）割合が高いため、操作促進演出の実行時に画像表示装置5に表示されるプッシュボタン31Bの画像の大きさに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できるようになっている。

【1572】

ステップ079SGS283において演出制御用CPU120は、前述したチャンスアップ演出、静止画表示演出、操作促進演出等の各演出の実行の有無及び演出パターンと変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ079SGS284）。

【1573】

尚、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、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31A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。

【1574】

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

10

20

30

40

50

部品としてのスピーカ 8 L, 8 R、操作部（ブッシュボタン 3 1 B、スティックコントローラ 3 1 A 等）の制御を実行する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 5）。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 1 2 3 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 1 4 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 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【1 5 7 5】

尚、本特徴部 0 7 9 S G では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U 1 2 0 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。

10

【1 5 7 6】

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（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 6）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 7）。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 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 V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M 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（変動）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（ステップ S 1 7 2）に対応した値にする（ステップ 0 7 9 S G S 2 8 8）。

20

【1 5 7 7】

尚、可変表示中演出処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を減算（- 1）していくとともに、該減算後のプロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。そして、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し、減算後のプロセスタイマがタイマアウトしている場合は、プロセスデータの切り替えを行うとともに次のプロセスタイマをスタートさせ、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御すればよい。

30

【1 5 7 8】

次に、本特徴部 0 7 9 S G におけるスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ 及びスーパーリーチ $\beta 1 \sim \beta 3$ の可変表示の演出態様について図 1 9 - 1 8 ~ 図 1 9 - 3 5 に基づいて説明する。

【1 5 7 9】

まず、図 1 9 - 1 8、図 1 9 - 1 9、図 1 9 - 2 6 (A) ~ 図 1 9 - 2 6 (G) に示すスーパーリーチ $\alpha 1 \sim \alpha 3$ の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度である V 1 にて開始される。このとき、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a では、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における動画の進行速度）が通常の進行速度である V 3 にて実行されているとともに、スピーカ 8 L、8 R からは、該可変表示に応じた B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて開始される。

40

【1 5 8 0】

また、第 3 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S b では、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J において上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 j b とで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ 9 の一定周期での点滅が開始される。以降、本特徴部 0 7 9 S G における遊技効果ランプ 9 の点滅や点灯とは、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d を全て同期させて点滅や点灯させることを意味するが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d の点滅や点灯は、必ずしも同期させ

50

なくともよい。

【1581】

そして図19-18、図19-19、図19-26(A)～図19-26(C)に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第1リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

【1582】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

20

【1583】

当該可変表示がスーパーリーチα1の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図19-18及び図19-26(E)～図19-26(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当り報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当り報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当り報知演出の画像が表示される。そして、図19-26(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

30

【1584】

尚、該大当り報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され(図19-26(E)に該当)、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される(図19-26(F)に該当)。そして、飾り図柄が大当りの組み合わせで停止して大当り遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される(図19-26(G)に該当)。

40

【1585】

尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

50

【1586】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ α 2またはスーパーリーチ α 3の可変表示である場合は、第1リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図19-19及び図19-26(D)に示すように、味方キャラクタAの攻撃が成功せずに第1リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【1587】

図19-19及び図19-27(A)～図19-27(B)に示すように、第1リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタAと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

【1588】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1589】

尚、第1リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図19-27(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて

【1590】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタAが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【1591】

尚、このように味方キャラクタAが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1592】

当該可変表示がスーパーリーチ α 2の可変表示である場合は、第1リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図19-19及び図19-27(E)～図19-27(G)に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、はずれ報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が失敗して敵キャラクタAに倒された後、飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して可変表示結果がはずれであることが報知される。

【1593】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタAの攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行される。

【1594】

また、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行され

10

20

30

40

50

るとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 9 - 2 7 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

【1 5 9 5】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ α 3 の可変表示である場合は、図 1 9 - 2 0、図 1 9 - 2 1 及び図 1 9 - 2 7 (D) に示すように、第 1 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ A の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【1 5 9 6】

図 1 9 - 2 0、図 1 9 - 2 1 及び図 1 9 - 2 8 (A) ~ 図 1 9 - 2 8 (B) に示すように、第 2 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A と敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

【1 5 9 7】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1 5 9 8】

該バトル演出が進行することによって第 2 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 1 9 - 2 0、図 1 9 - 2 1 及び図 1 9 - 2 8 (C) に示すように、効果演出として、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において集中線の表示が開始されるとともに、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【1 5 9 9】

尚、このように味方キャラクタ A が敵キャラクタ B に向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にてバトル演出の動画の進行速度が V 2 である期間中）は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示は上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b の交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ 9 の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。更に、図 1 9 - 2 8 (D) に示すように、前述した効果演出としての集中線の数が増加表示されていく。

【1 6 0 0】

つまり、第 2 リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度が V 2 に低下することによって第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F に表示されている集中線数の増加とともに遊技効果ランプ 9 の点滅が激しくなっていくので、これら集中線数の増加と遊技効果ランプ 9 の点滅によってバトル演出の演出結果（大当たり報知演出とはずれ報知演出の

10

20

30

40

50

どちらが実行されるか)に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【1601】

そして、第2リーチ演出後半部分実行期間が終了した後は、図19-20、図19-21及び図19-28(E)に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像(本特徴部079SGでは味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする直前の画像)が第1表示領域079SG005Fに表示される。

【1602】

静止画表示演出の実行期間中は、第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から0に切り替わるが、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期はバトル演出の動画の進行速度がV2に低下する以前の周期に戻る。

【1603】

尚、静止画表示演出の演出パターンとしてパターンSG-2が決定されている場合は、図19-29(A)~図19-29(E)に示すように、静止画表示演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転する。そして、該色彩が反転した静止画表示演出の終了後は、大当たり報知演出として、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットし、敵キャラクタBが倒れた後に大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。そして、図19-29(F)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

【1604】

静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当たり報知演出としては、図19-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてから飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止する動画は進行速度V1にて表示される。特に、該大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止する際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。

【1605】

尚、該大当たり報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1606】

一方で、静止画表示演出としてパターンSG-1が決定されている場合は、静止画表示

10

20

30

40

50

演出として、バトル演出の最後に表示されていた画像の色彩が反転することなく、図19-30(A)～図19-30(D)に示すように、前述したように大当り報知演出が実行される場合と、図19-30(F)～図19-30(H)に示すように、はずれ報知演出が実行される場合とがある。

【1607】

静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合の大当り報知演出は、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行された場合の大当り報知演出と同じく、図19-20に示すように、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画は進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからは進行速度V1にて表示される。尚、該大当り報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図19-30(E)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当りを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

【1608】

また、静止画表示演出がパターンSG-1にて実行された場合のはずれ報知演出としては、味方キャラクタAの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタAにヒットして味方キャラクタAが倒れた後に飾り図柄がはずれの組み合わせで停止して、大当り遊技状態に制御されない旨が報知される。

【1609】

はずれ報知演出としては、図19-21に示すように、味方キャラクタAの攻撃がヒットせずに敵キャラクタBに倒されるまでの動画が進行速度V1にて表示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図19-30(I)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示）が行われる。

【1610】

次に、図19-22、図19-23、図19-31(A)～図19-31(H)に示すスーパーリーチβ1～β3の可変表示については、可変表示が開始されると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、飾り図柄の可変表示等の演出動画が通常の進行速度であるV1にて開始される。このとき、第2表示領域079SG005Saでは、保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動（第2表示領域079SG005Saにおける動画の進行速度）が通常の進行速度であるV3にて実行されているとともに、スピーカ8L、8Rからは、該可変表示に応じたBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて開始される。

【1611】

また、第3表示領域079SG005Sbでは、第4図柄079SG005Jにおいて上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005jbとで一定周期での交互の点灯（点滅）が開始され、遊技効果ランプ9の一定周期での点滅が開始される。

【1612】

そして図19-22、図19-23、図19-31（A）～図19-31（C）に示すように、可変表示の進行によってリーチ演出の発展タイミングとなると、第3リーチ演出前半部分実行期間となり、味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が開始される。該バトル演出が進行することによって第3リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度が前述のV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

10

【1613】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

20

【1614】

当該可変表示がスーパーリーチβ1の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図19-22及び図19-31（E）～図19-31（G）に示すように、第1表示領域079SG005Fにおいて、大当たり報知演出として、味方キャラクタBの攻撃が成功して敵キャラクタAが倒れる動画が表示された後、大当たり遊技状態に制御されることが報知される。特に、該大当たり報知演出が開始される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。そして、図19-31（H）に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示（上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示）が行われる。

30

【1615】

尚、該大当たり報知演出中は、味方キャラクタBの攻撃が成功する部分の動画の表示が通常の進行速度であるV1にて実行され（図19-30（E）に該当）、その後の敵キャラクタが倒れる部分の動画の表示がV1よりも低速である進行速度V2にて実行される（図19-30（F）に該当）。そして、飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止して大当たり遊技状態に制御されることが報知される部分の動画は、再度通常の進行速度であるV1にて実行される（図19-30（G）に該当）。

40

【1616】

尚、該大当たり報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点

50

減も周期が変化することなく実行される。

【1617】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチβ2またはスーパーリーチβ3の可変表示である場合は、第3リーチ演出前半部分実行期間が終了すると、図19-23及び図19-31(D)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が成功せずに第3リーチ演出後半部分実行期間に移行する。

【1618】

図19-23及び図19-32(A)～図19-32(B)に示すように、第3リーチ演出後半部分実行期間に移行すると、引き続き味方キャラクタBと敵キャラクタAとのバトル演出が進行する。

10

【1619】

このとき、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度V1にて実行される。また、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1620】

尚、第3リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の演出動画が進行速度V1にて実行されるとき、図19-32(B)に示すように、チャンスアップ演出が実行される場合がある。該チャンスアップ演出は、バトル演出の演出動画と同様に、進行速度V1にて実行される。

20

【1621】

特に、画像表示装置5において、小図柄はチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示されている一方で、チャンスアップ演出の演出動画は、飾り図柄(図19-32(B)に示す画像表示装置5の左右上部に表示されている「7」)よりも優先して表示されるようになっている。このため、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の実行期間中は、遊技者は小図柄を視認することで可変表示中であることを認識することができる。とともに、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示することによって、画像表示装置5におけるチャンアップ演出の演出動画の表示を行うための領域を確実に確保することができる。

30

【1622】

尚、本特徴部079SGでは、チャンスアップ演出の演出動画を飾り図柄よりも優先して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄をチャンスアップ演出の演出動画よりも優先して表示してもよい。このようにすることで、遊技者は、実行中のリーチ演出がいずれの飾り図柄の組み合わせのリーチから発展したのかを認識し易くできるので遊技興趣を向上できる。

【1623】

該バトル演出が進行することによって第1リーチ演出後半部分実行期間の後半に差し掛かると、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fにおいて味方キャラクタBが敵キャラクタAに攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第1表示領域079SG005Fにて表示されている動画の進行速度がV1から該V1よりも低速であるV2に切り替わる。このため、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fでは、味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

40

【1624】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタAに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中(第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中)は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行さ

50

れるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1 6 2 5】

当該可変表示がスーパーリーチ β 2 の可変表示である場合は、第 3 リーチ演出後半部分実行期間が終了すると、図 1 9 - 2 3 及び図 1 9 - 3 2 (E) ~ 図 1 9 - 3 2 (G) に示すように、第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、はずれ報知演出として、味方キャラクタ B の攻撃が失敗して敵キャラクタ A に倒された後、可変表示結果がはずれであることが報知される。

【1 6 2 6】

尚、該はずれ報知演出中は、味方キャラクタ B の攻撃が失敗する部分と可変表示結果がはずれであることが報知される部分とで、動画の表示が通常の進行速度である V 1 にて実行される。

【1 6 2 7】

また、該はずれ報知演出中は、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図 1 9 - 3 2 (H) に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置 5 における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第 4 図柄の消灯表示（上部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J a と下部図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J b との双方の消灯表示）が行われる。

【1 6 2 8】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ β 3 の可変表示である場合は、図 1 9 - 2 4、図 1 9 - 2 5 及び図 1 9 - 3 2 (D) に示すように、第 3 リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタ B の攻撃が成功して敵キャラクタ A を倒す。そして、第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行する。

【1 6 2 9】

図 1 9 - 2 4、図 1 9 - 2 5 及び図 1 9 - 3 3 (A) ~ 図 1 9 - 3 3 (B) に示すように、第 4 リーチ演出前半部分実行期間に移行すると、味方キャラクタ A B 敵キャラクタ B とのバトル演出が進行する。

【1 6 3 0】

このとき、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において、該バトル演出の演出動画は通常の進行速度 V 1 にて実行される。また、第 2 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 S a における保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度 V 3 を維持して実行されるとともに、スピーカ 8 L、8 Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度 V 4 を維持して出力される。更に、第 4 図柄 0 7 9 S G 0 0 5 J の可変表示と遊技効果ランプ 9 の点滅も周期が変化することなく実行される。

【1 6 3 1】

該バトル演出が進行することによって第 4 リーチ演出前半部分実行期間の後半に差し掛かると、図 1 9 - 2 4、図 1 9 - 2 5 及び図 1 9 - 3 3 (C) に示すように、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F において味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に攻撃する動画の表示が開始される。該動画の表示が開始されると、該動画を含む第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F にて表示されている動画の進行速度が V 1 から該 V 1 よりも低速である V 2 に切り替わる。このため、画像表示装置 5 の第 1 表示領域 0 7 9 S G 0 0 5 F では、味方キャラクタ B が敵キャラクタ B に向けて殴り掛かる様がスローモーションで表示される。

【1 6 3 2】

尚、このように味方キャラクタBが敵キャラクタBに向けて攻撃する様がスローモーションで表示されている期間中（第1表示領域079SG005Fにてバトル演出の動画の進行速度がV2である期間中）は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示は上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbの交互の点滅の周期が変化することなく実行される一方で、遊技効果ランプ9の点滅の点滅周期が短くなる（点滅周期が早くなる）。

【1633】

つまり、第4リーチ演出後半部分実行期間では、バトル演出の動画の進行速度がV2に低下することによって遊技効果ランプ9の点滅が激しくなっていくので、該遊技効果ランプ9の点滅によってバトル演出の演出結果（大当り報知演出とはずれ報知演出のどちらが実行されるか）に遊技者を効果的に注目させることが可能となっている。

【1634】

そして、第4リーチ演出後半部分が進行していくと、操作促進演出が実行される。該操作促進演出の演出パターンがパターンSS-1に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央においてプッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像079SG005Baとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005M、およびエフェクト画像079SG005Eの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示とエフェクト画像079SG005Eの画像表示装置5の周縁部に向けての拡大更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので（図19-3参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【1635】

図19-33（D）に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、エフェクト画像079SG005Eの拡大更新表示が進行する。尚、該エフェクト画像079SG005Eは所定の透過率（例えば、10%～50%）を有していることで、遊技者はエフェクト画像079SG005Eを通してバトル演出を視認することとなり、操作促進演出の非実行時よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

【1636】

尚、図19-33（D）及び図19-33（E）に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング（プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミング）の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当り報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【1637】

一方で、図19-34（A）～図19-34（E）に示すように、操作促進演出の演出パターンがパターンSS-2に決定されている場合は、画像表示装置5の第1表示領域079SG005Fの中央において、プッシュボタン31Bの形状を模した操作促進画像として、操作促進画像079SG005Baよりもサイズが大きい操作促進画像079SG005Bbとともに、プッシュボタン31Bの操作受付期間を示唆するメータ079SG005Mの表示が開始され、メータ079SG005Mの更新表示が開始される。尚、前述したように、これら操作促進演出の画像は、画像データ2に基づく画像として第1表示領域079SG005Fに表示されるので（図19-3参照）、バトル演出の進行速度にかかわらず一定の進行速度の動画として表示される。

【1638】

10

20

30

40

50

図19-34(D)に示すように、操作促進演出の実行期間中は、メータ079SG005Mの更新表示によってプッシュボタン31Bの操作受付期間を遊技者に報知可能とする一方で、操作促進画像079SG005Bbによってバトル演出の画像の大半が隠蔽される。尚、該操作促進画像079SG005Bbは、前述したように操作促進画像079SG005Baよりも大きいサイズの画像であるとともに透過率が0%の画像である。このため、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行される場合よりもバトル演出の視認性が低下する。操作促進演出の実行期間中は第4リーチ演出後半部分に含まれているので、該操作促進演出の実行中においてもバトル演出が進行速度V2にて継続する。

【1639】

尚、図19-34(D)及び図19-34(E)に示すように、操作促進演出の実行期間中はバトル演出が進行速度V2にて継続するが、操作促進演出の終了タイミング(プッシュボタン31Bの操作受付終了タイミング)の時点では、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBに対してヒットするか否かが分かるシーンまでは進行しない、つまり、大当たり報知演出またははずれ報知演出が開始されないようになっている。

【1640】

そして、操作促進演出の実行期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作した場合、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了した場合(プッシュボタン31Bの操作受付期間が終了した場合)は、これら遊技者がプッシュボタン31Bを操作したタイミングまたは操作促進演出が終了したタイミングから大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行される。

【1641】

操作促進演出後の大当たり報知演出としては、図19-24及び図19-35(A)～図19-35(C)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットする動画が進行速度V1にて表示されるが、敵キャラクタBが倒れる動画は進行速度V2にて表示される。そして、敵キャラクタBが倒れてからの動画は進行速度V1にて表示される。尚、該大当たり報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図19-35(D)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。更に、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tの表示が再開される。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄の大当たりを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の点灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の点灯表示)が行われる。

【1642】

また、操作促進演出後のはずれ報知演出としては、図19-25及び図19-35(E)～図19-35(G)に示すように、味方キャラクタBの攻撃が敵キャラクタBにヒットせず、逆に敵キャラクタBの攻撃が味方キャラクタBにヒットして味方キャラクタBが倒れた後、大当たり遊技状態に制御されない旨が報知される。特に、該はずれ報知演出が実行される際には、第1保留記憶表示エリア079SG005D、第2保留記憶表示エリア079SG005U、テロップ表示エリア079SG005Tが非表示化され、第1表示領域079SG005Fと第2表示領域079SG005Saとで大当たり報知演出の画像が表示される。

【1643】

尚、はずれ報知演出としては、図19-25に示すように、味方キャラクタBの攻撃がヒットせずに飾り図柄がはずれの組み合わせで停止するまでの動画が進行速度V1にて表

10

20

30

40

50

示される。尚、該はずれ報知演出中は、第2表示領域079SG005Saにおける保留表示の回転とテロップの左方向から右方向への移動は変わらず進行速度V3を維持して実行されるとともに、スピーカ8L、8Rからは、BGMや演出音等が変わらず再生速度V4を維持して出力される。更に、第4図柄079SG005Jの可変表示と遊技効果ランプ9の点滅も周期が変化することなく実行される。そして、図19-35(H)に示すように、可変表示が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示されるとともに、画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常背景画像の表示に切り替わる。尚、可変表示の終了後は、図柄確定期間中において飾り図柄及び小図柄のはずれを示す組み合わせでの停止表示と、第4図柄の消灯表示(上部図柄079SG005Jaと下部図柄079SG005Jbとの双方の消灯表示)が行われる。

10

【1644】

尚、図19-26(H)、図19-27(H)、図19-29(F)、図19-30(E)、図19-30(I)、図19-31(H)、図19-32(H)、図19-35(D)、図19-35(H)に示すように、本特徴部079SGでは、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ(メッセージ)を含めたテロップ表示エリア079SG005Tが表示され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、可変表示の終了タイミングでは、画像表示装置5においてテロップ表示エリア079SG005Tの表示自体は行いう一方、該テロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップ(メッセージ)の表示自体は実行しないようにしてもよい。

【1645】

20

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチ α 3やスーパーリーチ β 3の可変表示において、報知演出直前のスローモーション期間(リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V2にて実行する期間)のみ遊技効果ランプ9の点滅周期を短く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、報知演出直前以外のスローモーション期間において遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。また、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1にて実行する期間(非スローモーション期間)の一部においても遊技効果ランプ9の点滅周期を短くしてもよい。

【1646】

以上、本特徴部079SGにおけるパチンコ遊技機1においては、図19-19~図19-25に示すように、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V1にて画像表示装置5に表示されるとともに、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示される。このため、各リーチ演出の動画が進行速度V2にて画像表示装置5に表示されている間は、リーチ演出中に表示されている味方キャラクタに対する遊技者の感情移入を度合いを高めるとともに、大当たり報知演出が実行されることに対する期待感を高めることができるので、遊技興趣の向上を図ることができる。一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ8L、8RからのBGMや演出音等の出力は変わらず通常の再生速度であるV4にて出力されるので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことが防止されている。

30

40

【1647】

また、本特徴部079SGにおける音出力手は、音声合成用IC079SG132、増幅回路079SG134及びスピーカ8L、8Rを含んでいるので、リーチ演出の実行時を含む可変表示や大当たり遊技の実行時等において再現性の高いBGM(楽曲)や効果音等の演出音を適切な音量にてスピーカ8L、8Rから出力することができ、遊技興趣を向上可能となっている。

【1648】

また、図19-20、図19-21、図19-24、図19-25に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間中や第4リーチ演出後半部分実行期間中においては、遊技効

50

果ランプ 9 が通常よりも短い周期で点滅するので、演出動画の進行速度が V 2 である期間において逆に遊技効果ランプ 9 の周期の短い点滅によって演出効果を向上できる。

【1649】

尚、本特徴部 079SG では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 2 リーチ演出や第 4 リーチ演出の進行に応じて漸次短くしてもよい。このようにすることで、間もなく報知演出が実行されることを遊技者が遊技効果ランプ 9 の点滅周期によって認識できるので、遊技興趣を向上できる。

【1650】

また、本特徴部 079SG では、第 2 リーチ演出後半部分実行期間中や第 4 リーチ演出後半部分実行期間中において遊技効果ランプ 9 の点滅周期を短く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、遊技効果ランプ 9 の点滅周期は、第 1 リーチ演出～第 4 リーチ演出の任意のタイミングにて実行してもよい。

【1651】

また、図 19-19～図 19-25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの実行期間中は、リーチ演出の演出動画の進行速度が V 1 と V 2 とで変化する一方で、保留表示の回転速度とテロップの移動速度はいずれも V 3 で一定であるとともに、スピーカ 8L、8R から出力される演出音の再生速度は V 4 で一定となっているので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことをより一層防止できる。

【1652】

尚、本特徴部 079SG では、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示される保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度を共に V 3 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、保留表示の回転速度とテロップの移動表示速度とは、各リーチ演出の進行にかかわらず一定であればそれぞれ異なる速度であってもよい。

【1653】

また、図 19-2 (A) に示すように、第 1 表示領域 079SG005F の面積は、第 2 表示領域 079SG005Sa の面積と第 3 表示領域 079SG005Sb とを合わせた面積よりも広いので、各リーチ演出の実行中は、遊技者が第 1 表示領域 079SG005F に表示されるリーチ演出を第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている保留表示やテロップよりも認識し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【1654】

また、図 19-18～図 19-25 に示すように、リーチ演出中以外の期間において、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U では保留表示の回転表示が回転速度 V 3 で実行され、テロップ表示エリア 079SG005T ではテロップの移動表示が移動速度 V 3 で実行される、つまり、リーチ演出中と変わらない速度で保留表示の回転表示とテロップの移動表示が実行されるので、遊技者がこれら保留表示やテロップを認識し難くなってしまうことを防止できる。

【1655】

また、図 19-2 (C) に示すように、テロップ表示エリア 079SG005T においてテロップ（メッセージ）に含まれる文字は、該テロップ表示エリア 079SG005T の右端部に到達して表示が終了すると同時に該テロップ表示エリア 079SG005T の左端部にて再度表示されて再び左方向から右方向に向けて移動されるので、テロップ表示エリア 079SG005T において常にテロップ（メッセージ）全体が表示されている状態となっている。このため、常にテロップ表示エリア 079SG005T におけるテロップの移動表示全体を遊技者が認識することができる。

【1656】

尚、本特徴部 079SG では、テロップ表示エリア 079SG005T にてテロップ全体が常に移動表示さ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

10

20

30

40

50

なく、テロップ表示エリア 079SG005T にて移動表示されているテロップの一部は、遊技者から視認不能となるタイミングがあってもよい。

【1657】

また、図 19-20、図 19-21、及び図 19-28 に示すように、第 2 リーチ演出後半部分実行期間においては、リーチ演出の演出動画の表示を進行速度 V2 にて実行するとともに画像表示装置 5 に集中線を表示する効果演出を実行することで、該効果演出によって第 2 リーチ演出後半部分実行期間の演出効果を高めることができるので、遊技興趣を向上できる。特に、本特徴部 079SG では、図 19-28 (C) 及び図 19-28 (D) に示すように、バトル演出の進行に伴って集中線の表示数が多くなるので、該集中線の表示数の増加により第 2 リーチ演出が終了して大当たり報知演出またははずれ報知演出が実行されることを遊技者が一層認識し易くできる。

10

【1658】

尚、本特徴部 079SG では、本発明における効果演出を集中線の表示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、可動体 32 の所定範囲の動作、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の出力、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動等を効果演出として実行し、第 2 リーチ演出（バトル演出）の進行に伴って、該効果演出の効果度を順次高くしていく（例えば、可動体 32 の動作範囲を広くする、スピーカ 8L、8R からの特定効果音の音量を大きくする、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B の振動を大きくする、画像表示装置 5 に表示されている画像または画像表示装置 5 自体の振動を大きくする等）ようにしてもよい。

20

【1659】

また、図 19-26 (G)、図 19-29 (E)、図 19-30 (D)、図 19-31 (G)、図 19-35 (C) に示すように、大当たり報知演出として飾り図柄が大当たりの組み合わせで停止する際には、第 2 表示領域 079SG005Sa における第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当たり報知演出の画像を表示するので、第 2 表示領域 079SG005Sa における大当たり報知演出の視認性をより一層高めつつ、大当たり遊技状態に制御されることを遊技者に認識させやすくできる。

30

【1660】

尚、本特徴部 079SG では、大当たり報知演出を実行する場合は、第 2 表示領域 079SG005Sa に表示されている第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を非表示化して第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで該大当たり報知演出の画像を表示す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、第 2 表示領域 079SG005Sa に第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T が表示されている状態において、第 1 表示領域 079SG005F と第 2 表示領域 079SG005Sa とで大当たり報知演出の画像を表示（第 2 表示領域 079SG005Sa において大当たり報知演出の画像を第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T と重複して表示）してもよい。

40

【1661】

尚、このとき、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D と第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U 及びテロップ表示エリア 079SG005T を透過させたり縮小表示する、或いは、第 1 保留記憶表示エリア 079SG005D 及び第 2 保留記憶表示エリア 079SG005U とこれら保留表示エリア内に表示されている保留表示のうちいずれか一方のみを非表示化することによって大当たり報知画像の視認性を向上させてもよい。

【1662】

50

また、図19-28及び図19-29に示すように、第2リーチ演出後半部分実行期間では、第1表示領域079SG005Fにおいて静止画表示演出を実行可能である一方で、図19-20及び図19-21に示すように、静止画表示演出実行期間中は、第2表示領域079SG005Saにおいて第1保留記憶表示エリア079SG005D及び第2保留記憶表示エリア079SG005Uにおける保留表示の回転表示や、図19-2(C)に示すテロップ表示エリア079SG005Tにおけるテロップの移動表示が停止せずに継続するので、静止画表示演出の実行期間中において保留表示の表示中であることや、テロップの移動表示中であることを遊技者に認識させ易くできるとともに、保留表示の回転表示やテロップの移動表示が停止することによりこれら保留表示の表示やテロップの表示を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

10

【1663】

更に、図19-16及び図19-29(A)～図19-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行される場合は、静止画の色彩が反転するので、該静止画の色彩の反転によって静止画表示演出が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【1664】

尚、本特徴部079SGでは、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩を変化させる形態として、静止画の色彩を反転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、静止画の色彩を変化させる形態としては、静止画の色彩を白黒に変化させるものや、静止画の一部の色彩のみを変化させるもの、静止画に新たな色彩を追加するものとしてもよい。

20

【1665】

また、図19-29(B)に示すように、静止画表示演出がパターンSG-2にて実行されることによって第1表示領域079SG005Fに表示されている静止画の色彩が反転する場合は、第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第3表示領域079SG005Sbに表示されている第4図柄の色彩は反転しないので、遊技者は、これら第2表示領域079SG005Saに表示されている保留表示やテロップ、第4図柄等を静止画と比較して、静止画の色彩が変化したことを容易に認識できる。

【1666】

また、本特徴部079SGにおけるスーパーリーチの各可変表示では、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するパターンと、第1リーチ演出や第3リーチ演出の実行後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行することとなる可変表示が終了するパターンと、があるので、第1リーチ演出や第3リーチ演出中にリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に第2リーチ演出や第4リーチ演出に移行するか否かや、第2リーチ演出や第3リーチ演出中のリーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行された後に大当り遊技状態に制御されることが報知されるか否かに遊技者を注目させることができるようになっているので、遊技興趣を向上できる。

30

【1667】

また、図19-19、図19-20、図19-21、図19-23、図19-24、図19-25に示すように、第1リーチ演出中と第3リーチ演出中は、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出と第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出後半部分実行期間とを同時期に進行速度V1にて実行するので、第1リーチ演出前半部分実行期から第1リーチ演出後半部分実行期間または第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行したときの進行速度が第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出の進行速度と異なることによって大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を過度に高めてしまうことを防ぐことができる。更に、図19-18、図19-20、図19-22、図19-24、図19-25及び図19-26(E)～図19-26(G)、図19-2

40

50

9 (C) ~ 図 19-29 (E)、図 19-30 (B) ~ 図 19-30 (D)、図 19-31 (E) ~ 図 19-31 (G)、図 19-35 (A) ~ 図 19-35 (C) に示すように、本特徴部 079SG の大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃がヒットしたことによって敵キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V2 にて実行する一方で、図 19-19、図 19-21、図 19-23、図 19-25 及び図 19-27 (E) ~ 図 19-27 (G)、図 19-30 (F) ~ 図 19-30 (H)、図 19-32 (E) ~ 図 19-32 (G)、図 19-35 (D) ~ 図 19-35 (F) に示すように、はずれ報知演出では、味方キャラクタが倒れる際の動画の表示を進行速度 V1 にて実行するので、はずれ報知演出が実行される際には、該はずれ報知演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されることがないので、遊技者の不満が過度に高まってしまうことも防ぐことができ、遊技興趣を向上できる。

10

【1668】

尚、本特徴部 079SG では、スーパーリーチの可変表示結果がとてはずれ報知演出が実行される場合は、該はずれ報知演出の演出動画の表示を進行速度 V1 にて実行す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、スーパーリーチの可変表示の一部では、はずれ報知演出の演出動画の表示を V1 よりも遅い進行速度 V2 にて実行してもよい。このようにすることで、はずれ報知演出の演出にバリエーションを生むことができ、遊技興趣を向上できる。

【1669】

尚、本特徴部 079SG では、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V1 を本発明における第 3 速度、大当り報知演出中の演出動画の進行速度 V2 を本発明における第 4 速度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、本発明における第 3 速度は進行速度 V1 とは異なる速度であってもよい。更に、本発明における第 4 速度は、前記第 3 速度よりも遅い速度であれば進行速度 V2 と異なる速度であってもよい。

20

【1670】

また、図 19-24 及び図 19-25 に示すように、第 4 リーチ演出の後半部分実行期間中においてリーチ演出の動画の表示が進行速度 V2 にて実行されているときに操作促進演出が実行されるので、該操作促進演出によって第 4 リーチ演出の演出効果を高めることができる。

【1671】

尚、本特徴部 079SG では、操作促進演出の実行中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて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、操作促進演出の実行中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V1 にて実行されてもよい。更に、操作促進演出の実行前に操作促進演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能とし、該示唆演出の実行期間中は第 4 リーチ演出の演出動画の表示が進行速度 V2 にて実行されるようにしてもよい。

30

【1672】

また、本特徴部 079SG の操作促進演出としては、操作促進画像 079SG005Ba または操作促進画像 079SG005Bb に加えてプッシュボタン 31B の操作受付期間を報知するメータ 079SG005M が第 1 表示領域 079SG005F に表示されるようになっており、これら操作促進画像 079SG005Ba または操作促進画像 079SG005Bb とメータ 079SG005M の表示中は、第 4 リーチ演出の演出動画の進行速度 V2 での表示が継続して実行されるが、報知演出までは進行しない。更に、プッシュボタン 31B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作した場合と、プッシュボタン 31B の操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン 31B を操作せずに操作促進演出が終了した場合とで、同一の大当り報知演出またははずれ報知演出が実行される。このため、プッシュボタン 31B の操作受付期間が終了する（操作促進演出が終了するまで）よりも前のタイミングでは報知演出が実行されることがないので、遊技者によってプッシュボタンが操作されないことにより該プッシュボタン 31B の操作受付期間中に大当り遊技状態に制御されるか否かが遊技者に認識されてしまうことを防ぐことができる。

40

50

【1673】

尚、本特徴部079SGでは、本発明における検出手段をプッシュボタン31B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、検出手段は、スティックコントローラ31A等のプッシュボタン31B以外の操作手段の他、モーションセンサやタッチセンサ等の遊技者の動作を検出可能なセンサ類としてもよい。

【1674】

また、図19-18、図19-20、図19-22、図19-24及び図19-26(E)～図19-26(G)、図19-29(C)～図19-29(E)、図19-30(B)～図19-30(D)、図19-31(E)～図19-31(G)、図19-35(A)～図19-35(C)に示すように、本特徴部079SGにおける大当り報知演出では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする部分の動画は進行速度V1にて表示される一方で、敵キャラクタが倒れる部分の動画は進行速度V2にて表示される。対して、図19-19、図19-21、図19-23、図19-25及び図19-27(E)～図19-27(G)、図19-30(E)～図19-30(G)、図19-32(E)～図19-32(G)、図19-35(D)～図19-35(F)に示すように、本特徴部079SGのはずれ報知演出の動画は進行速度V1にて表示され、進行速度V2にて表示されることが無い。つまり、大当り報知演出が実行される場合は、該大当り報知演出の演出動画の一部が進行速度V2にて表示されることによって、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

【1675】

また、本特徴部079SGでは、本発明において可変表示結果が大当りの場合のみに実行可能な特殊演出として、静止画表示演出をパターンSG-2（色彩が反転する静止画表示演出）にて実行可能となっているので、静止画表示演出として第1表示領域079SG005Fに表示される静止画の色彩が反転するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1676】

尚、本特徴部079SGでは、パターンSG-2の静止画表示演出を本発明における特殊演出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、本発明における特殊演出としては、パターンSG-2の静止画表示演出以外の演出（例えば、特定のキャラクタが表示される演出や、エフェクトの色が金色や虹色となる演出等）を実行可能としてもよい。

【1677】

また、本特徴部079SGの操作促進演出は、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像079SG005Baが表示されるパターンSS-1と、第1表示領域079SG005Fにプッシュボタン31Bを模した操作促進画像として操作促進画像079SG005Baよりもサイズの大きい操作促進画像079SG005Bbが表示されるパターンSS-2とのいずれかの演出パターンにて実行可能となっている。パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合は、第1表示領域079SG005Fに表示されるエフェクト画像079SG005Eを通して第4リーチ演出のバトル演出を視認可能である一方で、パターンSS-2にて操作促進演出が実行される場合は、操作促進画像079SG005Baによって第4リーチ演出のバトル演出の大部分が隠蔽されるため、パターンSS-1にて操作促進演出が実行される場合と比較して第4リーチ演出のバトル演出の視認性が低い。更に、図19-17に示すように、操作促進演出がパターンSS-2にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合は、操作促進演出がパターンSS-1にて実行されるときに可変表示結果が大当りとなる割合よりも低いので、操作促進演出がパターンSS-1とパターンSS-2のどちらで実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。更に、図19-24、図19-25及び図19-33(C)～図19-33(E)に示すように、操作促進演出として操作促進画像079SG005Baを表示する場合は、該操作促進画像079SG005Baの表示中において、バトル演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されるので

、遊技興趣を向上できる。

【1678】

尚、本特徴部079SGでは、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Bbが表示され、該操作促進画像079SG005Bbによって、進行速度V2（スローモーション）にて表示が実行されている第4リーチ演出の演出動画（バトル演出）の視認性が低下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、操作促進演出がパターンSS-2にて実行される場合は、操作促進画像079SG005Bbの表示に加えて、専用の背景画像を画像表示装置5の表示領域の全域に亘り表示することで、第4リーチ演出の演出動画（バトル演出）を完全に視認不能な状態としてもよい。また、このように第4リーチ演出の演出動画（バトル演出）が操作促進演出のパターンSS-2専用の背景画像によって完全に視認不能となっている期間においては、第4リーチ演出の演出動画の表示を進行速度V1（非スローモーション）にて実行してもよい。

10

【1679】

また、本特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として、第1リーチ演出の後に第2リーチ演出を、第3リーチ演出の後に第4リーチ演出をそれぞれ実行可能となっている。更に、スーパーリーチの可変表示としては、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ α 1の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に大当りを報知するスーパーリーチ β 1の可変表示、第1リーチ演出前半部分実行期間の後に第1リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ α 2の可変表示や第3リーチ演出前半部分実行期間の後に第3リーチ演出後半部分実行期間を実行してはずれを報知するスーパーリーチ β 2の可変表示、第1リーチ演出交換部分実行期間の後に第2リーチ演出に移行するスーパーリーチ α 3の可変表示、第3リーチ演出交換部分実行期間の後に第4リーチ演出に移行するスーパーリーチ α 3の可変表示を実行可能であり、図19-18～図19-25に示すように、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、各リーチ演出の演出動画を進行速度V2にて実行し、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときに、スピーカ8L、8RからBGMや効果音を他の期間と変わらず再生速度V4にて出力するので、第1リーチ演出前半部分実行期間から第1リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第1リーチ演出後半部分実行期間から第2リーチ演出前半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出前半部分実行期間から第3リーチ演出後半部分実行期間に移行するとき、第3リーチ演出後半部分実行期間から第4リーチ演出前半部分実行期間に移行するときのそれぞれで遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができる。更に、各リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されることで、遊技者が描くリーチ演出の分岐を認識し易くできる。

20

30

40

【1680】

尚、本特徴部079SGのスーパーリーチの可変表示では、2つのリーチ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、スーパーリーチの可変表示では、3以上のリーチ演出を実行可能としてもよいし、また、1のリーチ演出のみを実行可能としてもよい。

【1681】

以上、本発明の特徴部079SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部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。

50

【1682】

例えば、前記特徴部079SGでは、スーパーリーチのリーチ演出として第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出を設け、これら全てのリーチ演出においてリーチ演出の演出動画の一部の表示を進行速度V2（スローモーション）にて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、各リーチ演出において演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないパターン（常に演出動画の表示を進行速度V1にて実行するパターン）と演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するパターンとを設けてもよい。更に、演出動画の一部の表示を進行速度V2にて実行するリーチ演出と演出動画の表示を進行速度V2にて実行しないリーチ演出とで、演出内容が異なるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチのリーチ演出にバリエーションを作り出すことができるので、遊技興趣を向上できる。

10

【1683】

また、前記特徴部079SGでは、スピーカ8L、8Rから出力される演出音は、演出動画の表示が進行速度V2にて実行されているか否かにかかわらず常に一定の再生速度（再生速度V4）で出力され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、例えば、変形例079SG-1として、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の前半部においては1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出前半部分実行期間と同じくスピーカ8L、8Rから再生速度V4にて演出音を出力する一方で、第1リーチ演出、第2リーチ演出、第3リーチ演出、第4リーチ演出の各リーチ演出後半部分実行期間の後半部（スローモーション期間）においてはV4とは異なる再生速度（例えば、再生速度V4よりも遅いV5）にて演出音を出力してもよい。このようにすることで、リーチ演出の演出動画の表示が進行速度V2にて実行されている間で演出音の再生速度を異ならせることによってリーチ演出に対する演出音の演出効果を向上できるので、遊技興趣を向上できる。

20

【1684】

また、前記特徴部079SGでは、図19-33や図19-34に示すように、エフェクト画像079SG005Eの表示や操作促進画像079SG005Bbの表示等によってリーチ演出の実行期間中の第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させることが可能である一方で、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることはでき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079SG-2として、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能としてもよい。

30

【1685】

更に、このように第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を低下させることを可能とする場合については、図19-36及び図19-37に示すように、リーチ演出の終了後、報知演出の一部として第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるようにしてもよい。

【1686】

具体的には、図19-36（A）～図19-36（D）に示すように、第2リーチ演出が実行されている場合は、静止画表示演出とともに第2リーチ演出が終了したら、大当たり報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら（エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら）、図19-36（E）及び図19-36（F）に示すように、大当たり報知演出として大当たり遊技状態に制御されること、またははずれ報知演出として大当たり遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

40

【1687】

50

また、図19-37(A)～図19-37(D)に示すように、第4リーチ演出が実行されている場合は、遊技者が押しボタン31Bを操作する、または、遊技者が押しボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したら、大当り報知演出またははずれ報知演出の一部として、第1表示領域の中央において円形のエフェクト画像079SG005Eaを表示し、該エフェクト画像079SG005Eaを第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示していく。そして、第1表示領域079SG005Fの全体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら(エフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005F全体が隠蔽されたら)、図19-37(E)及び図19-37(F)に示すように、大当り報知演出として大当り遊技状態に制御されること、または、はずれ報知演出として大当り遊技状態に制御されないことを報知すればよい。

10

【1688】

尚、図19-36及び図19-37に示すエフェクト画像079SG005Eaは、図19-3(B)に示す画像データ2に基づく画像とし、該画像データ2に基づく画像として描画範囲を広げていくことによって、第1表示領域079SG005Fの視認性のみを低下させ、第2表示領域079SG005Saと第3表示領域079SG005Sbの視認性は低下させないようにすることができる。

【1689】

このように、本変形例079SG-2では、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を变化可能とする一方で、図19-36及び図19-37に示すように、第2リーチ演出の終了後や第4リーチ演出の終了後に報知演出の一部としてエフェクト画像079SG005Eaによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるが、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性は変化しないので、第1表示領域079SG005Fの視認性が変化することによって報知演出が事項されるタイミングを遊技者が認識し易くできるとともに、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性が変化しないことで保留表示やテロップ表示、第4図柄の可変表示等を遊技者が認識し難くならないことを防ぐことができる。

20

【1690】

また、第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させるエフェクト画像079SG005Eaは、図19-3(B)に示す第2画像データの画像として描画される画像であって、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて拡大表示するように描画されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性を变化させるので、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbの視認性を变化させることなく第1表示領域079SG005Fの視認性だけを的確に低下させることができるとともに、第2画像データとしてのエフェクト画像079SG005Eaの拡大表示の描画が、第1表示領域079SG005Fの中央から第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに向けて実行されることによって第1表示領域079SG005Fの視認性低下するため、第2表示領域079SG005Saや第3表示領域079SG005Sbに対応する領域の視認性を变化し難くできる。

30

40

【1691】

また、本変形例079SG-2では、操作促進演出を第4リーチ演出中に実行す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、操作促進演出は報知演出の一部として実行してもよい。

【1692】

尚、操作促進演出を報知演出の一部として実行する場合は、変形例079SG-3として図19-38(A)～図19-38(F)に示すように、変形例079SG-2と同様に、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示を行うことによって第1表示領域079SG005Fの視認性を低下させる。そして、第1表示領域079SG005Fの全

50

体にエフェクト画像079SG005Eaが広がったら、図19-38(D)に示すように、操作促進演出として第1表示領域079SG005Fの中央において操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mを表示する。

【1693】

尚、これら操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mとは、図19-2(A)に示す第1画像データに基づく画像として表示することによって、エフェクト画像079SG005Eaによる視認性の低下を避けることができる。

【1694】

以降は、遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、または、遊技者がプッシュボタン31Bを操作することなく操作促進演出が終了したことにもとづいて大当り遊技状態に制御されること、または、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【1695】

以上のように、本変形例079SG-3では、エフェクト画像079SG005Eaの拡大表示によって第1表示領域079SG005Fの視認性は低下するが、第1画像データの画像として表示された操作促進画像079SG005Baとメータ079SG005Mの視認性は低下しないので、第4リーチ演出に対して操作促進演出を際立たせることができるので、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を効果的に促すことができる。

【1696】

また、前記特徴部079SGでは、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は必ず可変表示結果が大当りとな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、変形例第079SG-4として、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合は、当該大当りの大当り種別が必ず確変大当り（さらには最も遊技者にとって有利な確変大当りA）となるようにしてもよい。更には、第2リーチ演出の実行期間中に静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された場合の演出パターンとして、一旦はずれ報知演出が実行された後に再度大当り遊技状態に制御される旨を報知する復活演出を実行可能としてもよい。尚、このように静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に復活演出が実行される場合については、大当り種別が確変大当りとなる場合と非確変大当りとなる場合（非確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合と確変大当りの大当り遊技状態に制御される場合）とを設けてもよい。このようにすることで、静止画表示演出がパターンSS-2にて実行された後に大当り報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【1697】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tに表示されるテロップとして、遊技状態を示すメッセージを表示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、テロップ表示エリア079SG005Tに表示されるテロップとしては、実行中の可変表示或いは未だ開始されていない可変表示について大当り遊技状態に制御されるか否かを示唆するメッセージや、実行中のリーチ演出のタイトル等を表示可能としてもよい。

【1698】

また、前記特徴部079SGでは、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて、実行中の演出の状態に応じたテロップを表示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、テロップ表示エリア079SG005Tにおいて表示するテロップは、遊技状態を特定可能なものや、実行中の可変表示において可変表示結果が大当りとなる期待度（大当り期待度）、実行中の演出（特にリーチ演出）の解説、リーチ演出よりも前のタイミングから実行可能な予告演出等であってもよい。

【1699】

また、前記特徴部079SGでは、図19-33及び図19-34に示すように、リーチ演出の動画が進行速度V2にて表示されている期間中に操作促進演出（操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbの表示）を実行する形態を例示

10

20

30

40

50

したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出は、リーチ演出の動画が進行速度V2から進行速度V1に戻ってから実行してもよい。

【1700】

また、前記特徴部079SGでは、図19-33及び図19-34に示すように、操作促進演出として、画像表示装置5において操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbの表示を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、操作促進演出としては、単に操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbの表示を行うだけでなく、例えば、これら操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbを表示する前段階の演出として、複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に向けて移動していき、最終的に各プッシュボタン31Bの画像が重複表示されることによって操作促進画像079SG005Baや操作促進画像079SG005Bbが表示される演出を実行してもよい。

10

【1701】

尚、このように複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に向けて移動していく演出を操作促進演出の前兆演出として実行する場合は、例えば、複数のプッシュボタン31Bの画像が画像表示装置5の中央部に近づくにつれてその移動表示速度が低下していくようにしてもよい。このようにすることで、操作促進演出が実行されることを遊技者が正確に認識できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【1702】

また、前記特徴部079SGでは、図19-20、図19-21、図19-24、図19-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の点滅周期を短くする場合があ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、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときと遊技効果ランプ9の色（発光色）の数が異なってもよい。例えば、リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を複数の色で発光可能とする一方で、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9を単色（例えば、白のみ）で発光可能としてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の発光色による遊技興趣の低下を防ぐことができる。

20

30

【1703】

また、前記特徴部079SGでは、図19-20、図19-21、図19-24、図19-25に示すように、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ（メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d）の点滅周期を短くする場合があ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、リーチ演出の動画の表示が進行速度V2にて実行されるときは、遊技効果ランプ9の点滅周期を長くするようにしてもよい。このようにすることで、リーチ演出の動画の表示と遊技効果ランプ9の点滅とに統一感を与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【1704】

また、前記特徴部079SGでは、図19-26、図19-29、図19-30、図19-31、図19-35に示すように、大当たり報知演出の演出態様としては、リーチ演出の終了後に、大当たりを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示す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、大当たりを示す組み合わせで飾り図柄を揺動させつつ表示するタイミングは、リーチ演出中であってもよい。

【1705】

また、本発明は、遊技者が操作可能な操作手段の操作によって、遊技者が遊技中にスピーカ8L、8Rから出力されるBGM等の演出音の少なくとも一部を選択することが可能な遊技機に適用してもよい。このようにすることで、遊技者が自身の嗜好に合った演出音

50

の出力を設定している場合は、各リーチ演出の動画の表示が進行速度V1にて実行されているときに、スピーカ8L、8Rから出力される演出音が変わらず再生速度V4にて再生されるので、遊技者自身がスピーカ8L、8Rから出力される演出音を選択したにもかかわらず該演出音が再生速度V4よりも低速で再生されることによる遊技興趣の低下を防ぐことができる。

【1706】

また、前記特徴部079SGでは、本発明における終了示唆演出として、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出を実行可能とし、該演出が実行された場合は必ず可変表示結果がはずれとな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、第1リーチ演出後半部分実行期間や第3リーチ演出後半部分実行期間において味方キャラクタが敵キャラクタに倒される演出が実行された後は、一旦画像表示装置5における表示がリーチ演出前の通常の背景画像の表示に切り替えた後、可変表示結果が大当たりであることを示す演出（例えば、復活演出）を実行する場合を設けてもよい。

10

【1707】

尚、このように復活演出を実行する際には、画像表示装置5における復活演出の動画の表示よりも先に遊技効果ランプ9の点灯・点滅を実行することによって、遊技者に対して復活演出が実行されることを認識させるようにしてもよい。更に、復活演出の演出態様としては、例えば、味方キャラクタが再度敵キャラクタに攻撃を行い、敵キャラクタを倒す演出とすればよい。特に復活演出を実行する際には、該復活演出の動画の一部（例えば、敵キャラクタが倒れるシーンの動画）を進行速度V2にて表示することで、復活演出の演出効果を高めるようにしてもよい。

20

【1708】

また、本明細書では、複数の特徴部や変形例を開示しているが、本発明の遊技機としてはこれら複数の特徴部や変形例から2つ以上の特徴部や変形例を組み合わせて実施してもよい。

【1709】

例えば、前記特徴部079SGのパチンコ遊技機1は、図1～図9に示すような設定値を変更することによって大当たり確率を変更可能なパチンコ遊技機としてもよい。尚、このような場合は、例えば、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるパターンを設け、パチンコ遊技機1に遊技者にとって有利な高設定値（例えば、6）が設定されている場合は、パチンコ遊技機1に他の設定値が設定されている場合よりも高い割合でスーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなるようにしてもよい。このようにすることで、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示にて可変表示結果がはずれとなることを、パチンコ遊技機1に高設定値が設定されていることの示唆として用いることができるので、スーパーリーチα1やスーパーリーチβ1の可変表示において可変表示結果がはずれとなることによる遊技者の興趣の低下を抑えつつ、可変表示結果がはずれとなることに対して遊技者を注目させることが可能となる。

30

【1710】

また、前記特徴部079SGでは、所定の遊技を行う遊技機としてパチンコ遊技機1を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、所定の遊技を行う遊技機とは、少なくとも所定の遊技を行うものであればパチンコ遊技機1の他スロットマシンや一般ゲーム機であってもよい。

40

【1711】

（特徴部の関連づけに係る説明）

特徴部059AKに関する各構成は、特徴部063AK、特徴部065AK、特徴部079SGといった他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせられてもよい。このように組み合わせられた特徴部、あるいは、組み合わせられていない個別の特徴部について、他の特徴部に関する各構成の一部または全部と、適宜、組み合わせら

50

れてもよい。例えば、特徴部 0 5 9 A K のように時短図柄が停止表示することで時短状態に制御することに加え、特徴部 0 6 3 A K のように、時短領域 0 6 3 A K 2 0 を通過したことに基づいて、当該小当り遊技状態が終了してから所定の期間にわたって時短状態に制御するようにしてもよい。これに加え、特徴部 0 6 5 A K のように、普通図柄の変表示結果として時短図柄が停止表示した場合にも、時短状態に制御するようにしてもよい。これによれば、時短状態に制御される契機が増え、遊技興趣を向上させることができる。

【 1 7 1 2 】

また、例えば、特徴部 0 5 9 A K における時短煽り演出、特徴部 0 6 3 A K における通常時通過煽り演出や時短時通過煽り演出、特徴部 0 6 5 A K における所定演出、およびスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C のリーチ演出などを特徴部 0 7 9 S G における所定演出としてもよい。そして、当該所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を表示手段としての画像表示装置 5 に表示可能であり、当該第 1 期間よりも後の当該所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が当該第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を画像表示装置 5 に表示可能であり、当該所定演出に対応する演出音については、当該第 1 期間と当該第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて音出力手段としてのスピーカ 8 L、8 R により出力可能に構成してもよい。これによれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。

【符号の説明】

【 1 7 1 3 】

1	パチンコ遊技機
1 1	主基板
1 2	演出制御基板
7 5 S G 0 0 1	パチンコ遊技機
3 0 0	第 1 演出ユニット
3 0 1	ベース部材
3 0 2	カバー部材
3 0 3	L E D 基板
3 3 1	装飾パターン
4 0 0	第 2 演出ユニット
4 0 1	ベース部材
4 0 2	カバー部材
4 0 3	L E D 基板
4 2 0	装飾部
6 0 0	第 3 演出ユニット
8 0 0	第 4 演出ユニット
8 0 1	ベース部材
8 0 2	カバー部材
8 0 3	L E D 基板

10

20

30

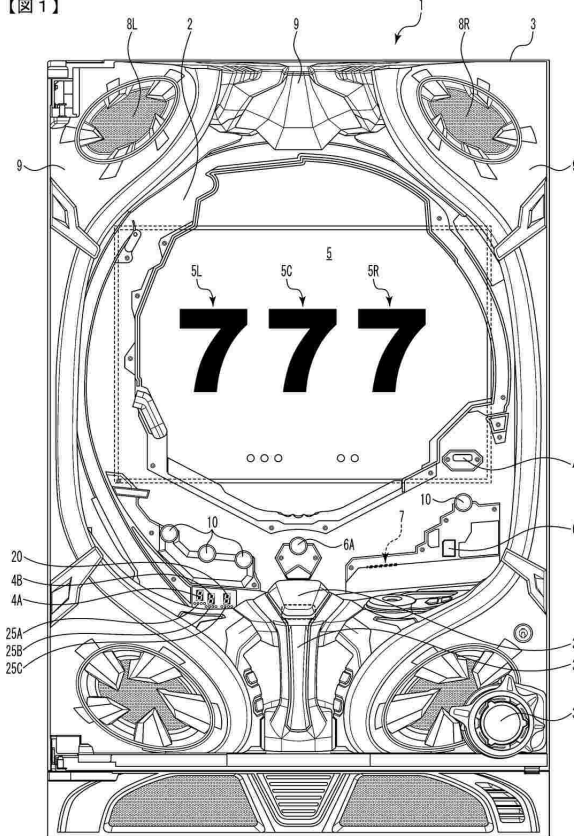
40

50

【図面】

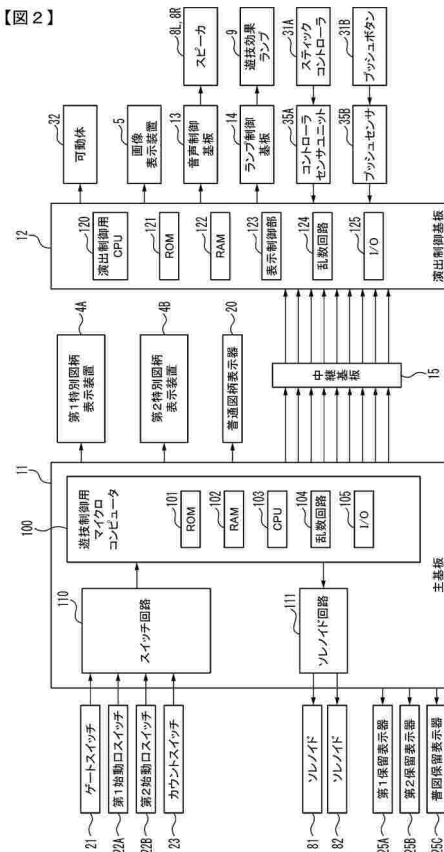
【図 1】

【図 1】



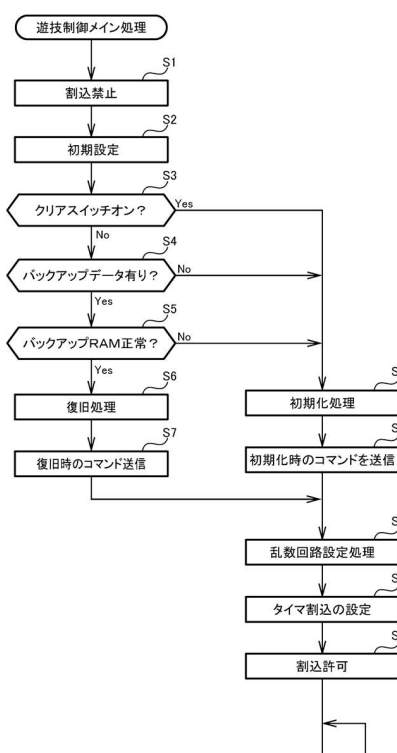
【圖 2】

【図 2】



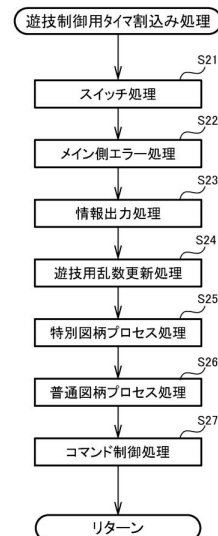
【圖 3】

【圖 3】



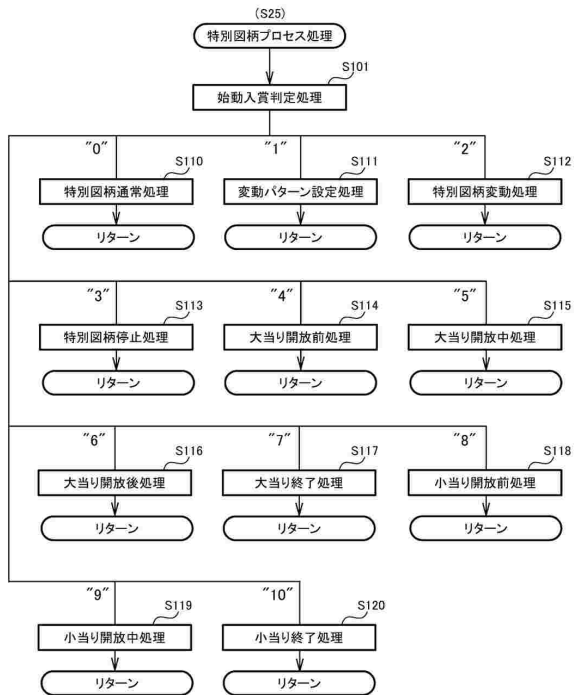
【図 4】

【図 4】



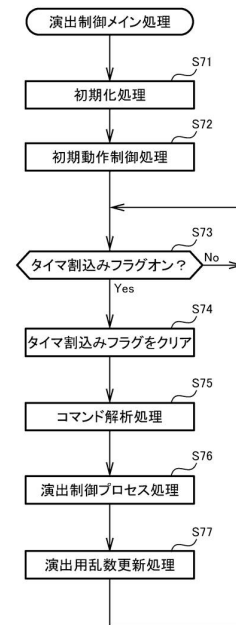
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

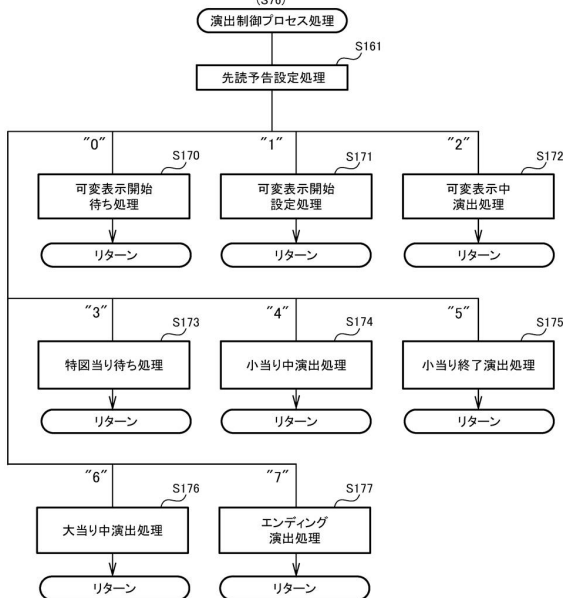


10

20

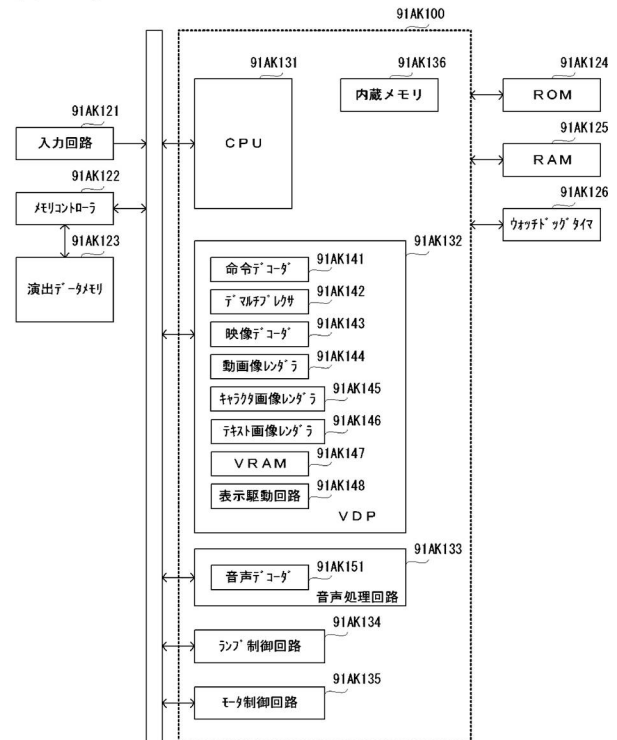
【図 7】

【図 7】



【図 8 - 1】

【図 8 - 1】



30

40

50

【図 8 - 2】

【図 8 - 2】

記憶エリア	記憶内容
91AKM01	演出制御用プログラム 演出制御管理データ
91AKM02	表示制御用プログラム 表示制御管理データ
91AKM11	動画像関連データ
91AKM12	キャラクタ画像関連データ
91AKM13	テキスト画像関連データ (アウトラインフォントデータ)
91AKM14	音声関連データ

【図 8 - 3】

【図 8 - 3】

リーチ演出内容	動画像データ	テキスト表示プロセステーブル	決定割合
SPリーチA(大当り)	91AKD01	91AKT01	30／100
		91AKT02	70／100
		91AKT11	20／100
SPリーチB(大当り)	91AKD02	91AKT12	80／100
		91AKT01	80／100
SPリーチA(ハズレ)	91AKD11	91AKT02	20／100
		91AKT11	70／100
SPリーチB(ハズレ)	91AKD12	91AKT12	30／100

【図 8 - 4】

【図 8 - 4】

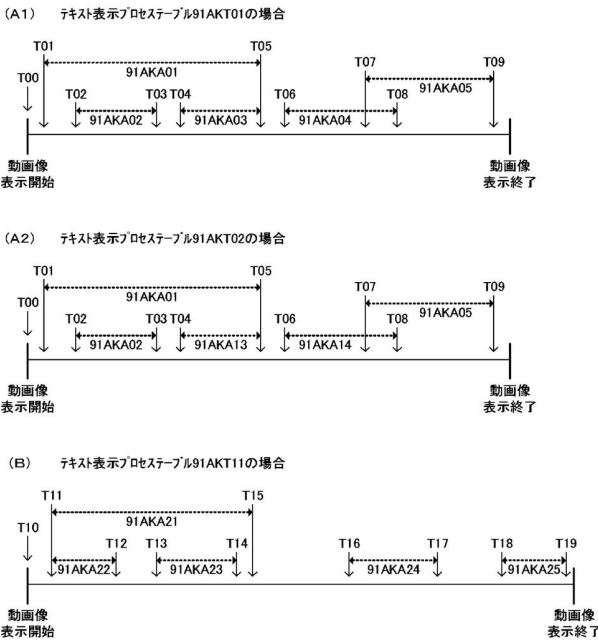
(A1) 91AKT01	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
	91AKA02
(T02,T03)	91AKB02
	91AKA03
(T04,T05)	91AKB03
	91AKA04
(T06,T08)	91AKB04
	91AKA05
(T07,T09)	91AKB05

(A2) 91AKT02	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T01,T05)	91AKA01
	91AKB01
	91AKA02
(T02,T03)	91AKB02
	91AKA13
(T04,T05)	91AKB13
	91AKA14
(T06,T08)	91AKB14
	91AKA05
(T07,T09)	91AKB15

(B) 91AKT11	
テキスト表示期間 (開始時間,終了時間)	テキスト画像指定情報 テキスト表示設定情報
(T11,T15)	91AKA21
	91AKB01
	91AKA22
(T11,T12)	91AKB02
	91AKA23
(T13,T14)	91AKB03
	91AKA24
(T16,T17)	91AKB04
	91AKA25
(T18,T19)	91AKB05

【図 8 - 5】

【図 8 - 5】



10

20

30

40

50

【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

(A) 91AKB01

origin	(300,30)
fontFamily	AA_gothic
fontSize	48px
fontWeight	bold
color	#FF0040⇒#4000FF
backgroundColor	#CCFF00
fontStyle	italic
textAlign	center
textDecoration	none

(B) 91AKB02

origin	(250,600)
fontFamily	BB_mincho
fontSize	36px
fontWeight	normal
color	#FFFFFF
backgroundColor	#220000
fontStyle	normal
textAlign	left
textDecoration	none

(C1) 91AKB03

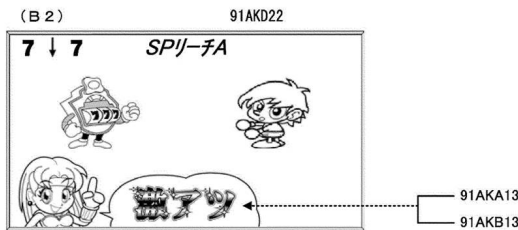
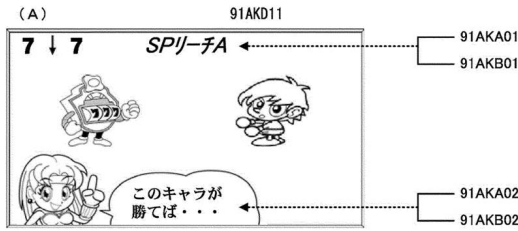
origin	(250,600)
fontFamily	CC_gothic
fontSize	60px
fontWeight	bold
color	#000000
backgroundColor	#FFFFFF
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	none

(C2) 91AKB13

origin	(250,600)
fontFamily	DD_mincho
fontSize	72px
fontWeight	bold
color	"gold"
backgroundColor	#000000
fontStyle	normal
textAlign	center
textDecoration	effect_gold

【図 8 - 7】

【図 8 - 7】



【図 8 - 8】

【図 8 - 8】

(A) (T04,T041)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: #000000
textDecoration: none

激アツ

(B) (T041,T042)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: none

激アツ

(C) (T042,T05)
fontFamily: DD_mincho
fontSize: 72px
color: "gold"
textDecoration: effect_gold

激アツ

【図 8 - 9】

【図 8 - 9】

この **キャラ** が
勝てば...

10

20

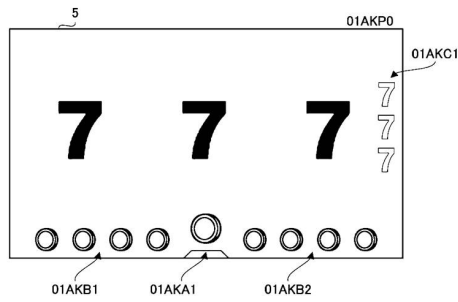
30

40

50

【図 9 - 1】

【図 9 - 1】



【図 9 - 2】

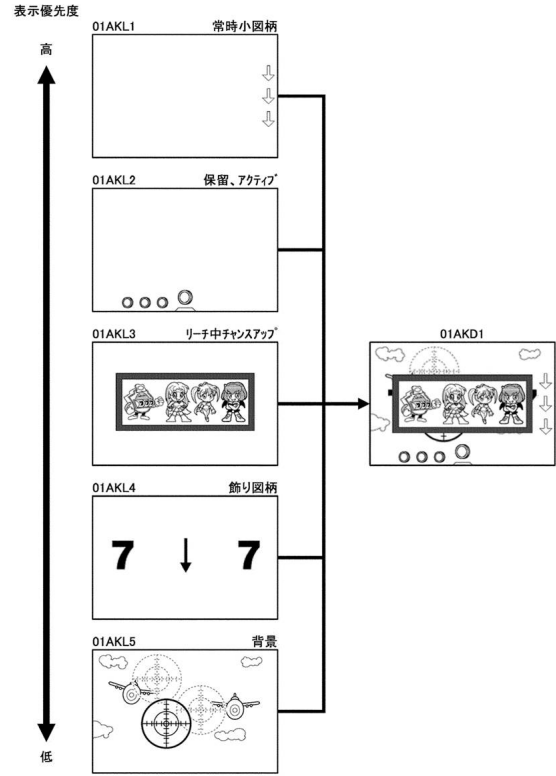
【図 9 - 2】

エフェクト用描画コマンド	画像処理内容
01AKG01	バイリニアサンプリングによるぼかし用のカーブレント
01AKG02	色情報を反転させるカーブレント
01AKG03	倍率変更によるぼかし用のカーブレント
01AKG04	モノクロ変換させるカーブレント
01AKG05	回転によるぼかし用のカーブレント
01AKG06	画像位置のオフセット量を変更

10

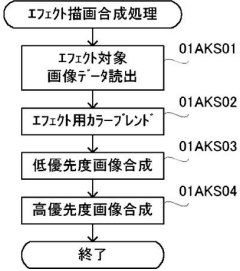
【図 9 - 3】

【図 9 - 3】



【図 9 - 4】

【図 9 - 4】



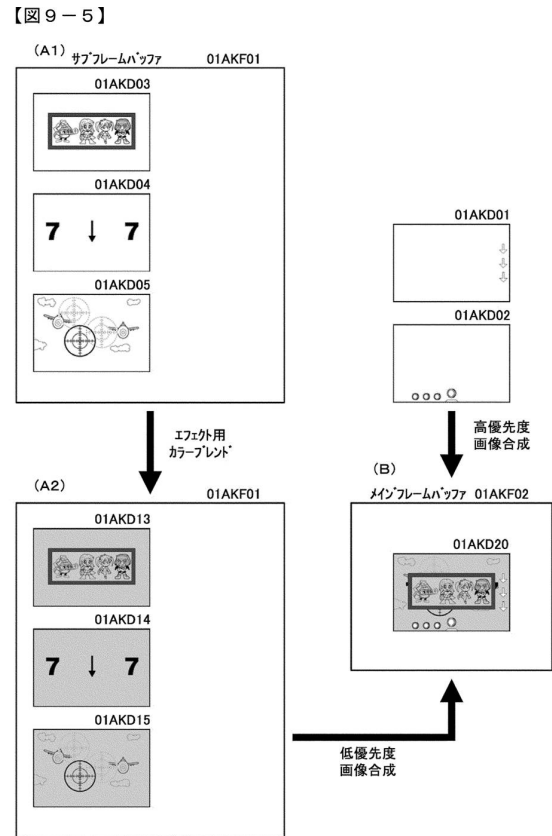
20

30

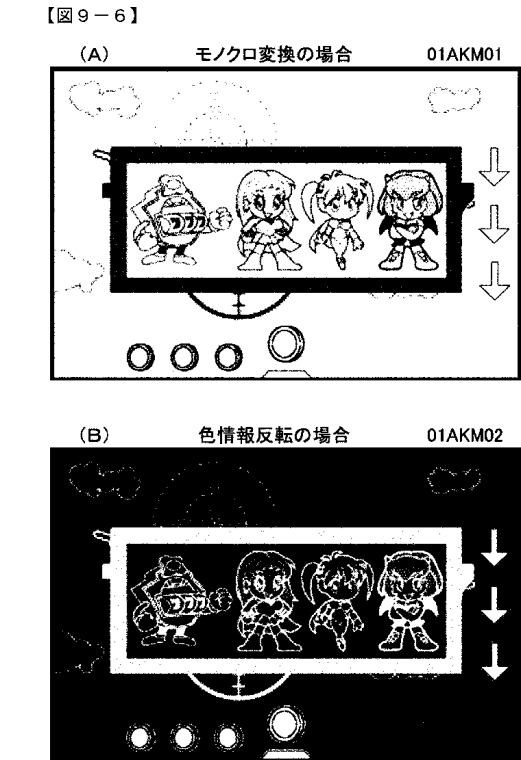
40

50

【図 9 - 5】



【図 9 - 6】



【図 9 - 7】

【図 9 - 7】

(A)

リーチ演出内容	大当たり信頼度
SPリーチA1	20%
SPリーチA2	25%
SPリーチA3	30%
SPリーチB	80%

(B)

描画演出パターン	描画演出内容
02AKA01	エフェクトなし ストロボなし
02AKA02	エフェクトなし ストロボあり(一時停止)
02AKB01	モノクロ変換エフェクト ストロボなし
02AKB02	モノクロ変換エフェクト ストロボあり
02AKB11	色情報反転エフェクト ストロボなし
02AKB12	色情報反転エフェクト ストロボあり

【図 9 - 8】

【図 9 - 8】

可変表示結果	リーチ演出内容	描画演出パターン	決定割合
ハズレ	SPリーチA1	02AKA01	60%
		02AKA02	10%
		02AKB01	10%
		02AKB02	5%
	SPリーチA2	02AKB11	10%
		02AKB12	5%
		02AKA01	60%
		02AKA02	10%
	SPリーチA3	02AKB01	10%
		02AKB02	5%
		02AKB11	10%
		02AKB12	5%
	SPリーチB	02AKA01	100%
		02AKA02	0%
		02AKB01	0%
		02AKB02	0%
大当たり	SPリーチA1	02AKB11	0%
		02AKB12	0%
		02AKA01	5%
		02AKA02	10%
	SPリーチA2	02AKB01	15%
		02AKB02	20%
		02AKB11	20%
		02AKB12	30%
	SPリーチA3	02AKA01	5%
		02AKA02	10%
		02AKB01	15%
		02AKB02	20%
	SPリーチB	02AKB11	20%
		02AKB12	30%
		02AKA01	100%
		02AKB01	0%

10

20

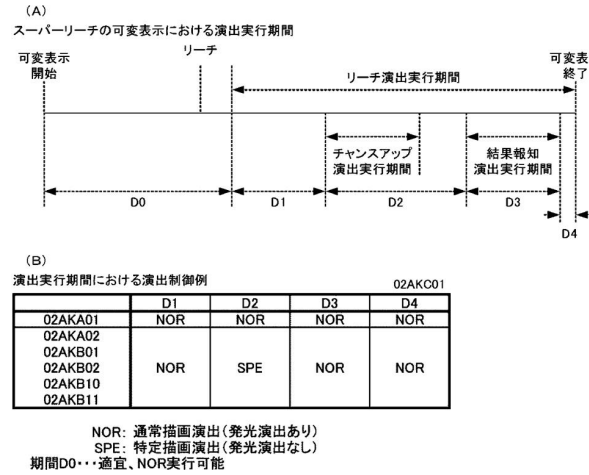
30

40

50

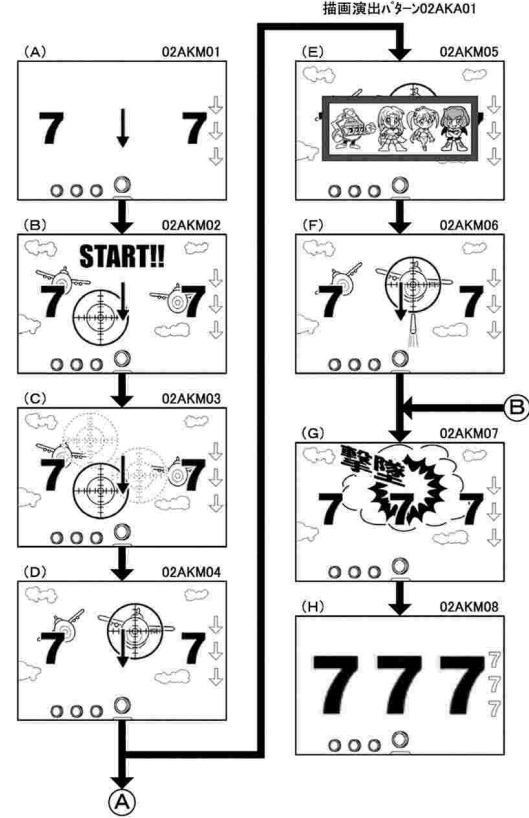
【図 9 - 9】

【図 9 - 9】



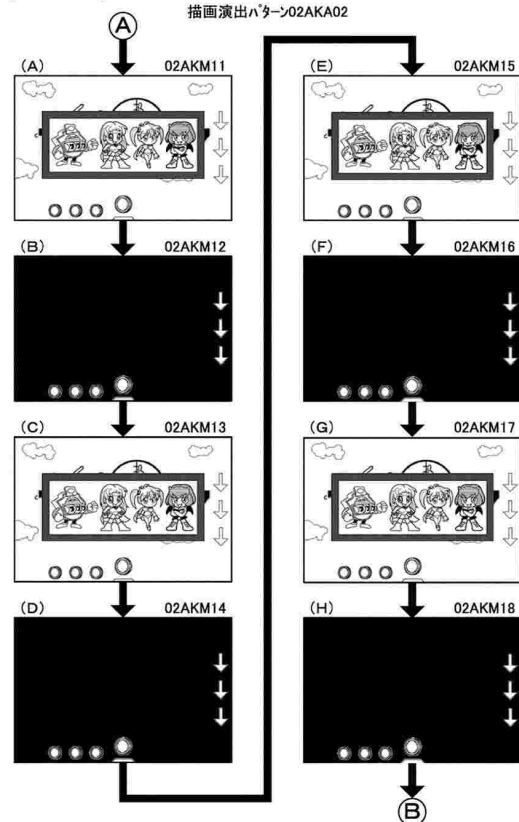
【図 9 - 10】

【図 9 - 10】



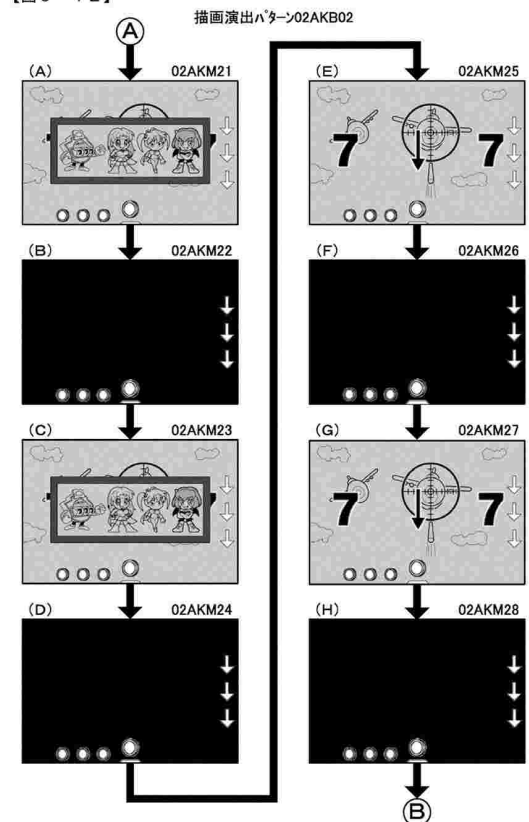
【図 9 - 11】

【図 9 - 11】



【図 9 - 12】

【図 9 - 12】



10

20

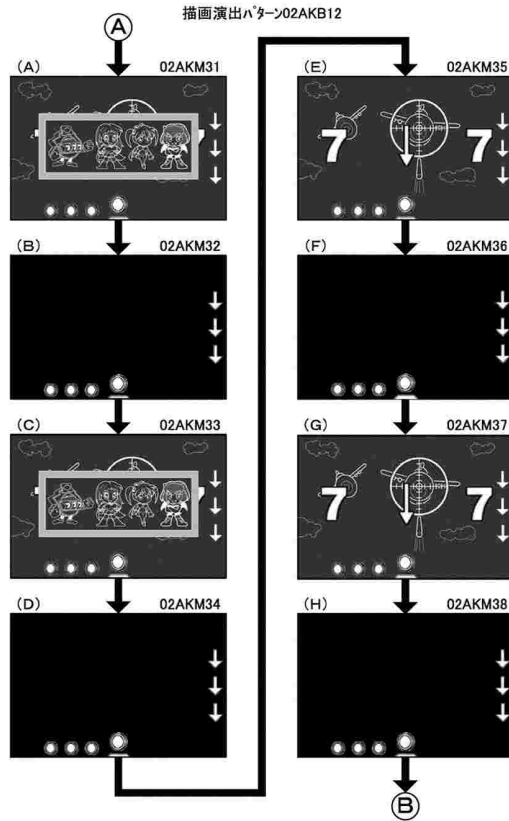
30

40

50

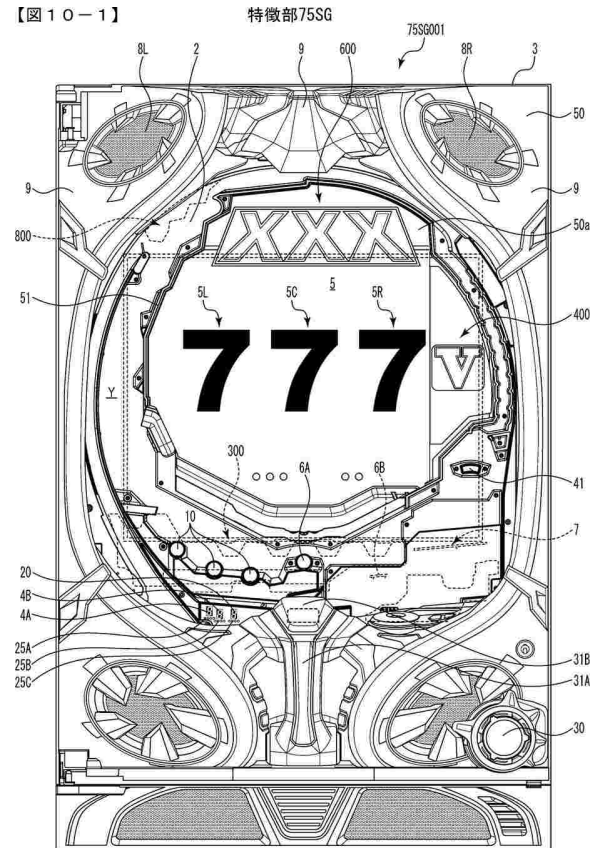
【図 9-13】

【图 9-13】



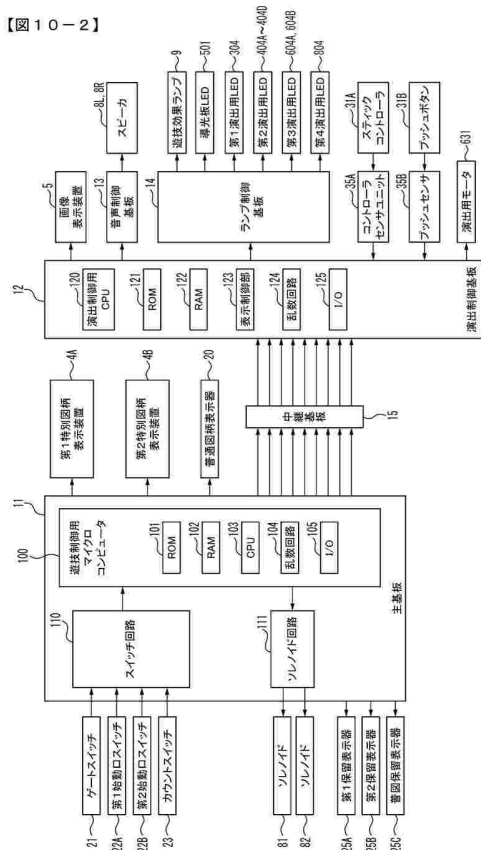
【圖 10-1】

【图 10-1】



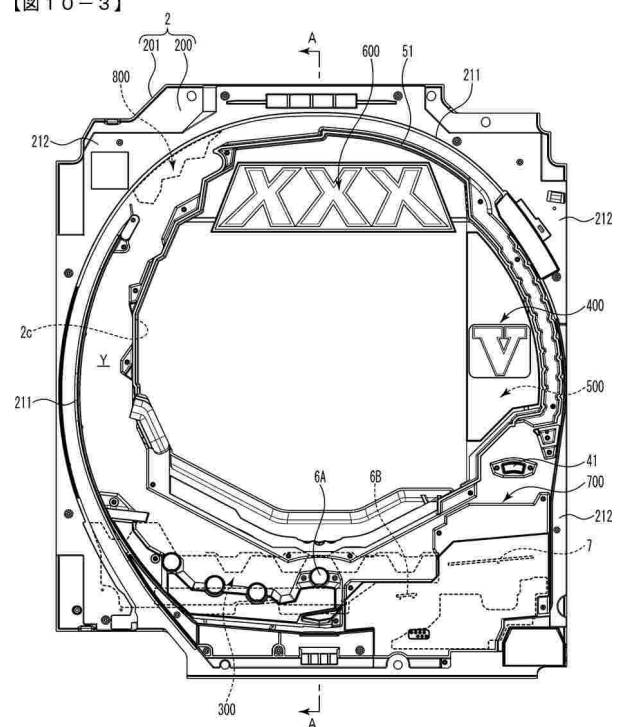
【図 10-2】

【圖 10-2】



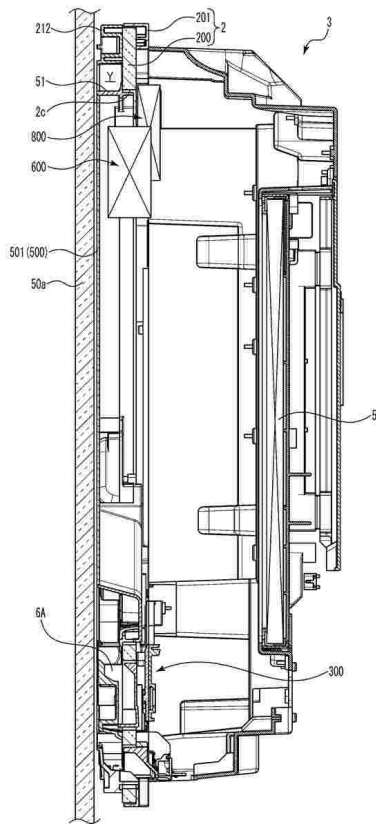
【図 10-3】

【图 10-3】



【図 10-4】

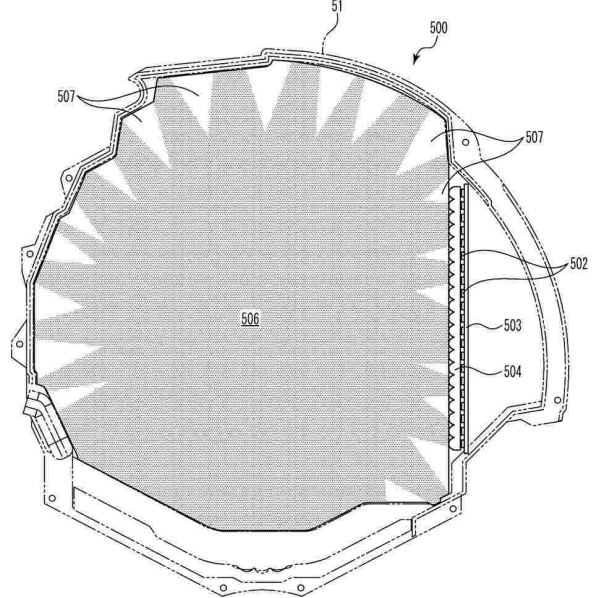
【図 10-4】 A-A断面図



【図 10-5】

【図 10-5】

導光板

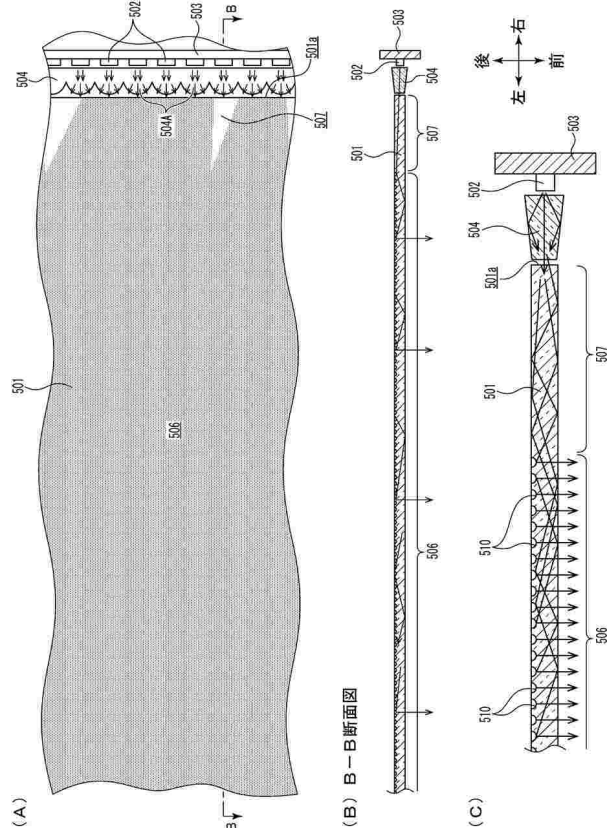


10

20

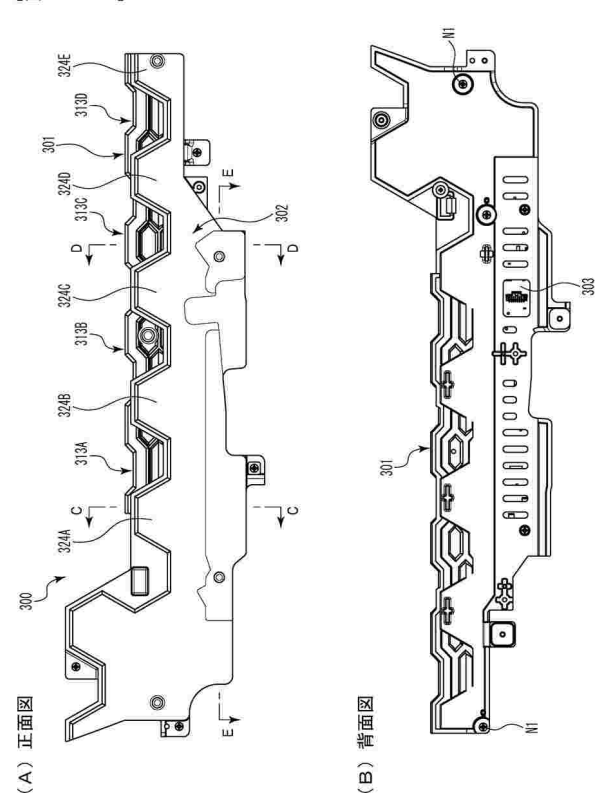
【図 10-6】

【図 10-6】



【図 10-7】

【図 10-7】



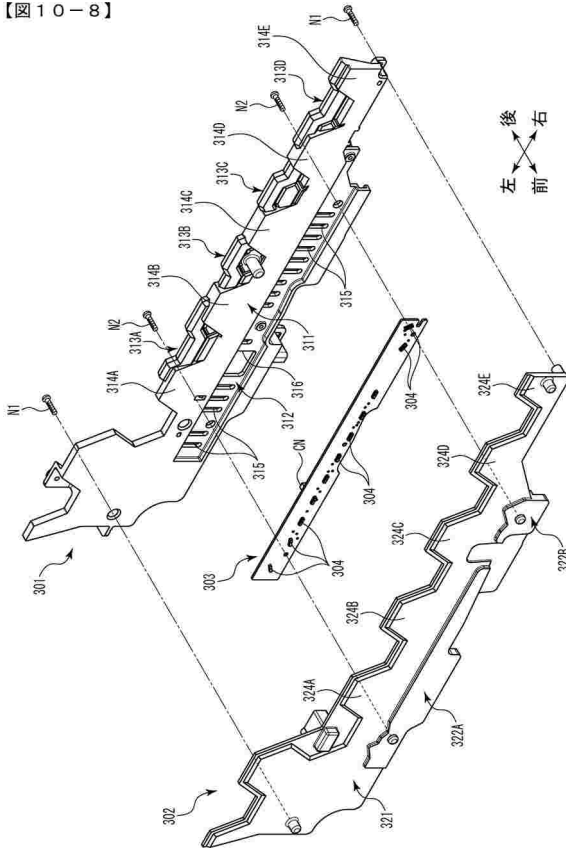
30

40

50

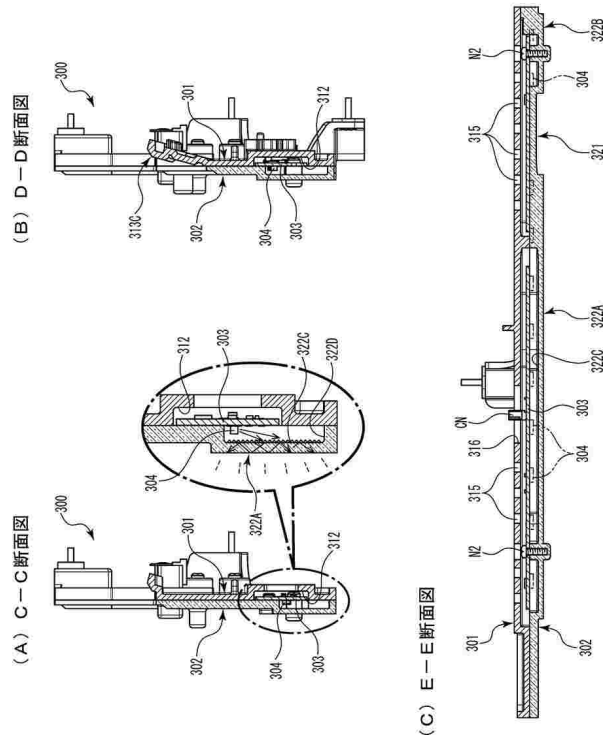
【図10-8】

【図10-8】



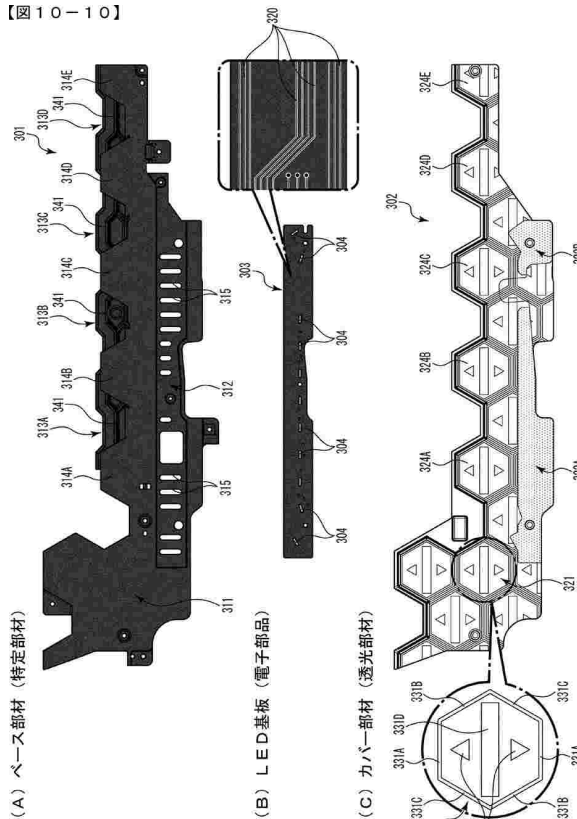
【図10-9】

【図10-9】



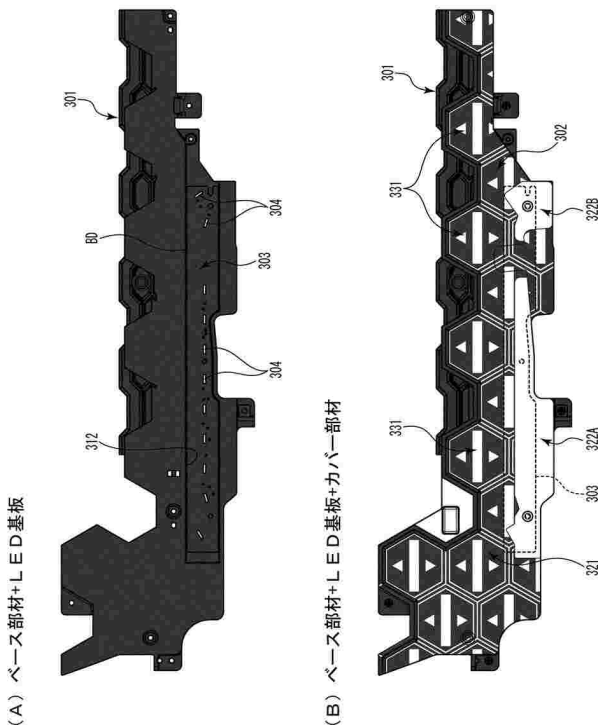
【図10-10】

【図10-10】



【図10-11】

【図10-11】



10

20

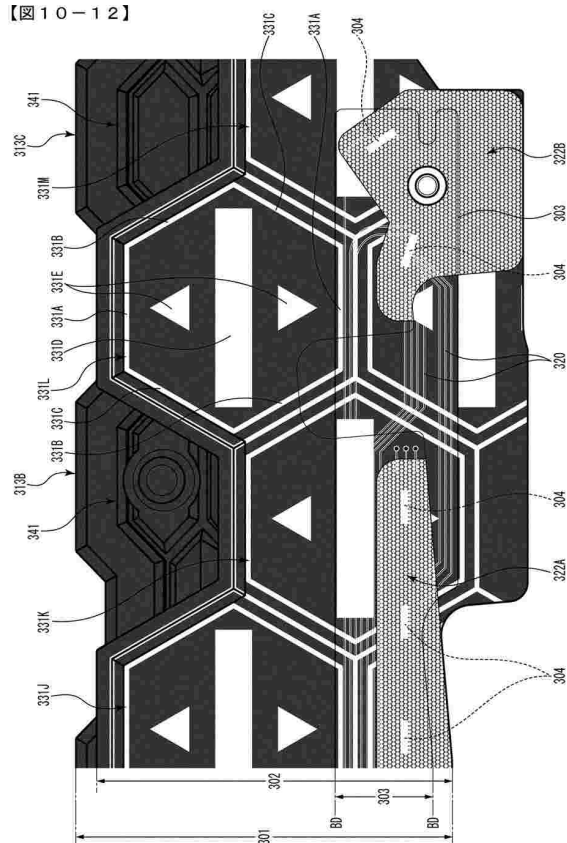
30

40

50

【圖 10-12】

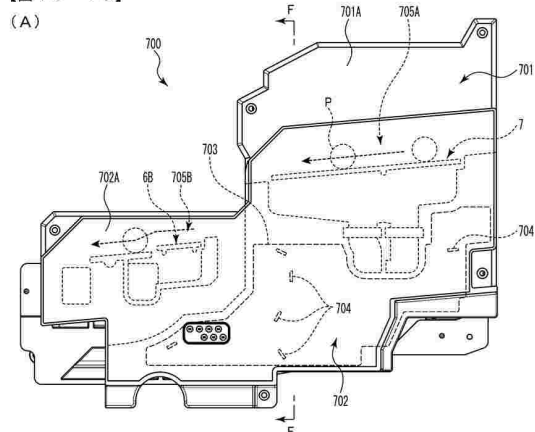
【图 10-12】



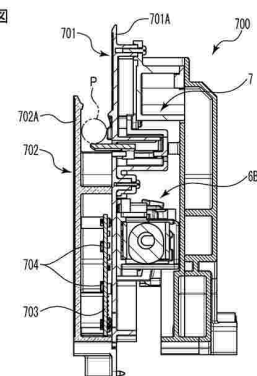
【圖 10-13】

【图 10-13】

(A)



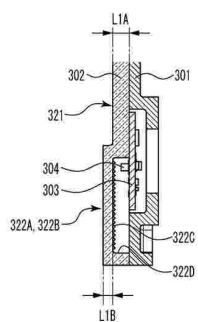
(B) F—F 断面图



【圖 10-14】

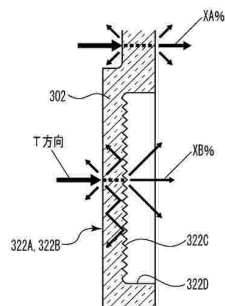
【图 10-14】

(A) 第1演出ユニット300



L1A>L1B
L1A>L2
L1B>L2

(B)



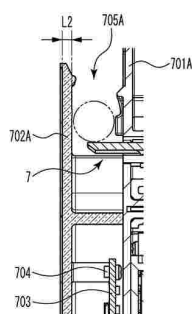
光の透過率
 $XA\% > XB\%$
 $XA\% < Y\%$
 $XB\% < Y\%$

【図 10-15】

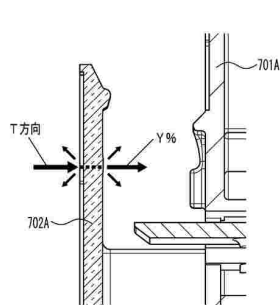
【図 10-15】

部材名	第1演出ユニット300	可変入賞球ユニット700
ベース部材（特定部材）	黒色	－
LED基板（電子部品）	黒色	－
カバー部材（透光部材）	透明	透明
カバー部材の板厚	長寸（L1A, L1B）	短寸（L2）
カバー部材のT方向への光の透過率	低（XA, XB%）	高（Y%）

(C) 可変入賞球ユニット700

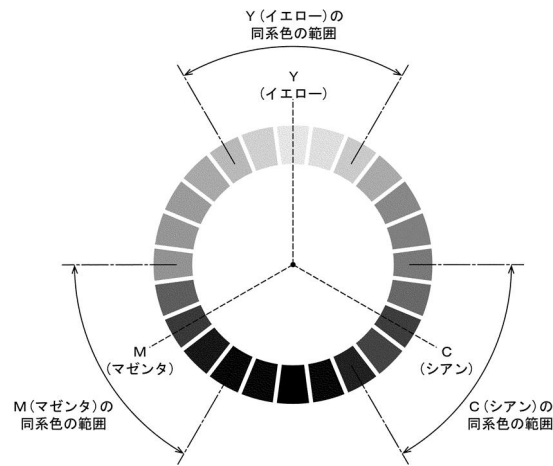


(D)



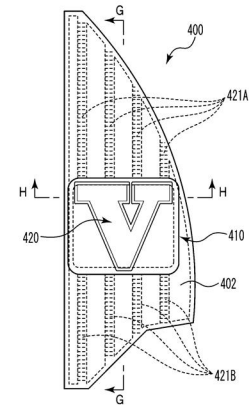
【図 10-16】

【図 10-16】 同系色の説明

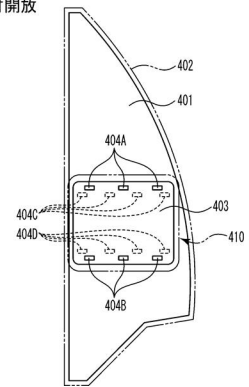


【図 10-17】

【図 10-17】 (A)



(B) カバー部材開放

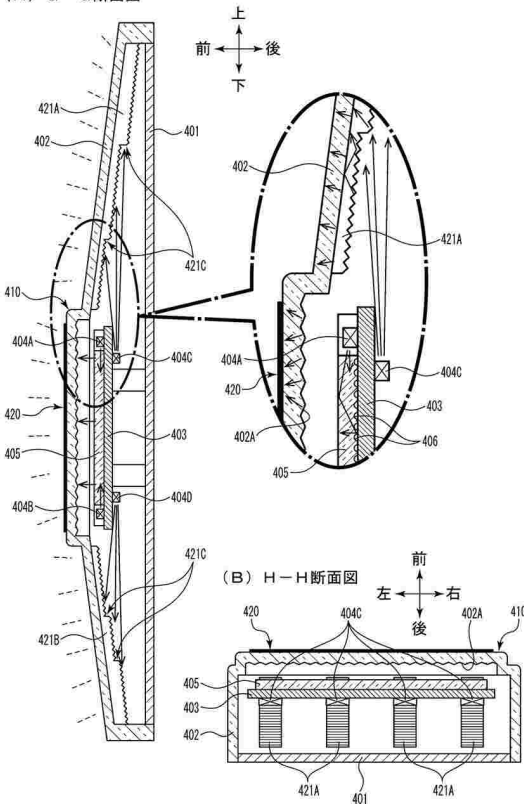


10

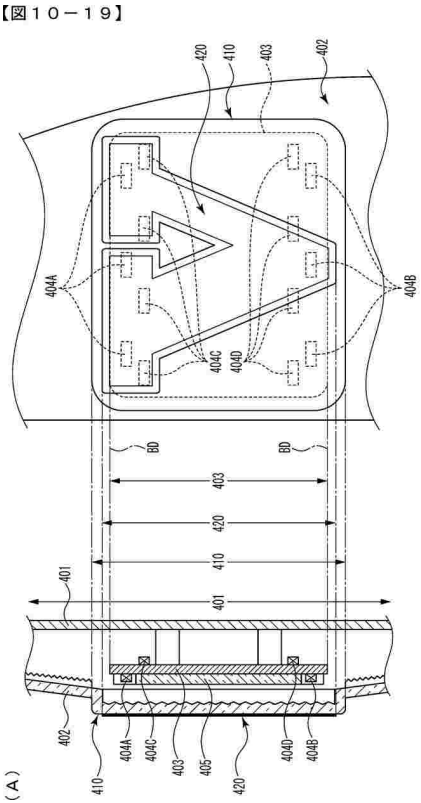
20

【図 10-18】

【図 10-18】 (A) G-G断面図



【図 10-19】



部材名	第2演出ユニット
ベース部材 (特定部材)	白色
LED基板 (電子部品)	白色
カバー部材 (透光部材)	透明
装飾部	ベース部材とLED基板との間隙部に配置

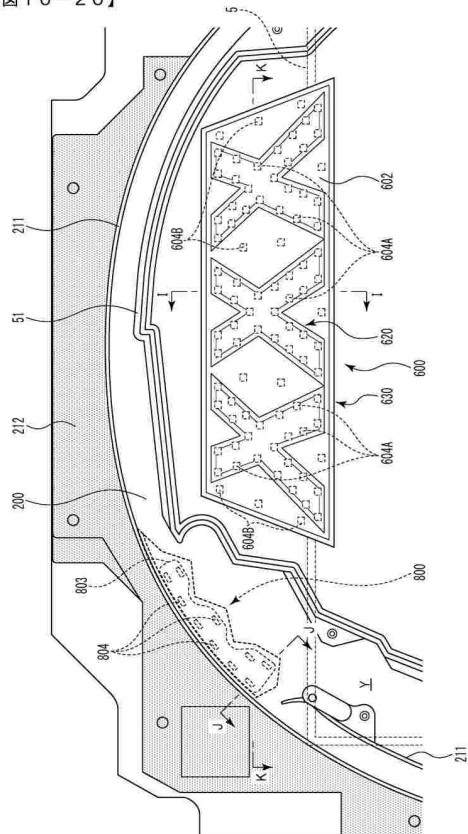
30

40

50

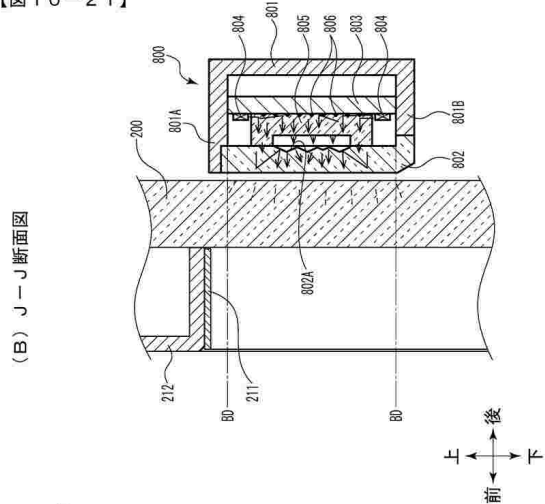
【図 10-20】

【图 10-20】

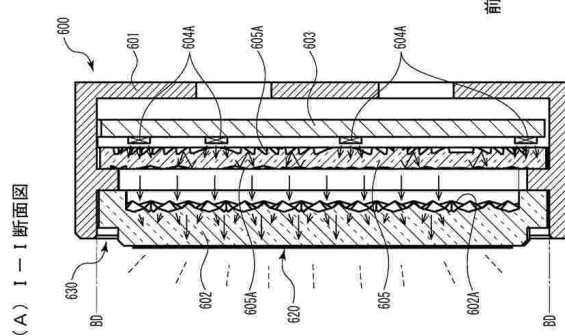


【図 10-21】

【図 10-21】



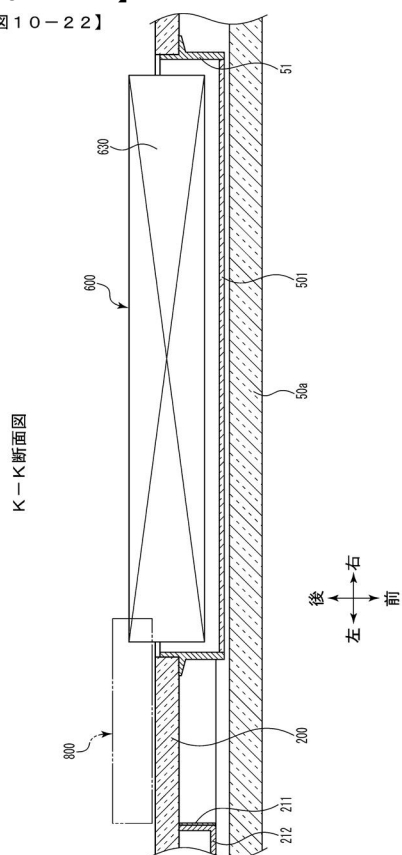
(B) J—J 断面图



(A) I—I断面图

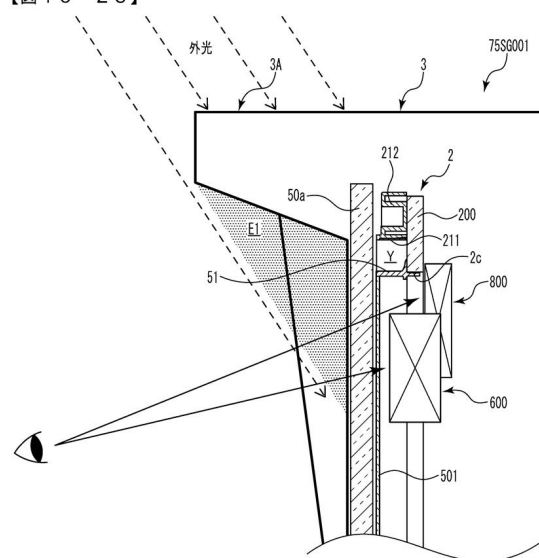
【図 10-22】

【图 10-22】



【図 10-23】

【図 10-23】



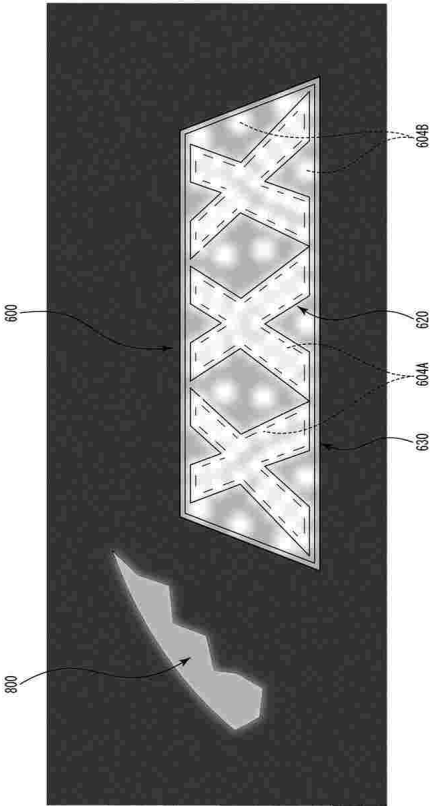
【図 10-24】

【図 10-24】

部材名	第3演出ユニット600	第4演出ユニット800
ベース部材（特定部材）	白色	白色
LED基板（電子部品）	白色	白色
カバー部材（透光部材）	透明	透明
大きさ	大	小
配置位置	前	後
発光態様	点光り	面発光

【図 10-25】

【図 10-25】



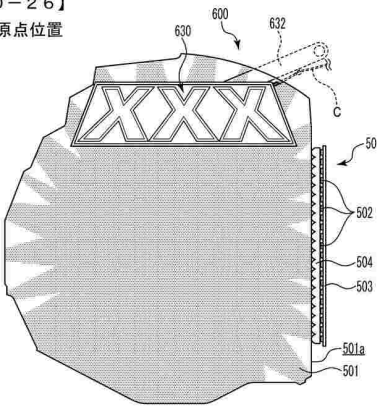
10

20

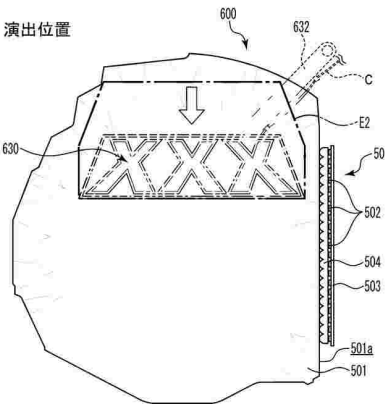
【図 10-26】

【図 10-26】

(A) 原点位置

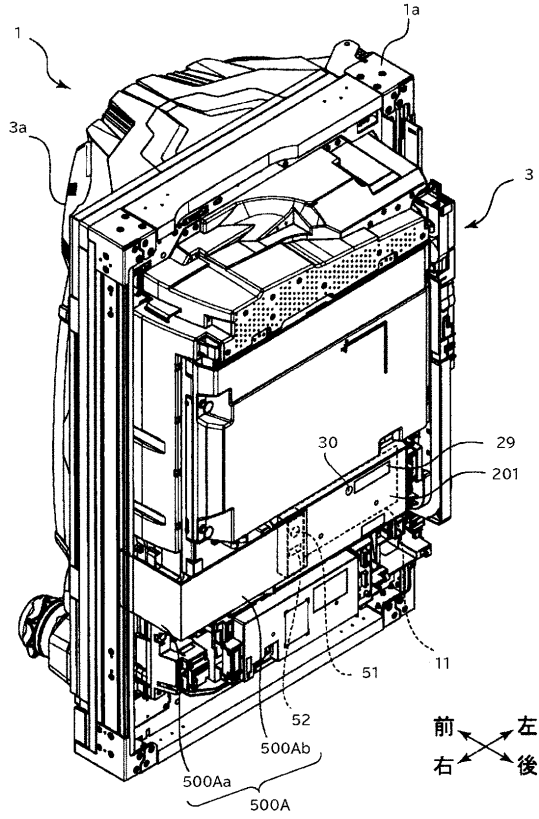


(B) 演出位置



【図 11】

【図 11】



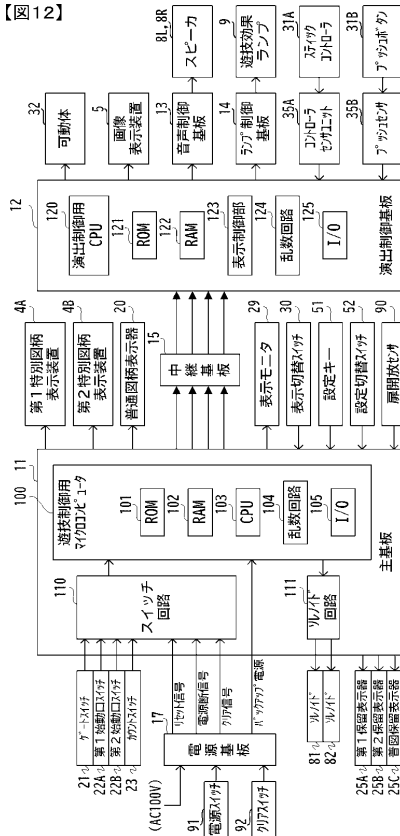
30

40

50

【図 12】

【圖12】



【図 14】

【図14】

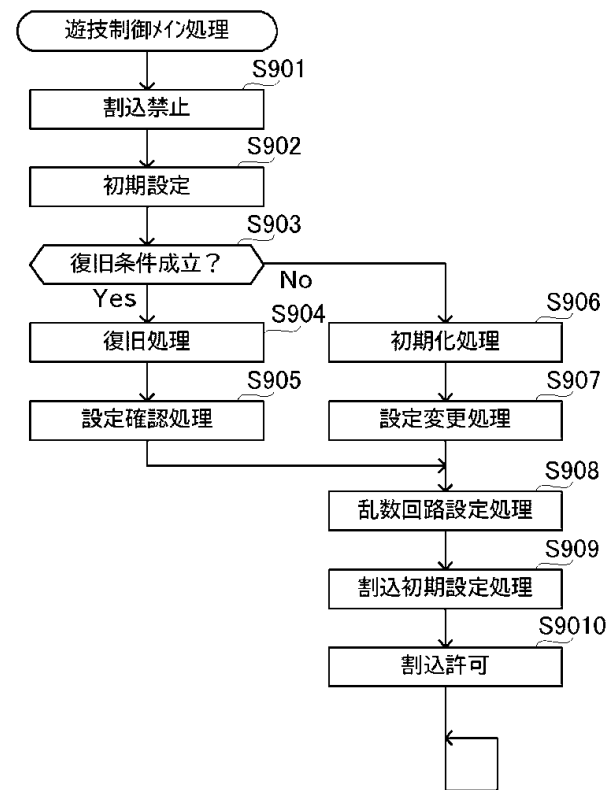
[illegible]

B)第2特図用表示結果判定テーブル

遊技形態	MRI1 (設定値1)	MRI1 (設定値2)	MRI1 (設定値3)	MRI1 (設定値4)	MRI1 (設定値5)	MRI1 (設定値6)
通常遊技	1020→1237 (確率1/3000)	1020→1253 (確率1/2980)	1020→1272 (確率1/2760)	1020→1292 (確率1/2440)	1020→1317 (確率1/2220)	1020→1346 (確率1/2000)
またし遊技状態	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)
ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外
大当り	1020→1346 (確率1/3000)	1020→1363 (確率1/1800)	1020→1429 (確率1/1160)	1020→1487 (確率1/720)	1020→1558 (確率1/440)	1020→1674 (確率1/320)
小当り	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)	32767→33421 (確率1/1000)
ハズレ	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外	上記数値以外

【図 13】

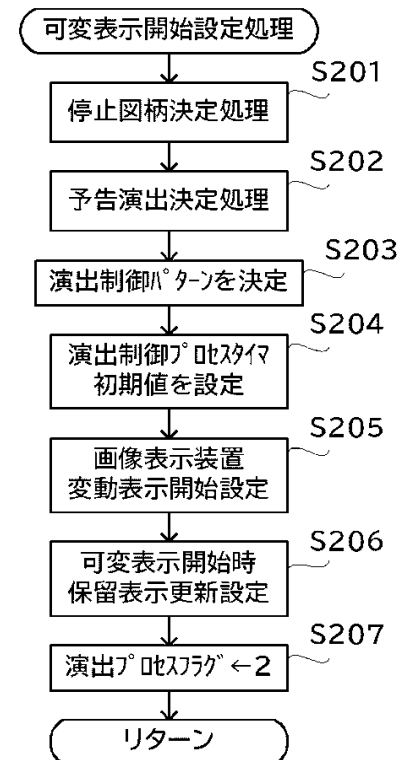
【図13】



【図 15-1】

【図15-1】

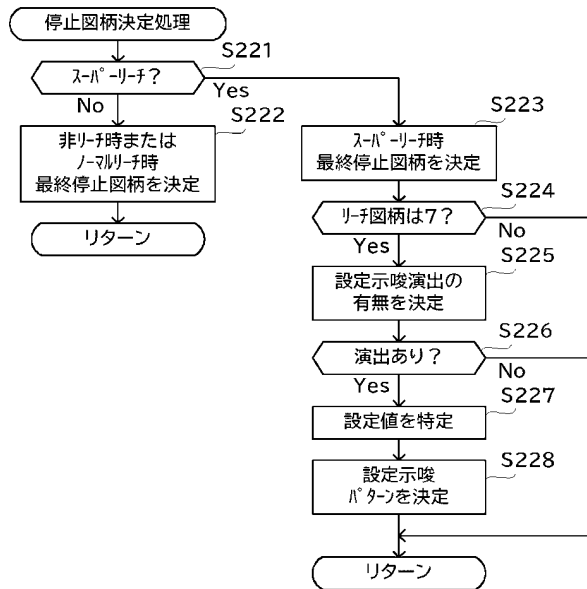
(S171)



【図 15 - 2】

【図15-2】

(S201)



【図 15 - 3】

【図15-3】

TA01

可変表示結果	設定示唆演出	判定値(個数)
ハズレ	演出なし	80
	演出あり	20
大当たり	演出なし	40
	演出あり	60

10

【図 15 - 4】

【図15-4】

(A)

設定示唆パターン	図柄表示色	示唆内容
パターンRE-0	変化なし	期待度低(ガセ)
パターンRE-1	銅色	設定値が2以上確定
パターンRE-2	銀色	高設定の期待度高
パターンRE-3	金色	最高設定値が確定

(B)

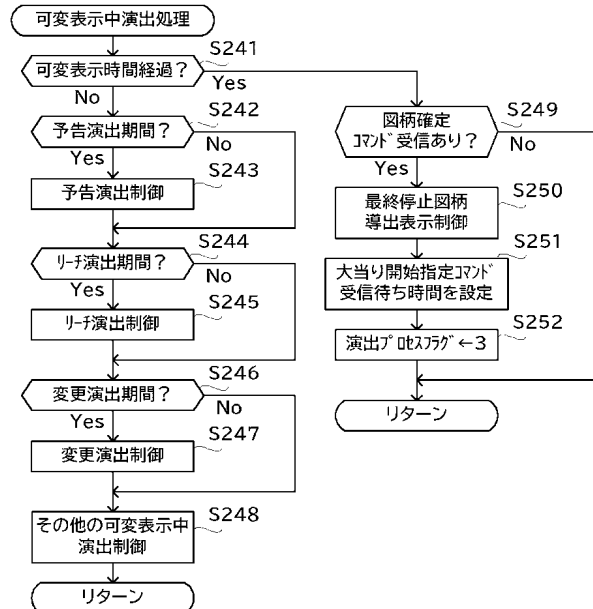
TA11

設定値	設定示唆パターン	判定値(個数)
1	パターンRE-0	95
	パターンRE-1	0
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
2	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
3	パターンRE-0	65
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	5
	パターンRE-3	0
4	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
5	パターンRE-0	40
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	0
6	パターンRE-0	35
	パターンRE-1	30
	パターンRE-2	30
	パターンRE-3	5

【図 15 - 5】

【図15-5】

(S172)



20

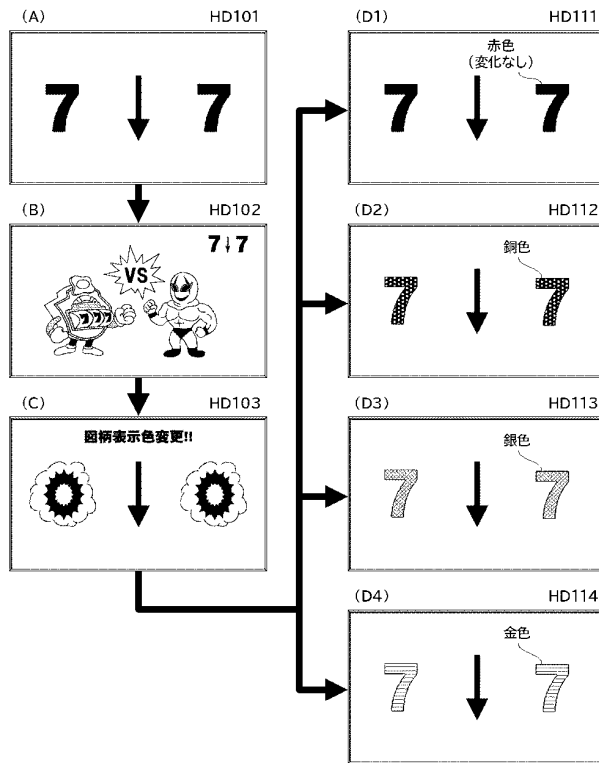
30

40

50

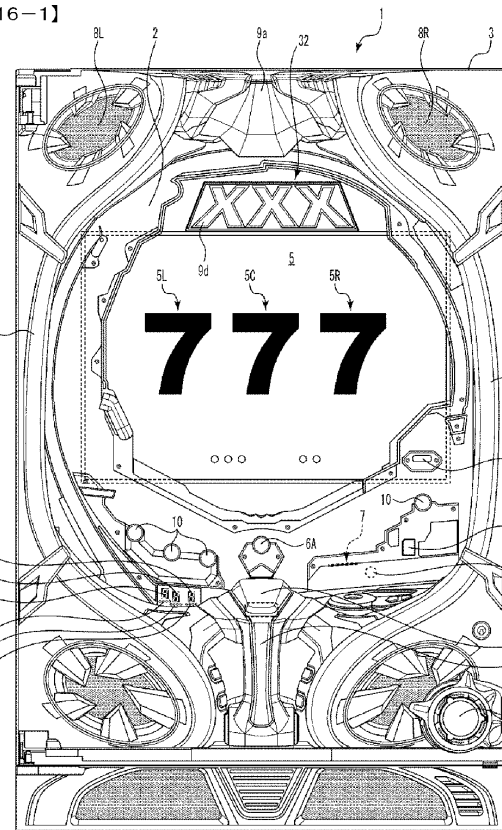
【図15-6】

【図15-6】



【図16-1】

【図16-1】

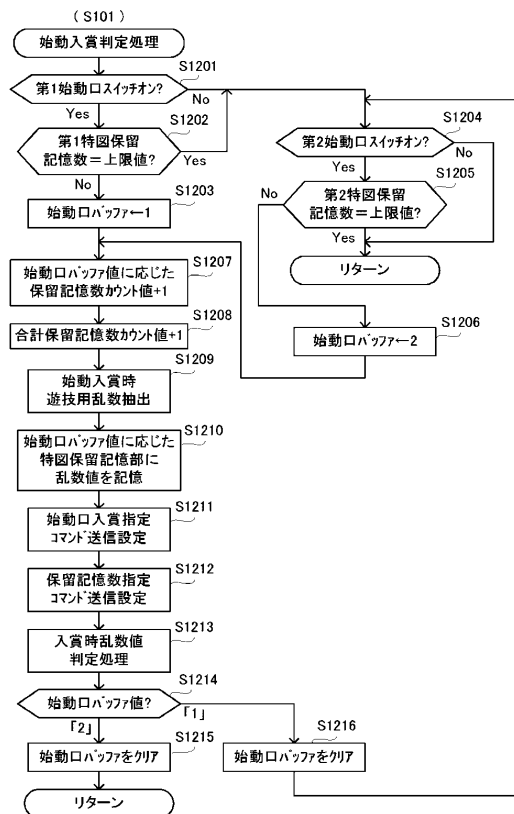


10

20

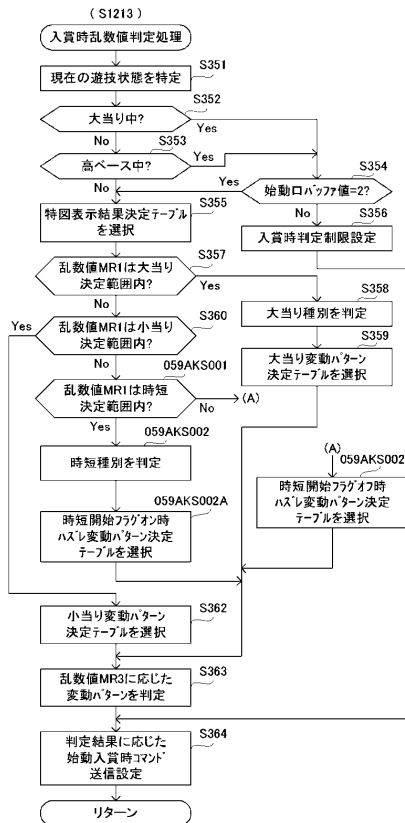
【図16-2】

【図16-2】



【図16-3】

【図16-3】



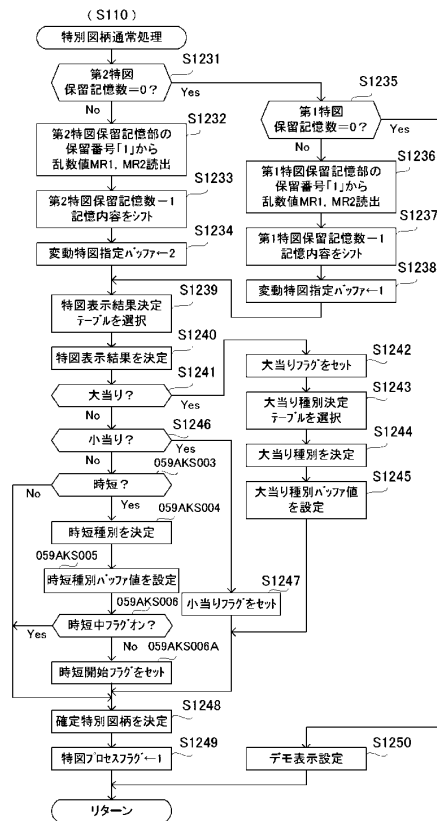
30

40

50

【図 16-4】

【图16-4】



【図 16-5】

【图16-5】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000～8189	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000～9899	大当り
	30000～30350	小当り
	40000～40218	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000～1189	大当り
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000～2899	大当り
	35000～38277	ハズレ(時短)
	上記数値以外	ハズレ

【圖 16-6】

【图16-6】

大当り種別決定テーブル

変動特徴	判定値(MR2)	大当り種別
第1特徴	0～35	非確変
	36～81	確変
	82～99	突確
第2特徴	0～35	非確変
	36～99	確変

【図 16-7】

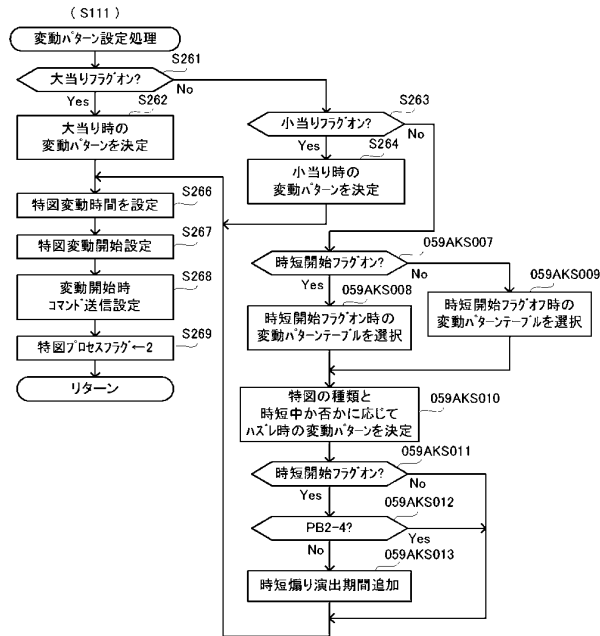
【图16-7】

時短種別決定テーブル

変動特徴	判定値(MR2)	時短種別
第1特徴	0～49	時短A(100回)
	50～99	時短B(50回)
第2特徴	0～35	時短C(100回)
	36～99	時短D(20回)

【図 16-8】

【図16-8】



【図 16-9】

【図16-9】

時短種別	時短煽り演出期間
時短 A	10秒
時短 B	10秒
時短 C	2秒
時短 D	1秒

10

【図 16-10】

【図16-10】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PB2-4	60000	スーパーリーチB(時短確定)
PB2-5	45000	スーパーリーチC(時短ハズ)
PA4-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB4-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB4-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(突確・小当り)

【図 16-11】

【図16-11】

(A) 大当り変動パターン決定テーブル

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン
非確変	1~19	PA4-1
	20~70	PB4-1
	71~140	PB4-2
	141~251	PB4-3
確変	1~9	PA4-1
	10~65	PB4-1
	66~137	PB4-2
	138~251	PB4-3
突確	1~136	PC1-1
	137~160	PC1-2
	161~251	PC1-3

30

(B) 小当り変動パターン決定テーブル

決定値(MR3)	変動パターン
1~136	PC1-1
137~160	PC1-2
161~251	PC1-3

40

50

【図 16-12】

【図16-12】

(A) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1:時短時、通常時共通)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短A (100回)	1~70	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	71~239	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	240~251	PB2-4	スーパーリーチB(時短確定)
時短B (50回)	1~170	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	171~239	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	240~251	PB2-4	スーパーリーチB(時短確定)

(B) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル

遊技状態	決定値(MR3)	変動パターン	内容
通常状態	1~100	PA1-1	短縮なし非リーチ(ハズレ)
	101~172	PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
	173~200	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	201~221	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	222~239	PB2-3	スーパーリーチA(ハズレ)
	240~251	PB2-5	スーパーリーチC(時短ガセ)
時短状態	1~195	PA1-2	短縮あり非リーチ(ハズレ)
	196~227	PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
	228~240	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)
	241~248	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
	249~251	PB2-3	スーパーリーチA(ハズレ)

(C) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:通常時)

時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短C(100回)	1~227	PB2-2	スーパーリーチB(ハズレ)
時短D(20回)	228~251	PB2-5	スーパーリーチB(時短確定)

(D) 時短開始フラグオン時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:時短時)

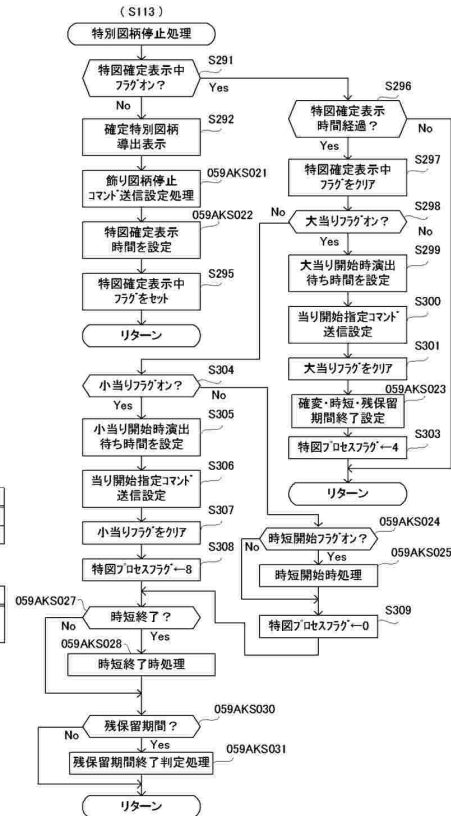
時短種別	決定値(MR3)	変動パターン	内容
時短C(100回) 時短D(20回)	1~251	PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)

(E) 時短開始フラグオフ時ハズレ変動パターン決定テーブル(特図2:通常時)

変動パターン	内容	時短終了後の 可変表示回数
PA1-2	短縮あり非リーチ(ハズレ)	2回目~4回目
PB2-1	スーパーリーチC(ハズレ)	1回目

【図 16-13】

【図16-13】



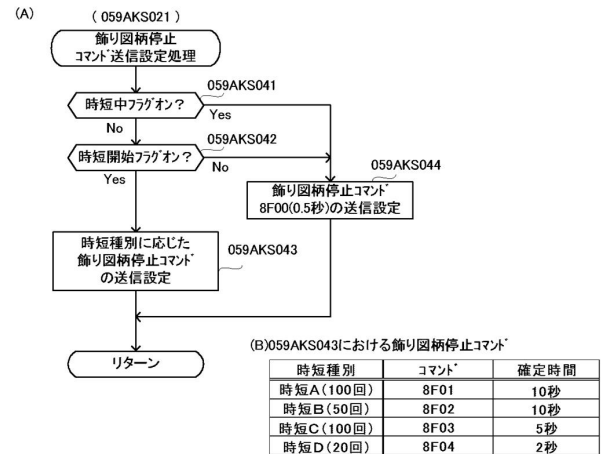
【図 16-14】

【図16-14】

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	変動パターン指定	演出図柄の変動パターンの指定(XX=変動パターン番号)
8A	01	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への遊技球の入賞の指定
8A	02	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への遊技球の入賞の指定
8C	XX	表示結果指定	XX毎の表示結果の指定
8D	01	第1図柄変動開始指定	第1特別図柄の変動開始の指定
8D	02	第2図柄変動開始指定	第2特別図柄の変動開始の指定
8F	XX	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
95	XX	遊技状態指定	遊技状態の指定(XX=遊技状態)
A0	00	大当り開始指定	大当り開始の指定
A1	00	小当り開始指定	小当り開始の指定
A2	XX	大入賞口開放中指定	XX回数目の大入賞口開放の指定
A3	XX	大入賞口開放後指定	XX回数目の大入賞口開放後の指定
A6	01	大当り終了指定	大当り終了の指定
A6	02	小当り終了指定	小当り終了の指定
C1	XX	第1特図保留記憶数指定	第1特図保留記憶数がXXであることの指定
C2	XX	第2特図保留記憶数指定	第2特図保留記憶数がXXであることの指定
C4	XX	図柄判定結果指定	入賞時判定結果(表示結果)の指定
C5	XX	変動パターン判定結果指定	入賞時判定結果(変動パターン)の指定

【図 16-15】

【図16-15】



10

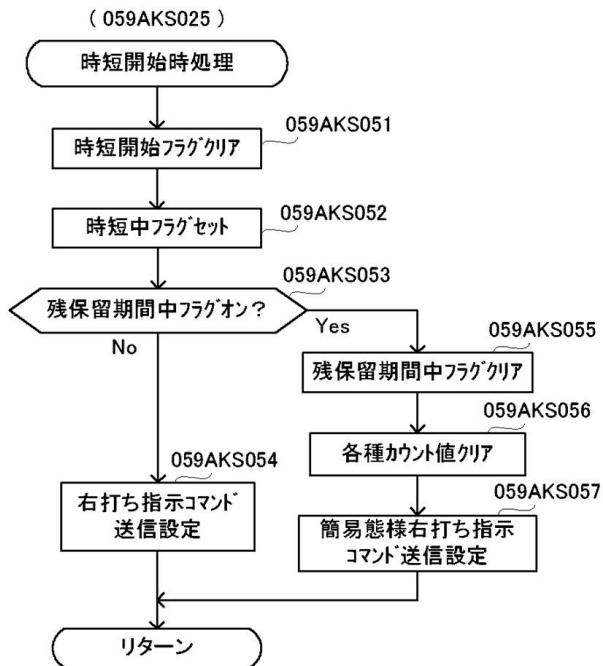
20

30

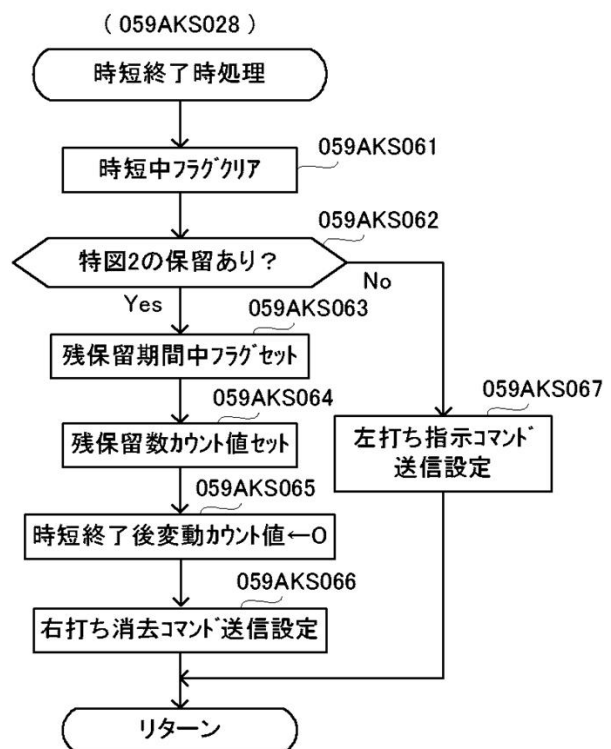
40

50

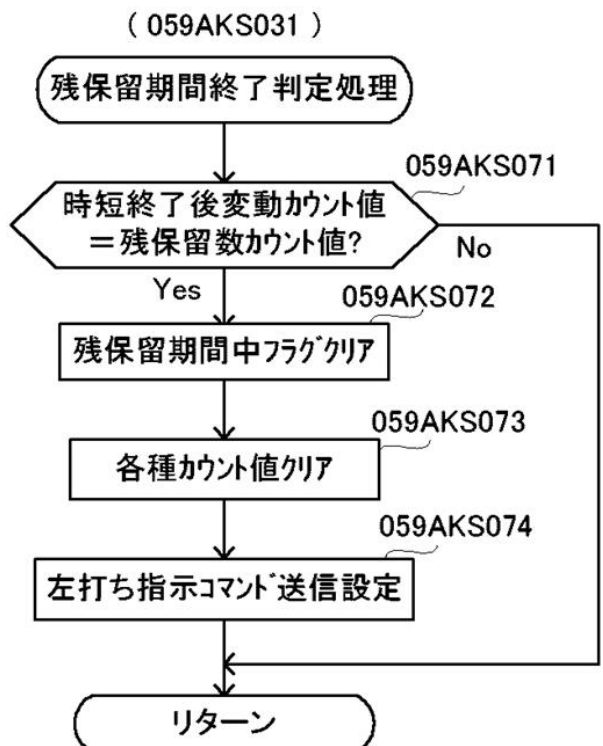
【図16-16】
【図16-16】



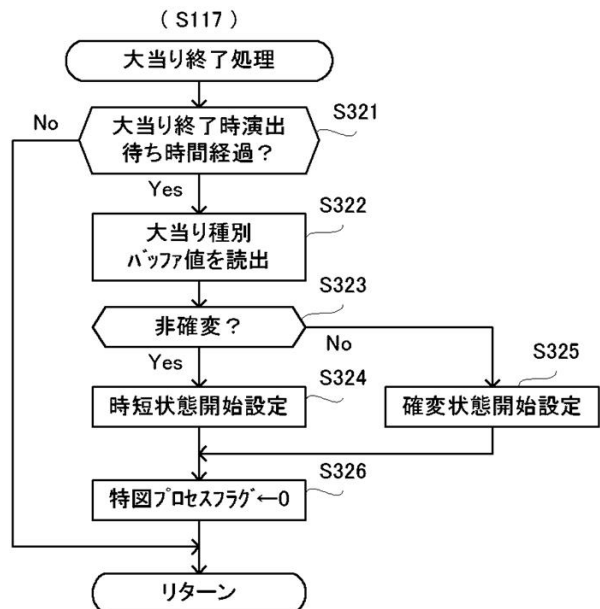
【図16-17】
【図16-17】



【図16-18】
【図16-18】



【図16-19】
【図16-19】



10

20

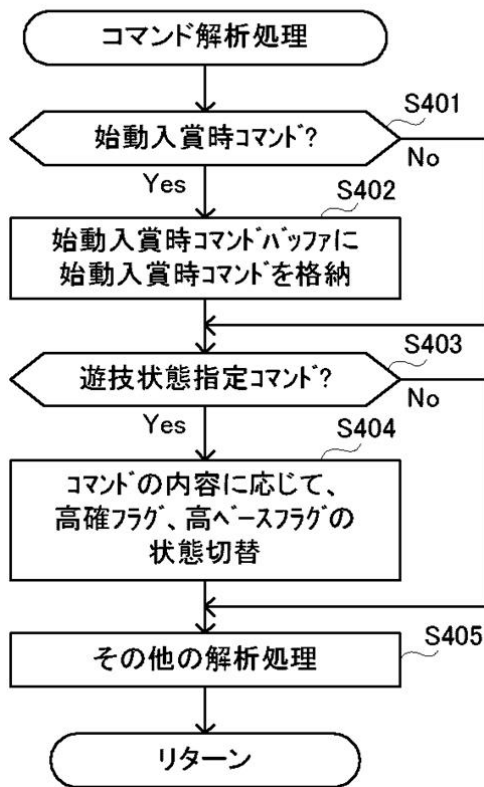
30

40

50

【図16-20】

【図16-20】



【図16-21】

【図16-21】

(A) 第1始動入賞時コマンドバッファ

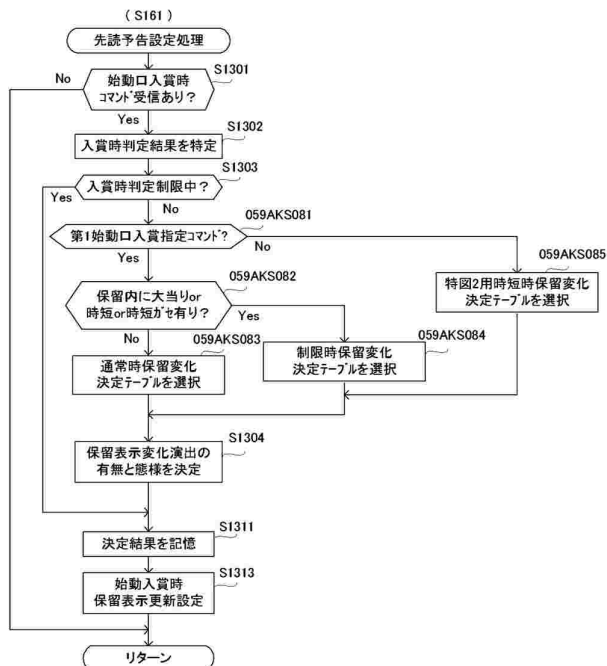
保留表示 番号	第1始動口 入賞指定	第1特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パター 判定結果指定
0 (デフォルト表示)	B100 (H)	0000 (H)	C400 (H)	C500 (H)
1	B100 (H)	C101 (H)	C400 (H)	C500 (H)
2	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C500 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

(B) 第2始動入賞時コマンドバッファ

保留表示 番号	第2始動口 入賞指定	第2特図保留 記憶数指定	図柄判定 結果指定	変動パター 判定結果指定
0 (デフォルト表示)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)
4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)

【図16-22】

【図16-22】



【図16-23】

【図16-23】

(A) 通常時保留変化決定テーブル

可変表示結果 および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	5	10	30	55
ハズレ(スーパリーチ)/小当り	25	25	25	25
時短・時短がせ	30	30	25	15
上記以外(その他)	40	35	20	5

(B) 制限時保留変化決定テーブル

可変表示結果 および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95	5	0	0
ハズレ(スーパリーチ)/小当り	96	4	0	0
時短・時短がせ	97	3	0	0
上記以外(その他)	98	2	0	0

(C) 特図2用時短時保留変化決定テーブル

可変表示結果 および変動パターン	実行有無と保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	2	3	30	65
ハズレ(スーパリーチ)/小当り	20	25	30	25
上記以外(その他)	45	30	20	5

10

20

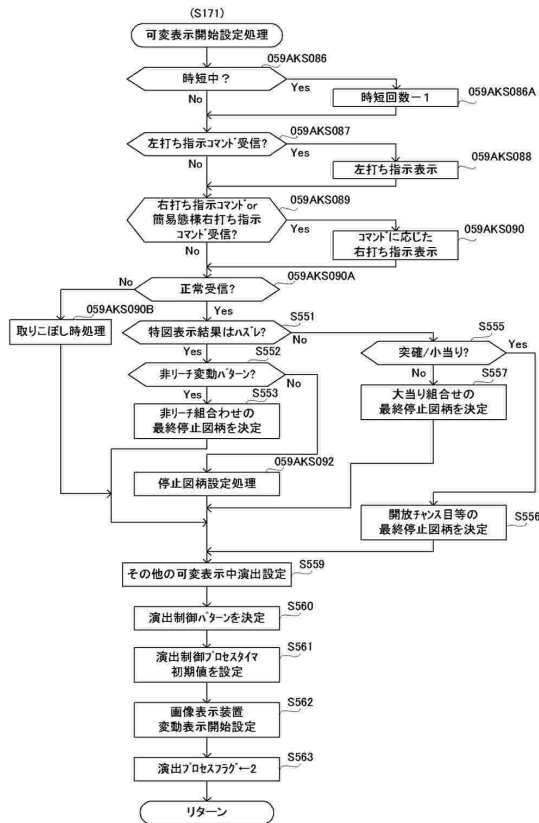
30

40

50

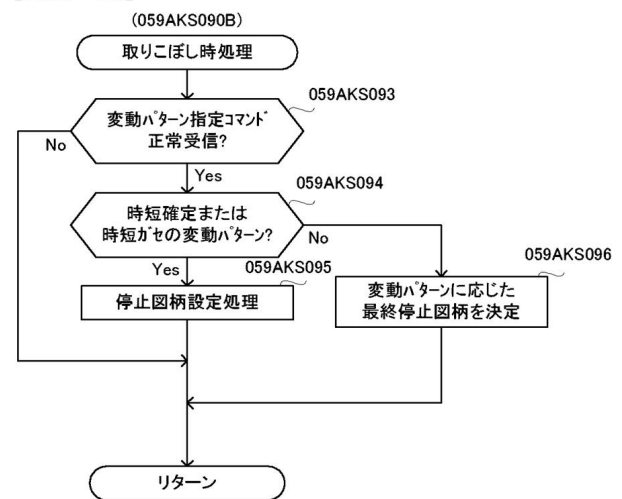
【図 16-24】

【図 16-24】



【図 16-25】

【図 16-25】

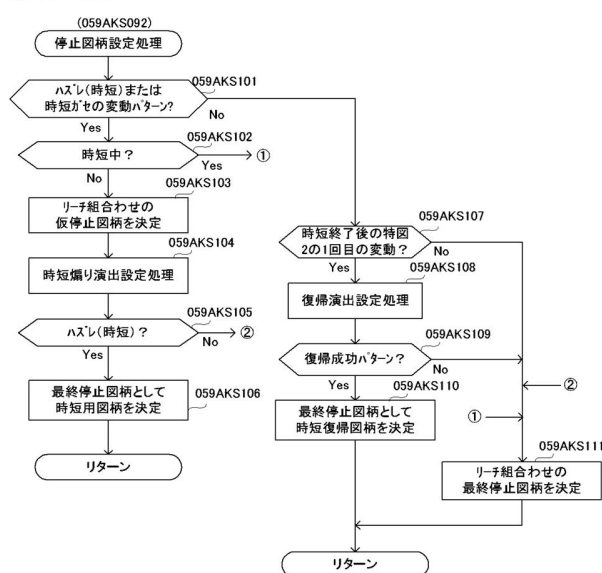


10

20

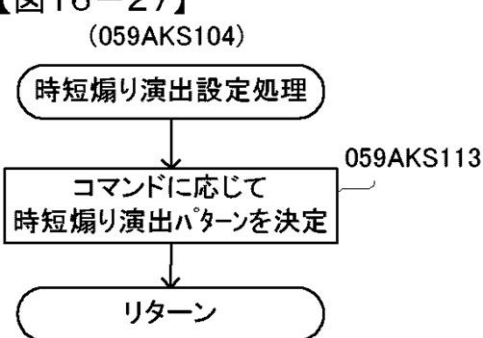
【図 16-26】

【図 16-26】



【図 16-27】

【図 16-27】



30

40

50

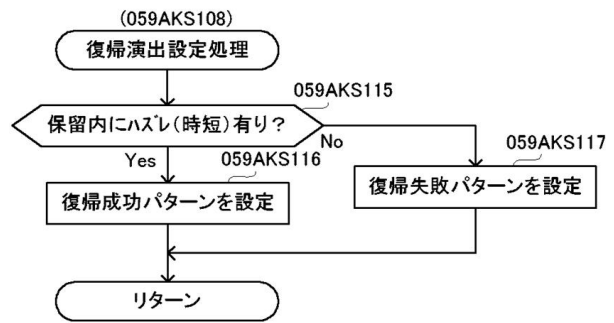
【図16-28】

【図16-28】

時短種別および変動パターン (演出時間)	時短振り演出パターン			
	成功A	成功B	成功C	失敗
時短A・時短B(10秒)	100	0	0	0
時短C(2秒)	0	100	0	0
時短D(1秒)	0	0	100	0
時短ガセ(10秒)	0	0	0	100

【図16-29】

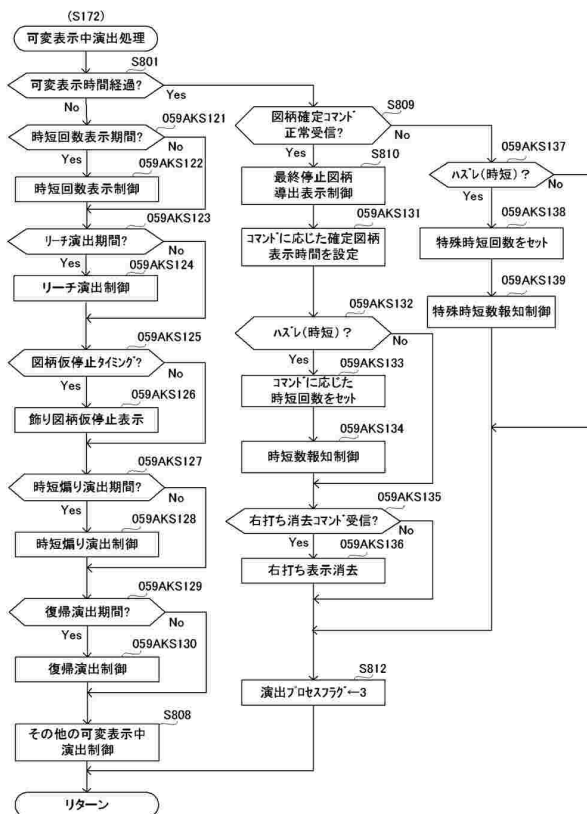
【図16-29】



10

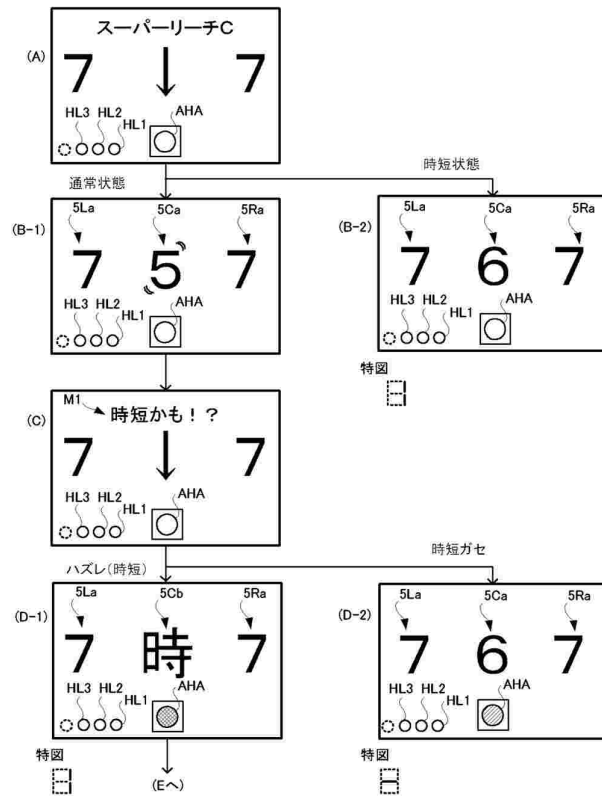
【図16-30】

【図16-30】



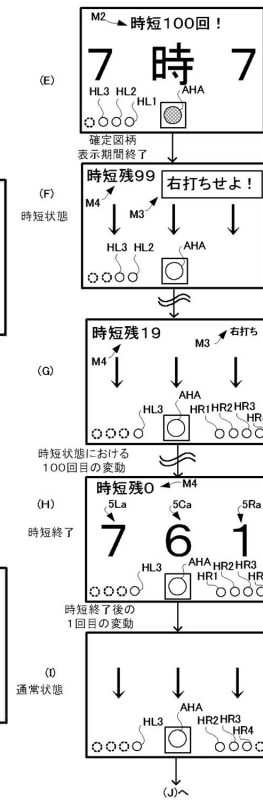
【図 16-32】

【図16-32】



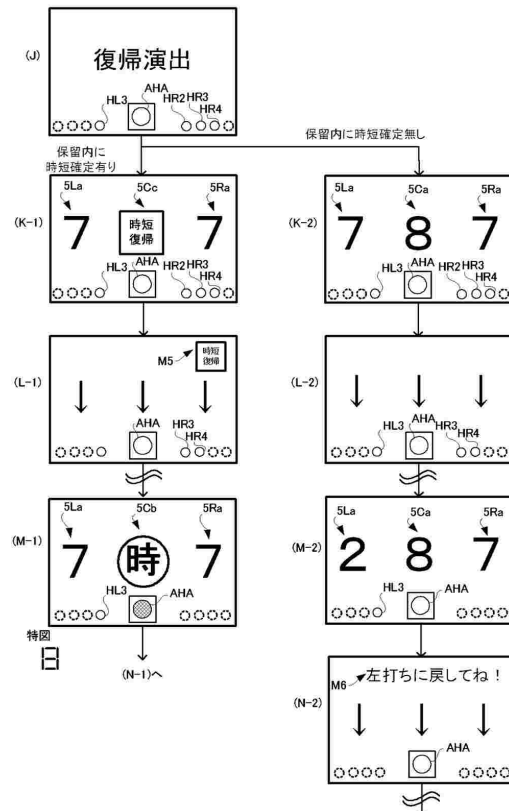
【図 16-33】

【図16-33】



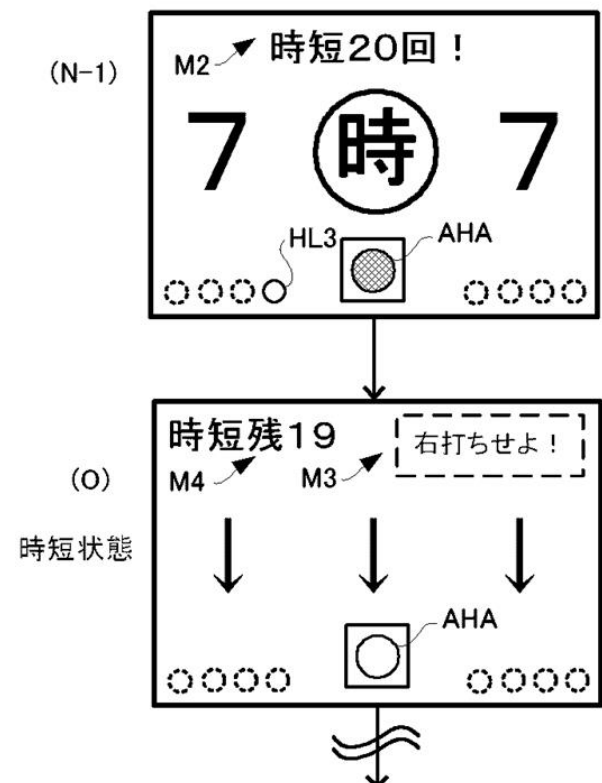
【図 16-34】

【図16-34】



【図 16-35】

【図16-35】



10

20

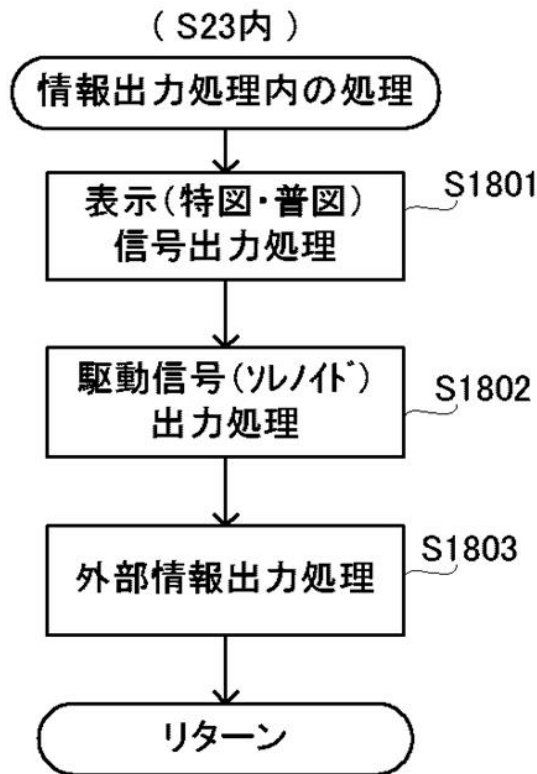
30

40

50

【図16-36】

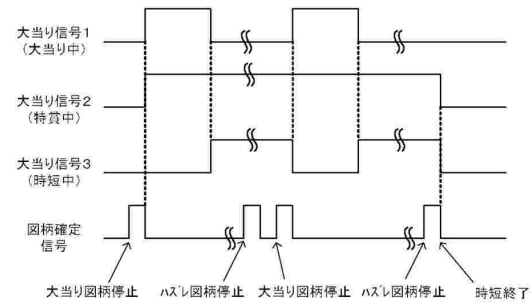
【図16-36】



【図16-37】

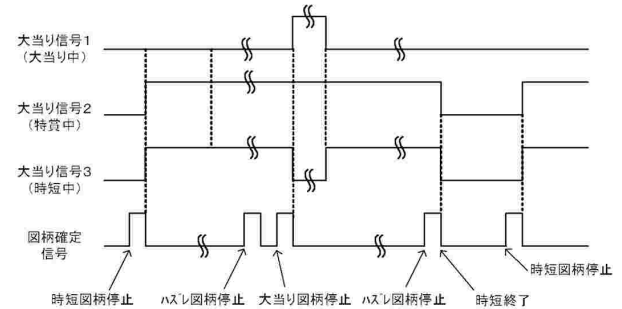
【図16-37】

(A) 大当り遊技状態の終了で時短状態となる場合



10

(B) 時短図柄停止で時短状態となる場合



20

【図16-38】

【図16-38】

(A) 第1特図表示結果決定テーブル

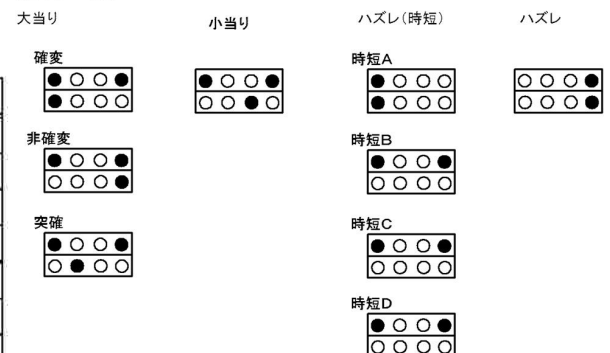
遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	8000~8189	大当り
	30000~30350	小当り
	40000~40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8000~9899	大当り
	30000~30350	小当り
	40000~40218	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

(B) 第2特図表示結果決定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 時短状態	1000~1189	大当り
	35000~38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	1000~2899	大当り
	35000~38277	小当り(時短)
	上記数値以外	ハズレ

【図16-39】

【図16-39】



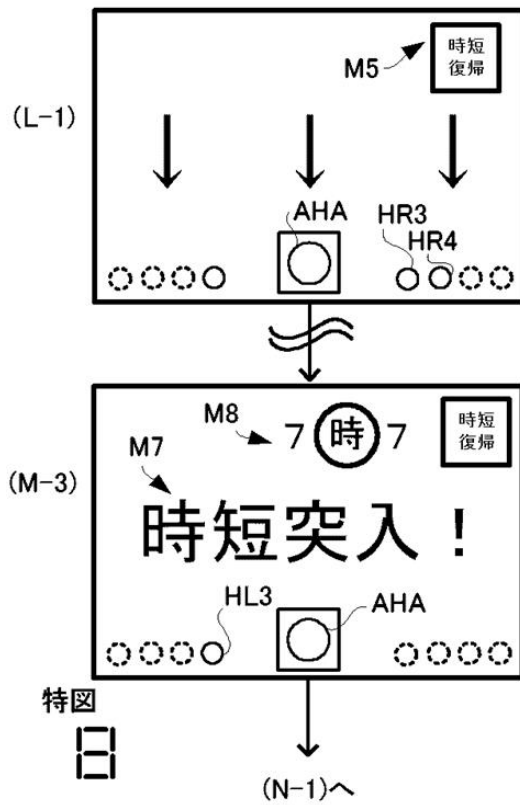
30

40

50

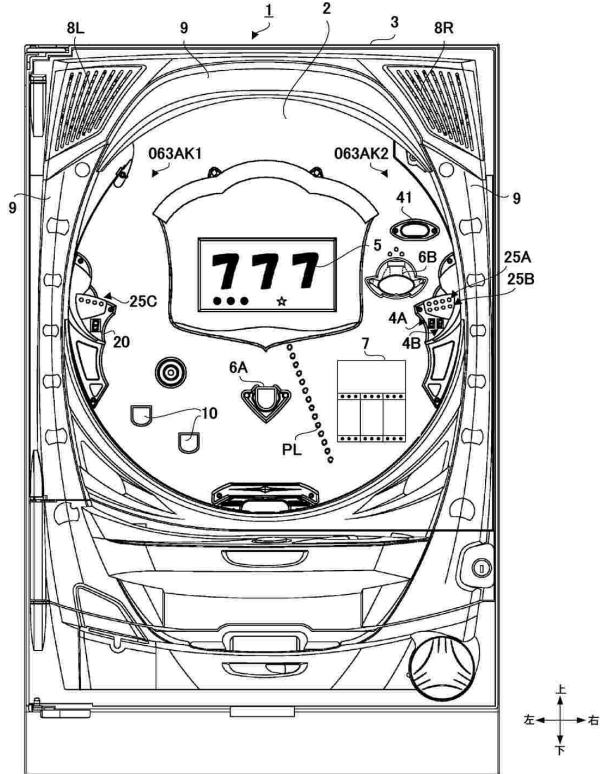
【図16-40】

【図16-40】



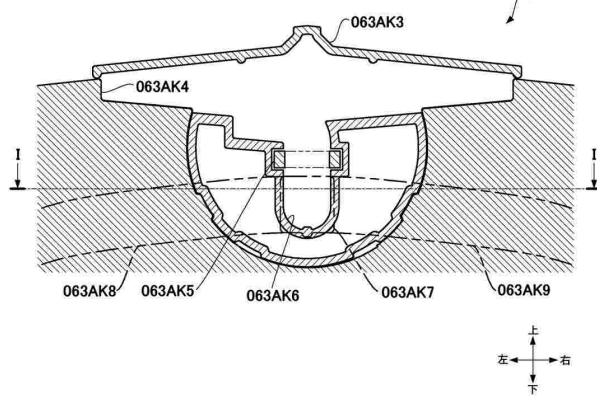
【図17-1】

【図17-1】



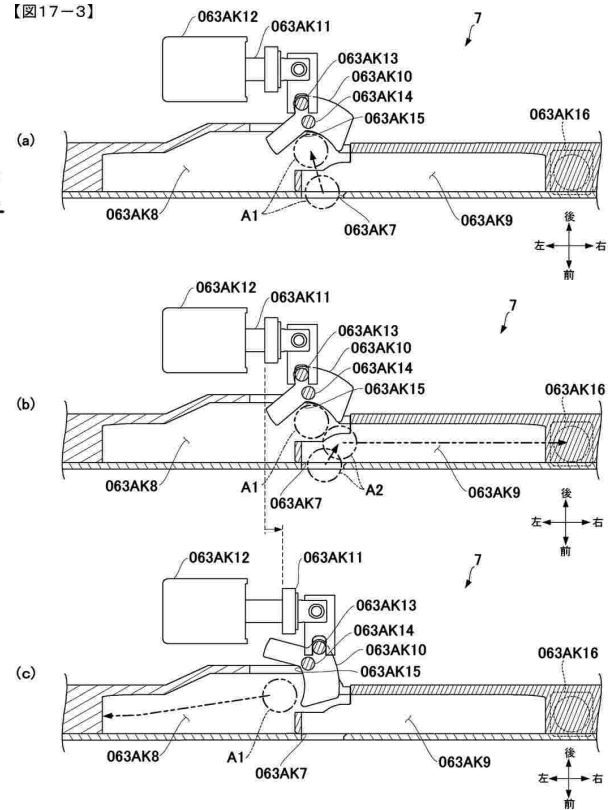
【図17-2】

【図17-2】



【図17-3】

【図17-3】



10

20

30

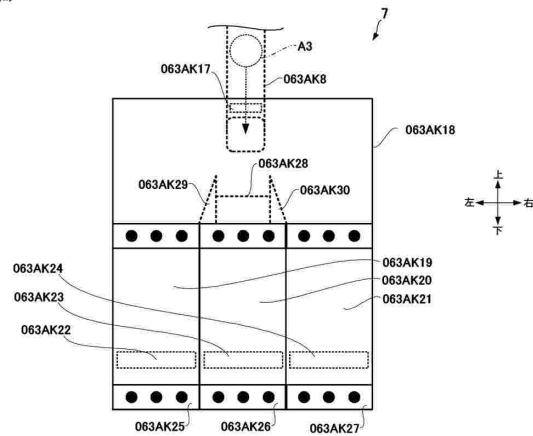
40

50

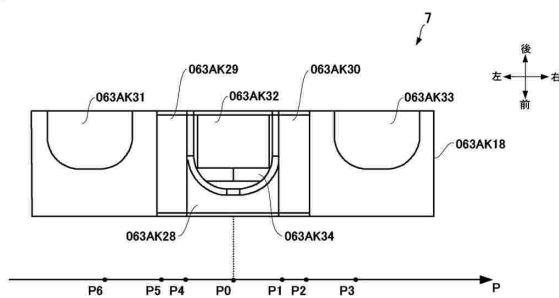
【図 17-4】

【図 17-4】

(a)



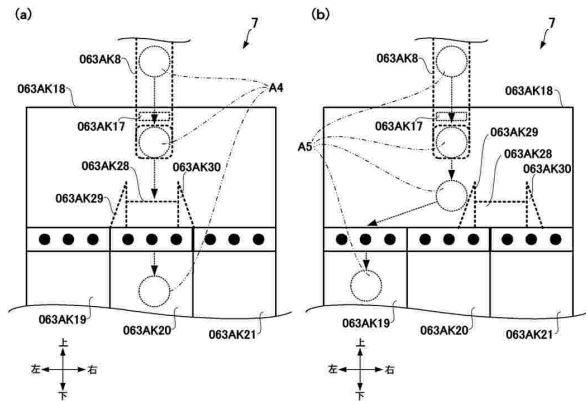
(b)



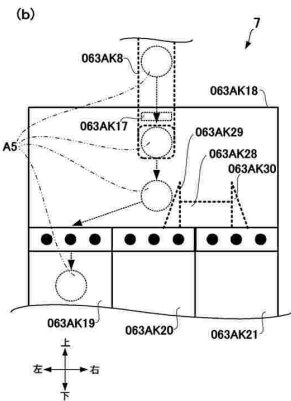
【図 17-5】

【図 17-5】

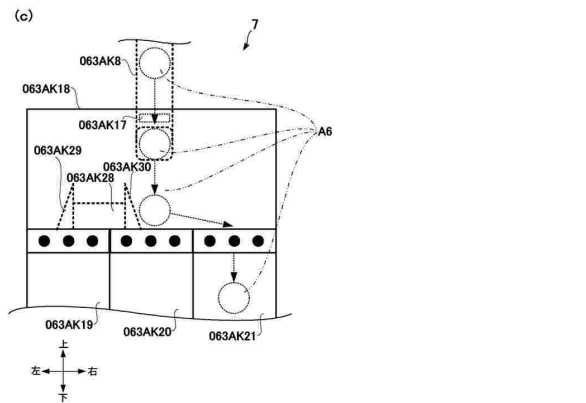
(a)



(b)

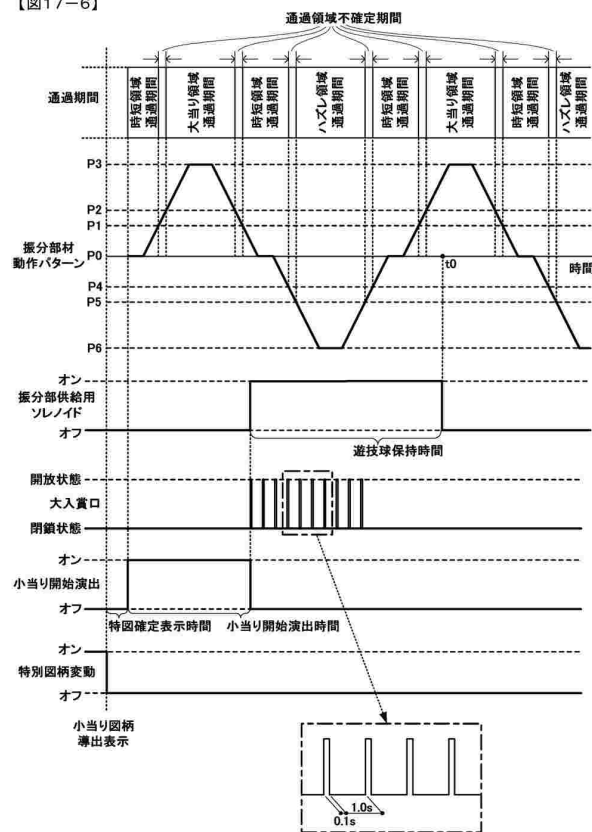


(c)



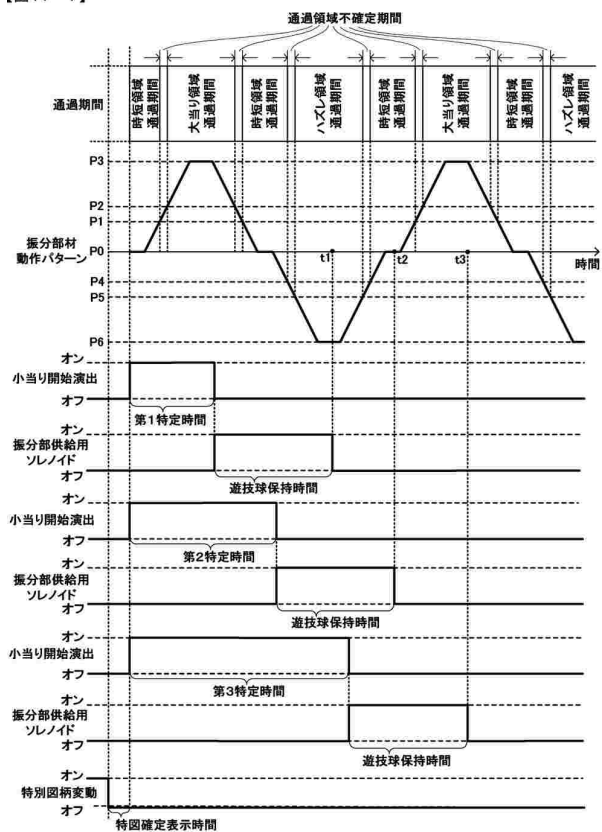
【図 17-6】

【図 17-6】



【図 17-7】

【図 17-7】



10

20

30

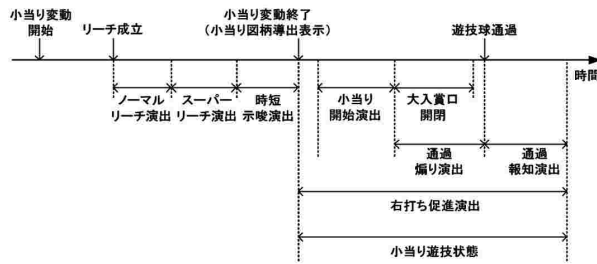
40

50

【図 17-8】

【図 17-8】

(a)



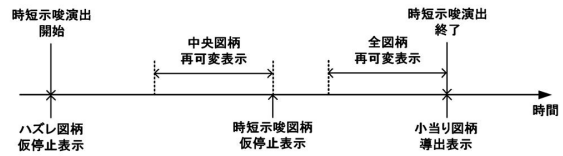
(b) 小当り変動時の演出の実行有無及び演出態様

遊技状態	時短示唆演出の実行有無	通過偏り演出	通過領域	通過報知演出
通常状態	時短示唆演出あり	通常時通過偏り演出	大当り領域	通常時大当り領域通過報知演出
			時短領域	時短領域通過報知演出
			ハズレ領域	ハズレ領域通過報知演出
時短状態	時短示唆演出無し	時短時通過偏り演出	大当り領域	時短時大当り領域通過報知演出
			時短領域	ハズレ領域通過報知演出
			ハズレ領域	ハズレ領域通過報知演出

【図 17-9】

【図 17-9】

(a)



(b)

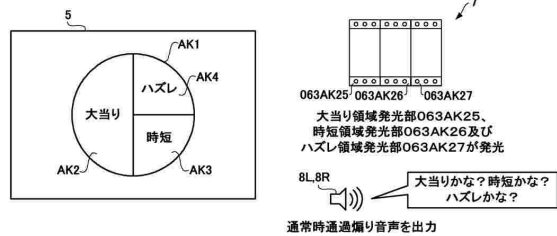


10

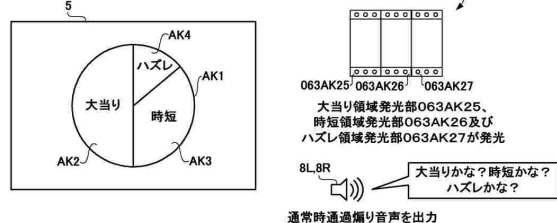
【図 17-10】

【図 17-10】

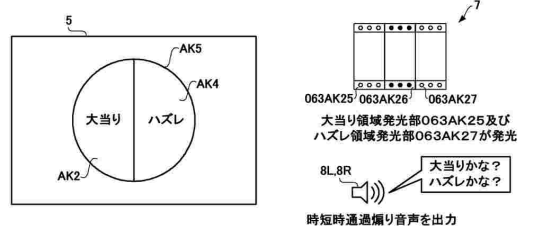
(a) [通常時通過偏り演出(特図1の場合)]



(b) [通常時通過偏り演出(特図2の場合)]

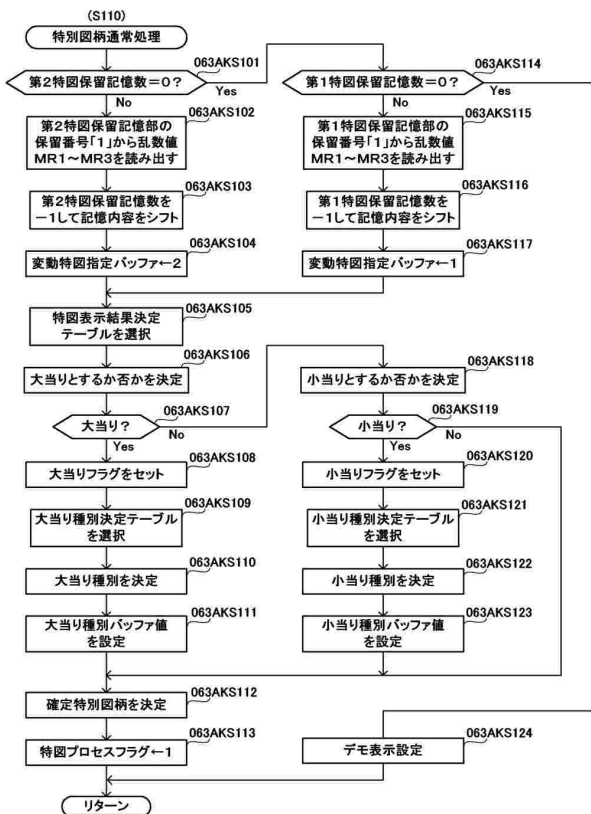


(c) [時短時通過偏り演出]



【図 17-11】

【図 17-11】



20

30

40

50

【図 17-12】

【図 17-12】

(a) 第1特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
8000~8189	大当り
35000~38277	小当り
上記数値以外	ハズレ

(b) 第2特図表示結果決定テーブル

判定値(MR1)	特図表示結果
1000~1189	大当り
30000~40218	小当り
上記数値以外	ハズレ

【図 17-13】

【図 17-13】

(a) 大当り種別一覧

大当り種別	大当り遊技状態終了後
小当りA	時短状態(5回時短)
小当りB	時短状態(1回時短)

(b) 大当り種別決定テーブル

変動特図	大当り種別	決定割合
第1特図	大当りA	50%
	大当りB	50%
第2特図	大当りA	100%

【図 17-14】

【図 17-14】

(a) 小当り種別一覧

小当り種別	通過領域
小当りA	大当り領域(通過時大当りA)
小当りB	大当り領域(通過時大当りB)
小当りC	時短領域(通過時5回時短)
小当りD	時短領域(通過時1回時短)
小当りE	ハズレ領域

(b) 小当り種別決定テーブル

変動特図	小当り種別	決定割合
第1特図	小当りA	25%
	小当りB	25%
	小当りC	15%
	小当りD	10%
	小当りE	25%
第2特図	小当りA	35%
	小当りB	15%
	小当りC	15%
	小当りD	15%
	小当りE	20%

【図 17-15】

【図 17-15】

変動パターン一覧

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	25000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	スーパーリーチC(ハズレ)
PB2-2	50000	スーパーリーチB(ハズレ)
PB2-3	70000	スーパーリーチA(ハズレ)
PA3-1	25000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-1	50000	スーパーリーチC(大当り)
PB3-2	65000	スーパーリーチB(大当り)
PB3-3	70000	スーパーリーチA(大当り)
PA4-1	37000	ノーマルリーチ→時短示唆演出(小当り)
PB4-1	62000	スーパーリーチC→時短示唆演出(小当り)
PB4-2	77000	スーパーリーチB→時短示唆演出(小当り)
PB4-3	82000	スーパーリーチA→時短示唆演出(小当り)
PA5-1	25000	ノーマルリーチ(小当り)
PB5-1	50000	スーパーリーチC(小当り)
PB5-2	65000	スーパーリーチB(小当り)
PB5-3	70000	スーパーリーチA(小当り)

10

20

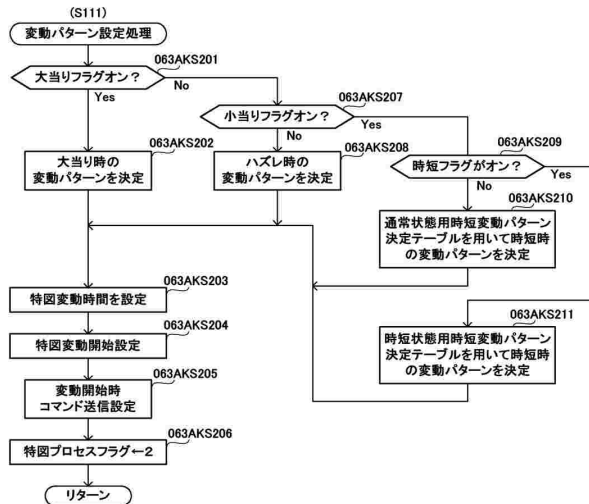
30

40

50

【図 17-16】

【図17-16】



【図 17-17】

【図17-17】

大当り変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA3-1	5%
PB3-1	20%
PB3-2	30%
PB3-3	45%

大当り期待度: スーパーリーチA>スーパーリーチB>スーパーリーチC>ノーマルリーチ

10

【図 17-18】

【図17-18】

ハズレ変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

変動パターン	決定割合
PA1-1	10%
PA1-2	34%
PA2-1	50%
PB2-1	3%
PB2-2	2%
PB2-3	1%

【図 17-19】

【図17-19】

(a) 通常状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

小当り種別	変動パターン			
	PA4-1	PB4-1	PB4-2	PB4-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

(b) 時短状態用時短変動パターン決定テーブル(特図1・特図2共通)

小当り種別	変動パターン			
	PA5-1	PB5-1	PB5-2	PB5-3
小当りA	1%	2%	3%	94%
小当りB	1%	4%	5%	90%
小当りC	1%	50%	30%	19%
小当りD	1%	60%	35%	4%
小当りE	94%	3%	2%	1%

大当り領域通過期待度: スーパーリーチA>スーパーリーチB>スーパーリーチC

時短領域通過期待度: スーパーリーチC>スーパーリーチB>スーパーリーチA

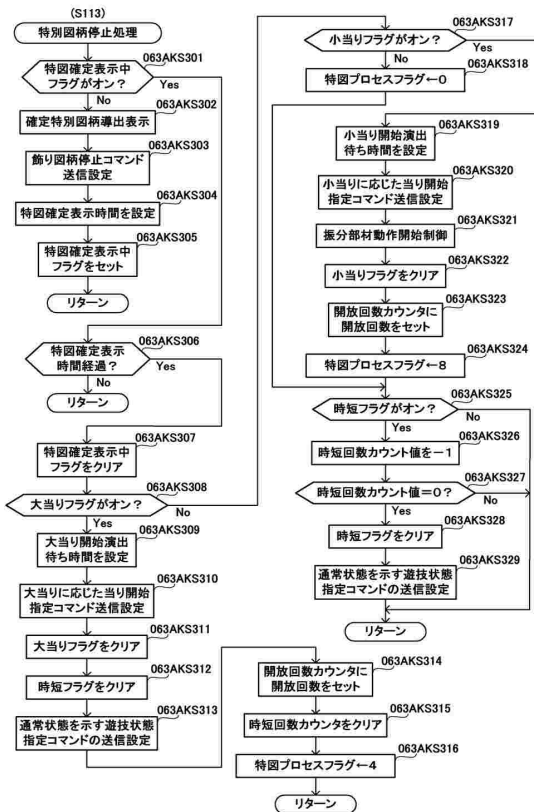
30

40

50

【図 17-20】

【図17-20】



【図 17-21】

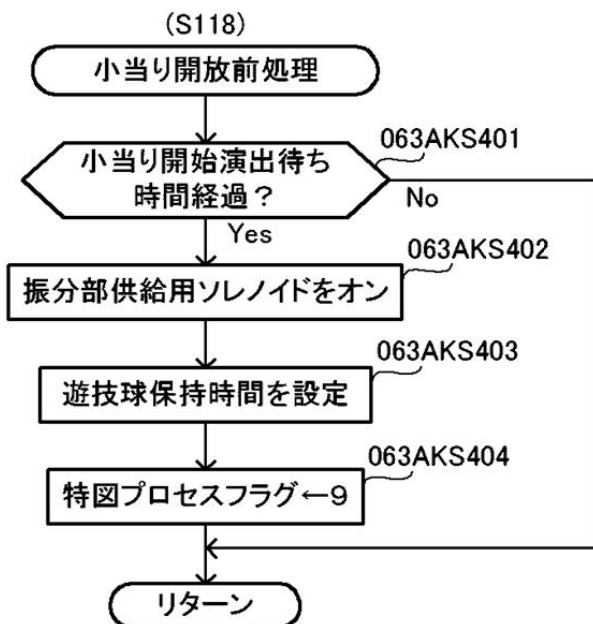
【図17-21】

小当り開始演出待ち時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出待ち時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

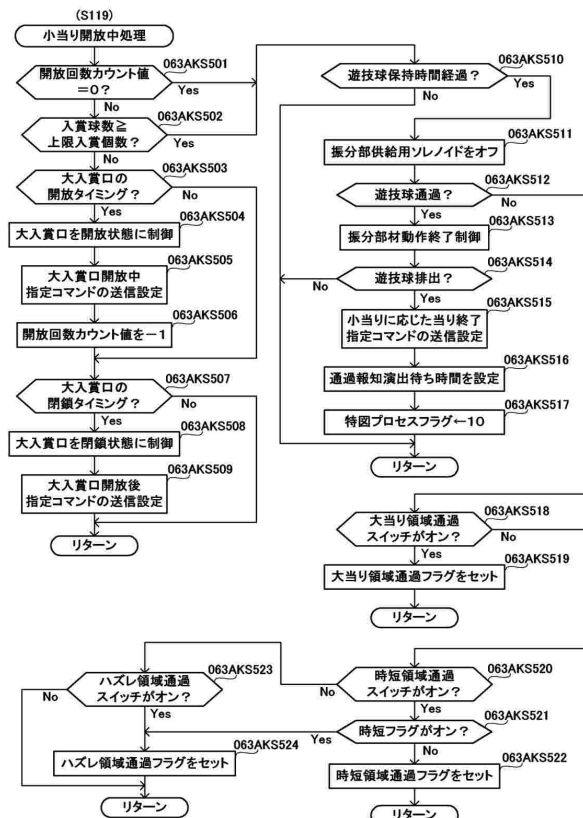
【図 17-22】

【図17-22】



【図 17-23】

【図17-23】



【図 17-24】

【図 17-24】

当り終了指定コマンド決定テーブル

フラグの状態	小当り種別	当り終了指定コマンド	小当り遊技状態終了後
大当り領域通過フラグがオン	小当りA	小当り終了指定コマンド1	大当りA
	小当りB	小当り終了指定コマンド2	大当りB
時短領域通過フラグがオン	小当りC	小当り終了指定コマンド3	時短状態(可変表示5回)
	小当りD	小当り終了指定コマンド4	時短状態(可変表示1回)
ハズレ領域通過フラグがオン		小当り終了指定コマンド5	遊技状態の変化なし

【図 17-25】

【図 17-25】

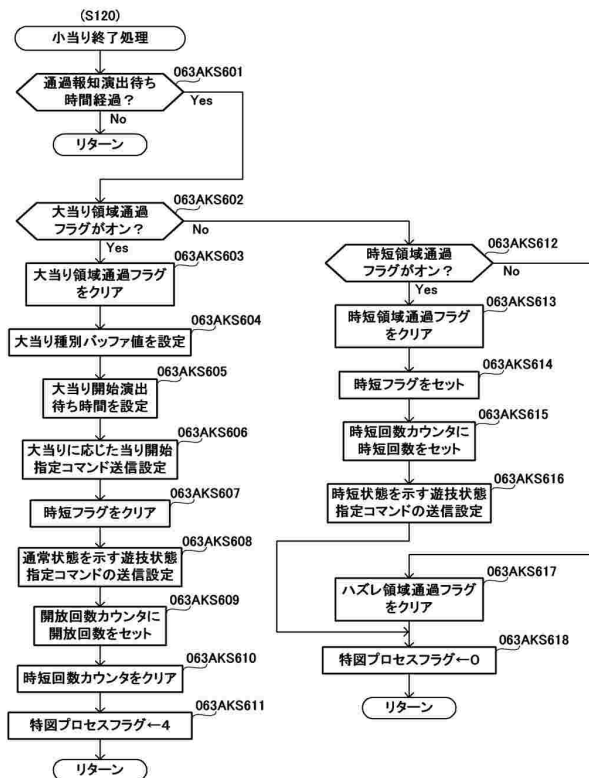
通過報知演出待ち時間決定テーブル

フラグの状態	通過報知演出待ち時間
大当り領域通過フラグがオン	第3特別時間
時短領域通過フラグがオン	第2特別時間
ハズレ領域通過フラグがオン	第1特別時間

10

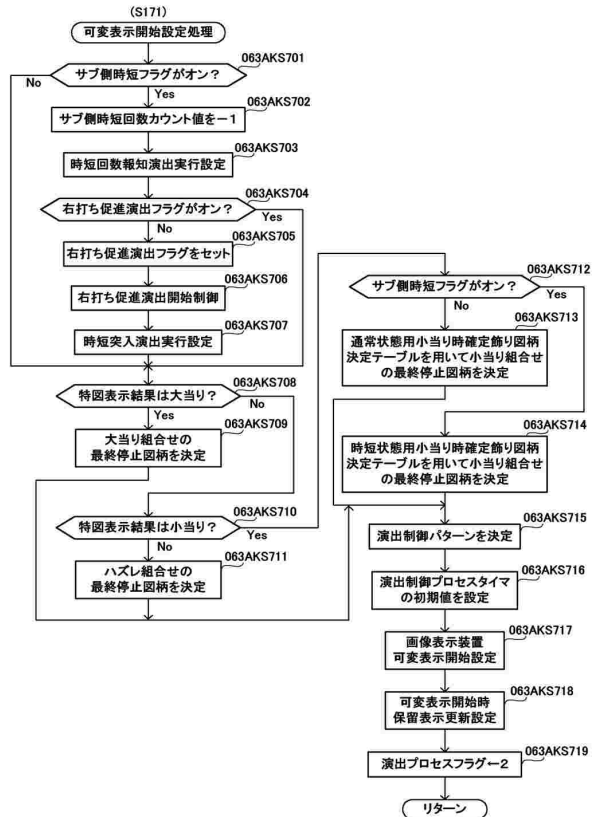
【図 17-26】

【図 17-26】



【図 17-27】

【図 17-27】



20

30

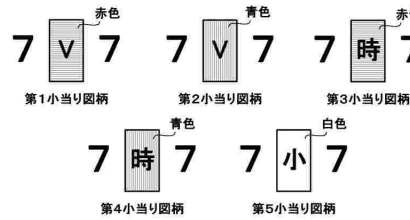
40

50

【図 17-28】

【图17-28】

(a)



(b) 通常状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブル

小当り種別	確定飾り図柄				
	第1小当り図柄	第2小当り図柄	第3小当り図柄	第4小当り図柄	第5小当り図柄
小当りA	60%	34%	3%	2%	1%
小当りB	50%	44%	3%	2%	1%
小当りC	2%	3%	60%	34%	1%
小当りD	2%	3%	50%	44%	1%
小当りE	1%	2%	3%	4%	90%

(大当り領域通過期待度)

第1小当り図柄>第2小当り図柄>第3小当り図柄>第4小当り図柄>第5小当り図柄

(時短領域通過期待度)

第3小当り図柄>第4小当り図柄>第2小当り図柄>第1小当り図柄>第5小当り図柄

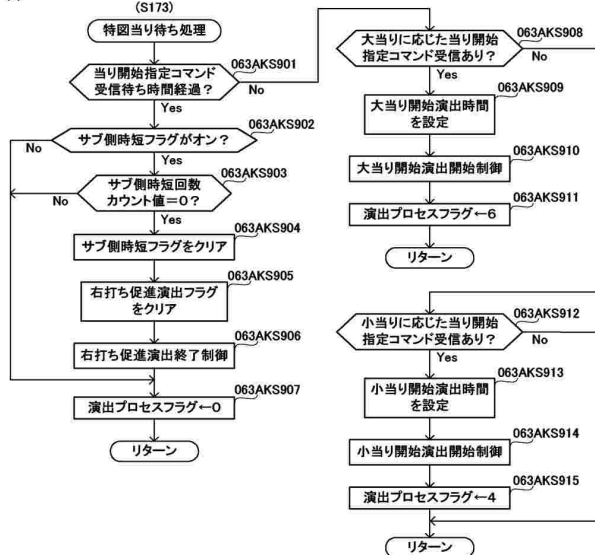
(c) 時短状態用小当り時確定飾り図柄決定テーブル

小当り種別	確定飾り図柄				
	第1小当り図柄	第2小当り図柄	第3小当り図柄	第4小当り図柄	第5小当り図柄
小当りA	60%	39%	0%	0%	1%
小当りB	50%	49%	0%	0%	1%
小当りC	2%	3%	0%	0%	95%
小当りD	2%	3%	0%	0%	95%
小当りE	1%	2%	0%	0%	97%

【図 17-30】

【图17-30】

(a)



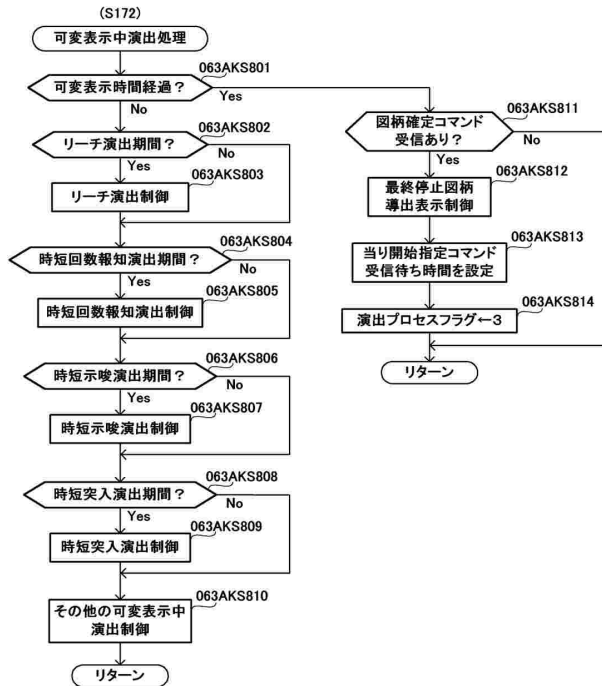
(b) 小当り開始演出時間決定テーブル

小当り種別	小当り開始演出時間
小当りA	第3特定時間
小当りB	第3特定時間
小当りC	第2特定時間
小当りD	第2特定時間
小当りE	第1特定時間

【図 17-29】

【图17-29】

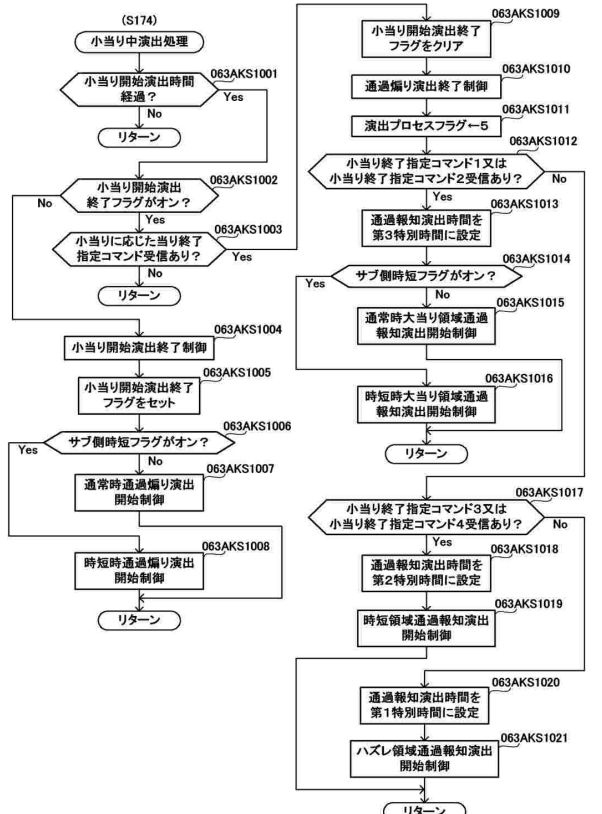
(S172)



【図 17-31】

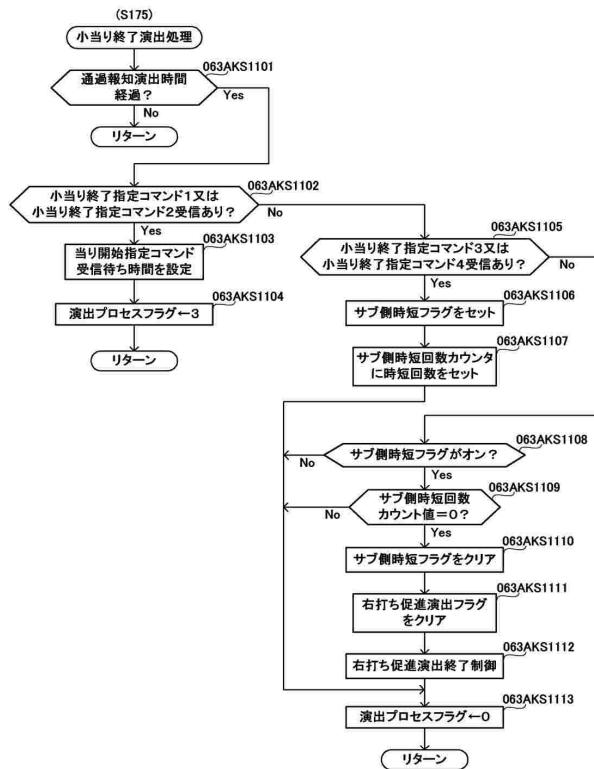
【图17-31】

(S1)



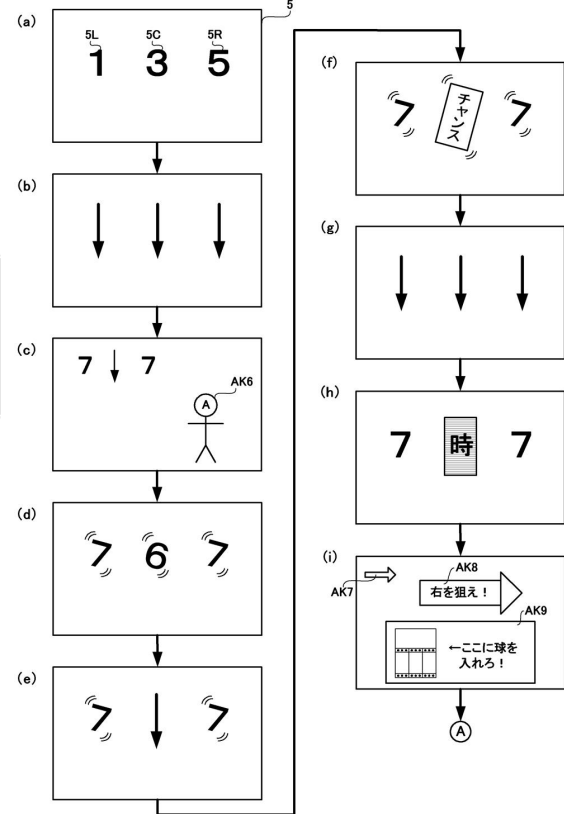
【図 17-32】

【図 17-32】



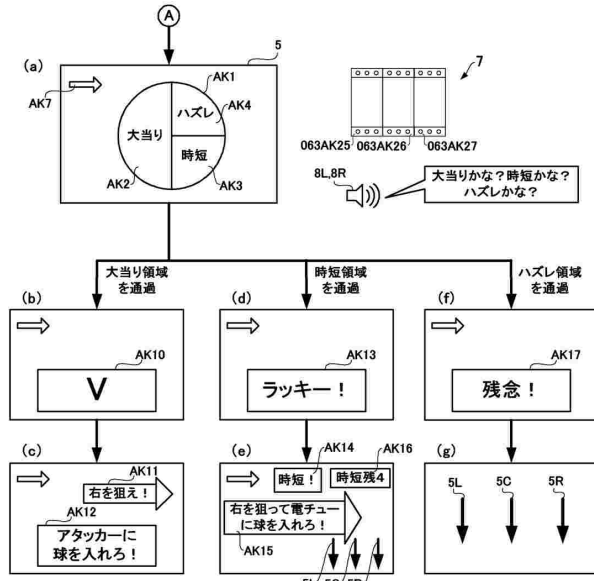
【図 17-33】

【図 17-33】



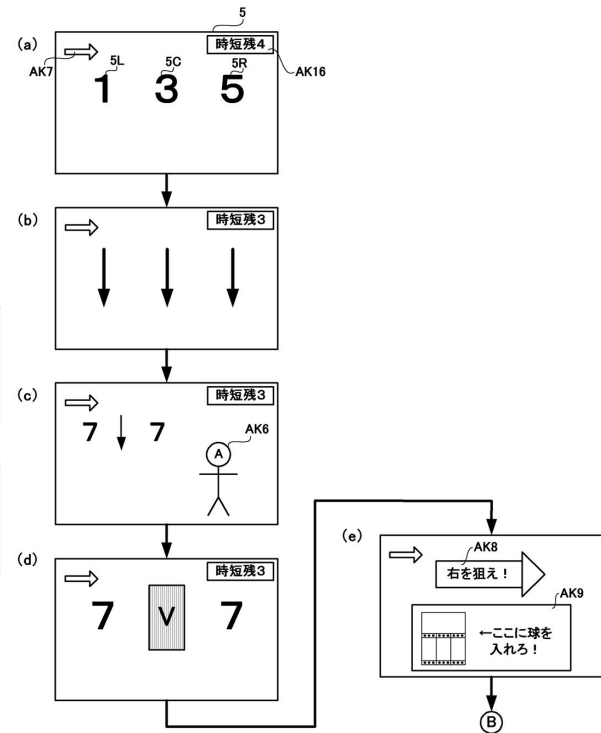
【図 17-34】

【図 17-34】



【図 17-35】

【図 17-35】



10

20

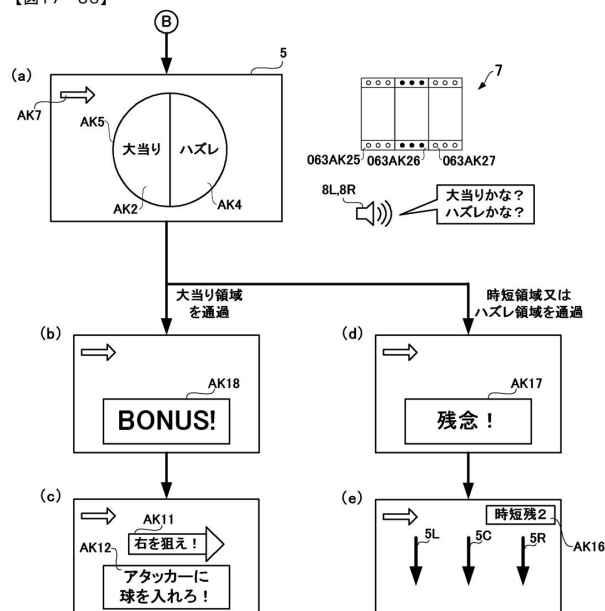
30

40

50

【図 17-36】

【图17-36】



【図 17-37】

【图17-37】

(a) 通常時保留変化決定テーブル

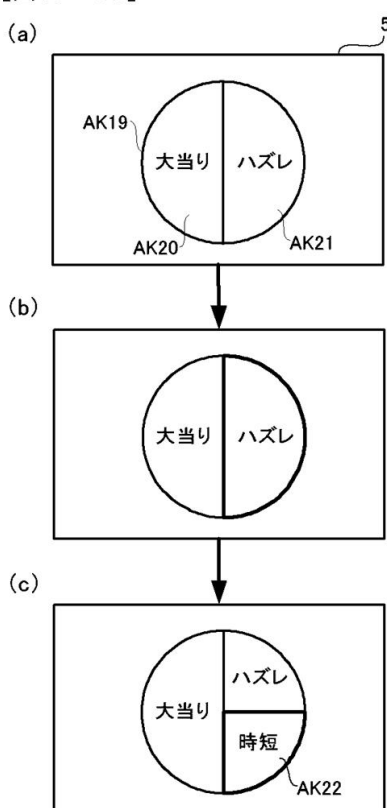
可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	4%	9%	29%	58%
小当りA又は小当りB	5%	10%	30%	55%
小当りC又は小当りD	30%	30%	25%	15%
小当りE	39%	36%	20%	5%
ハズレ	40%	35%	20%	5%

(b) 制限時保留変化決定テーブル

可変表示結果 及び小当り種別	実行有無及び保留表示態様			
	実行なし(白)	青	緑	赤
大当り	95%	5%	0%	0%
小当りA又は小当りB	96%	4%	0%	0%
小当りC又は小当りD	97%	3%	0%	0%
小当りE	98%	2%	0%	0%
ハズレ	99%	1%	0%	0%

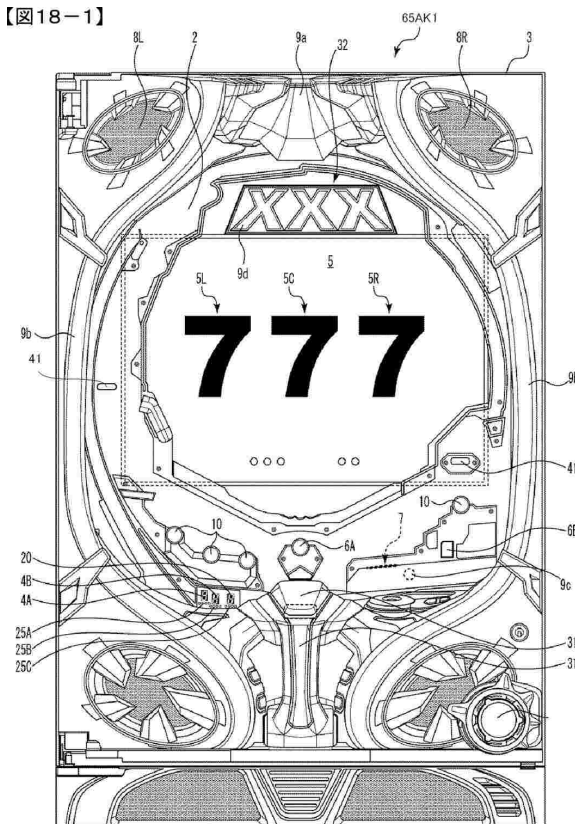
【図 17-38】

【图 17-38】



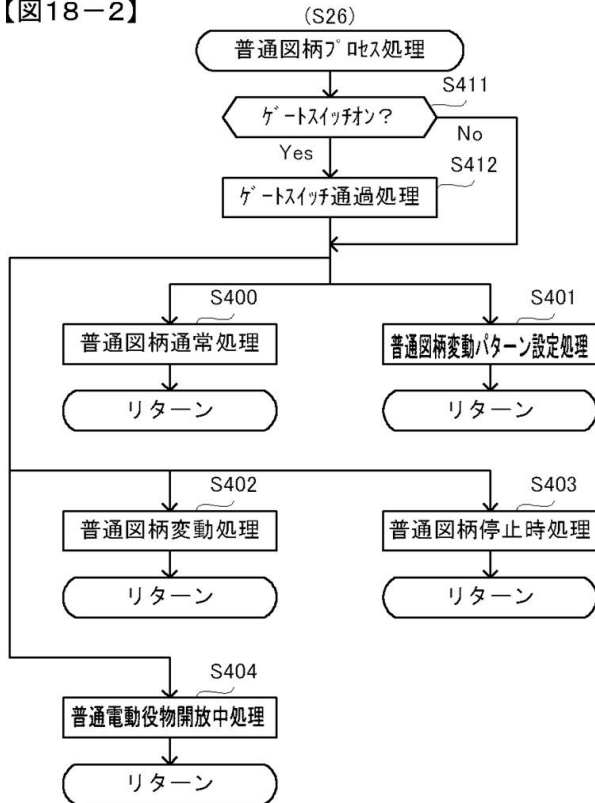
【图 18-1】

【图18-1】



【図 18-2】

【図18-2】



【図 18-3】

【図18-3】

(低ベース時)

判定値	普図表示結果	普通電動役物開放時間	普図変動時間	図柄確定時間
1,2	当り	5秒	10秒	0.5秒
3~230	ハズレ	-	10秒	0.5秒
231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	10秒	10秒
241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	15秒	10秒

(高ベース時)

判定値	普図表示結果	普通電動役物開放時間	普図変動時間	図柄確定時間
1~229	当り	7.5秒	1.5秒	0.5秒
230	ハズレ	-	1.5秒	0.5秒
231~240	ハズレ(時短図柄A)	-	1.5秒	0.5秒
241~250	ハズレ(時短図柄B)	-	1.5秒	0.5秒

【図 18-4】

【図18-4】

(低ベース時)

普図表示結果	時短回数
ハズレ(時短図柄A)	50回
ハズレ(時短図柄B)	100回

(高ベース時)

普図表示結果	時短回数
ハズレ(時短図柄A)	0回(加算なし)
ハズレ(時短図柄B)	

【図 18-5】

【図18-5】

(低ベース時)

第1特図表示結果	時短回数
大当りA	50回
大当りB	100回

(高ベース時)

第2特図表示結果	時短回数
大当りC	100回

10

20

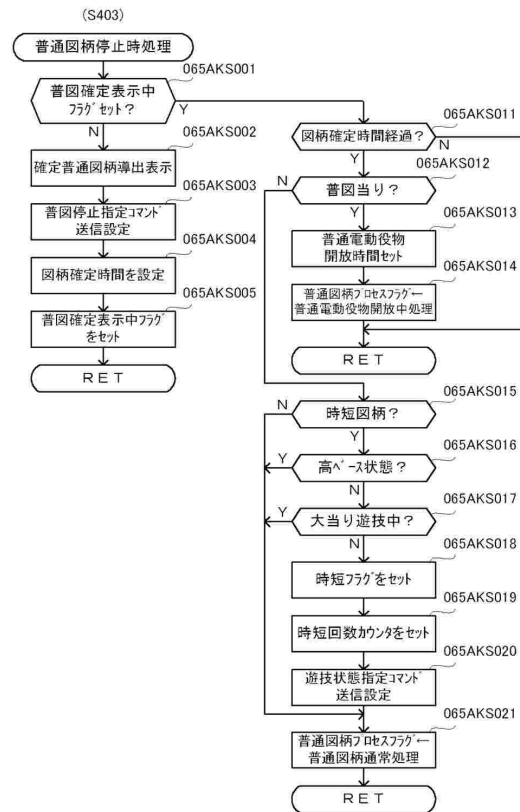
30

40

50

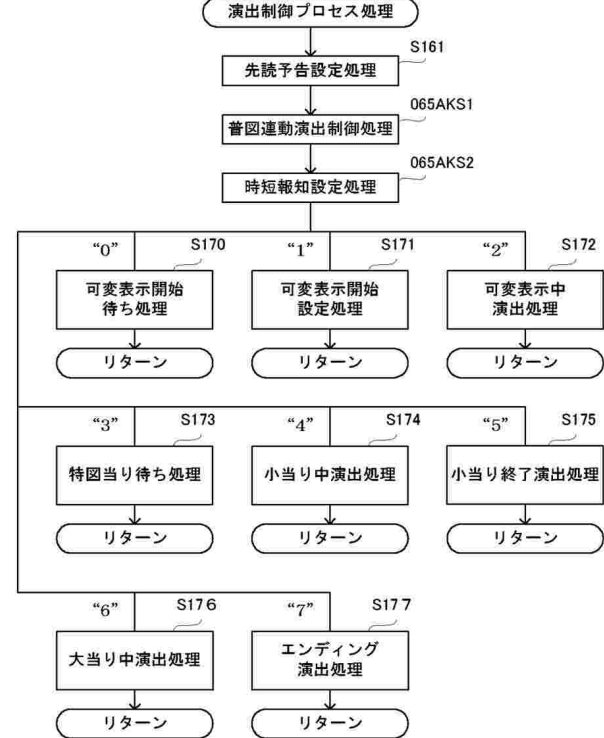
【図 18-6】

【図18-6】



【図 18-7】

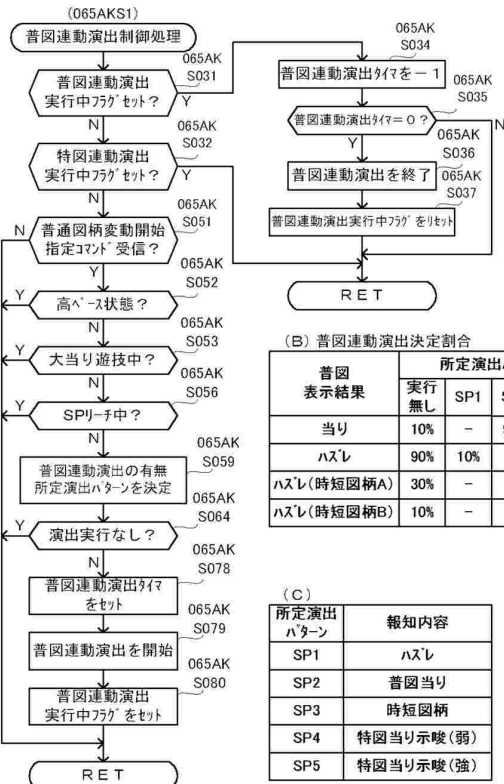
【図18-7】



【図 18-8】

【図18-8】

(A)



(B) 普通図柄演出決定割合

普通図柄表示結果	実行無し	SP1	SP2	SP3
当り	10%	-	90%	-
ハズレ	90%	10%	-	-
ハズレ(時短図柄A)	30%	-	-	70%
ハズレ(時短図柄B)	10%	-	-	90%

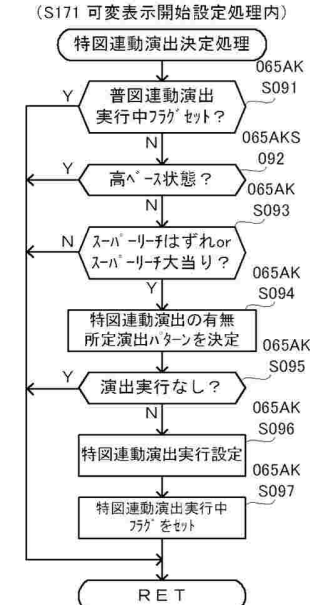
(C)

所定演出パターン	報知内容
SP1	ハズレ
SP2	普通図柄
SP3	時短図柄
SP4	特図柄当り示唆(弱)
SP5	特図柄当り示唆(強)

【図 18-9】

【図18-9】

(A)



(B) 特図柄演出決定割合

特図柄表示結果	実行無し	SP1	SP4	SP5
大当たり	10%	-	30%	60%
ハズレ	20%	20%	50%	10%

10

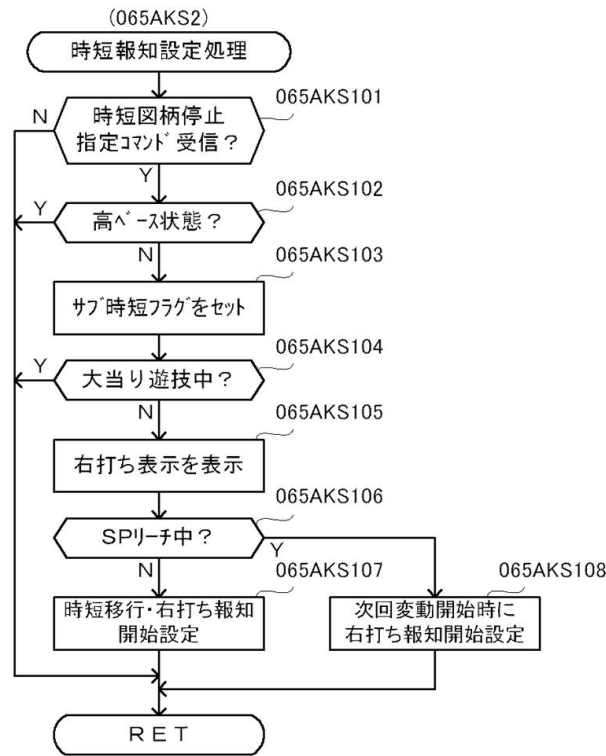
20

30

40

50

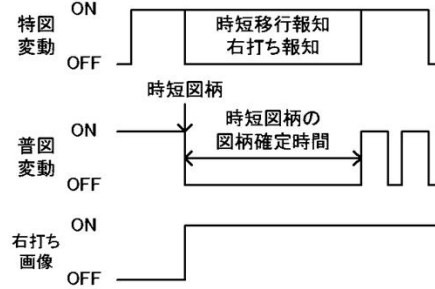
【図 18-10】
【図18-10】



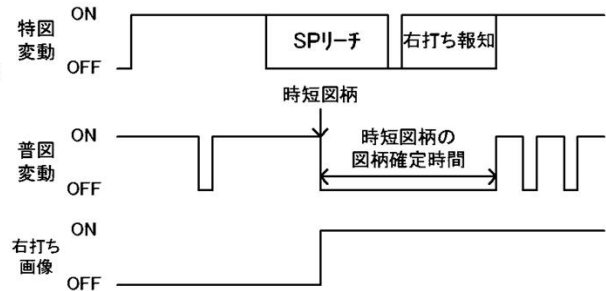
【図 18-11】
【図18-11】

時短移行時のタイミングチャート

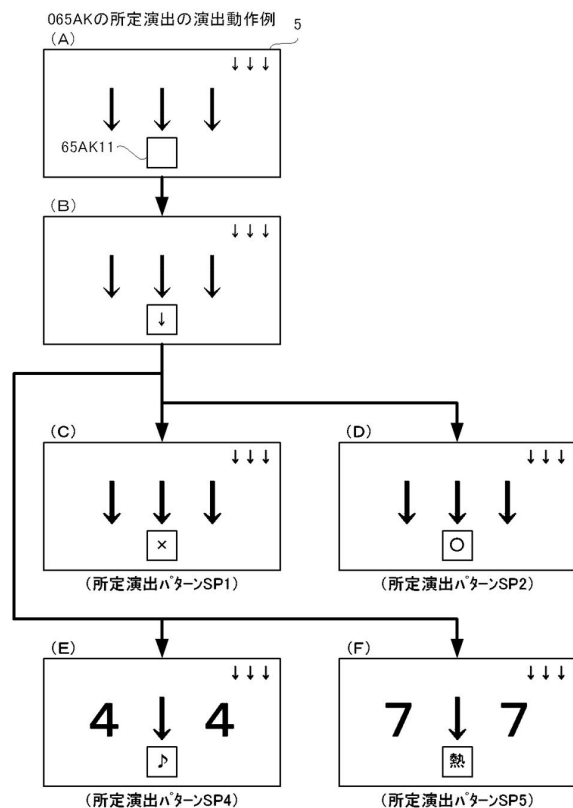
(A)



(B)

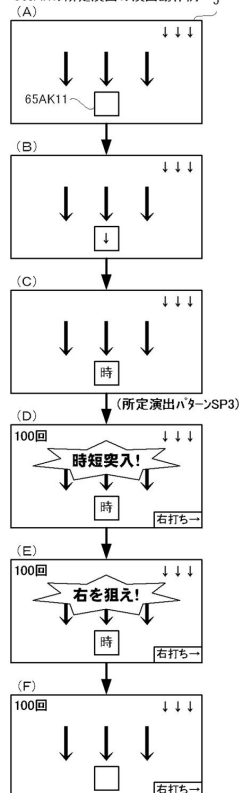


【図 18-12】
【図18-12】



【図 18-13】
【図18-13】

065AKの所定演出の演出動作例 5



10

20

30

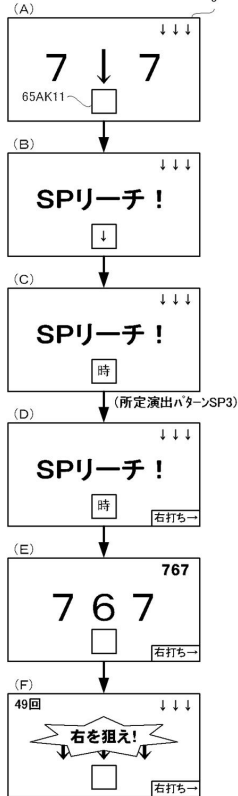
40

50

【図18-14】

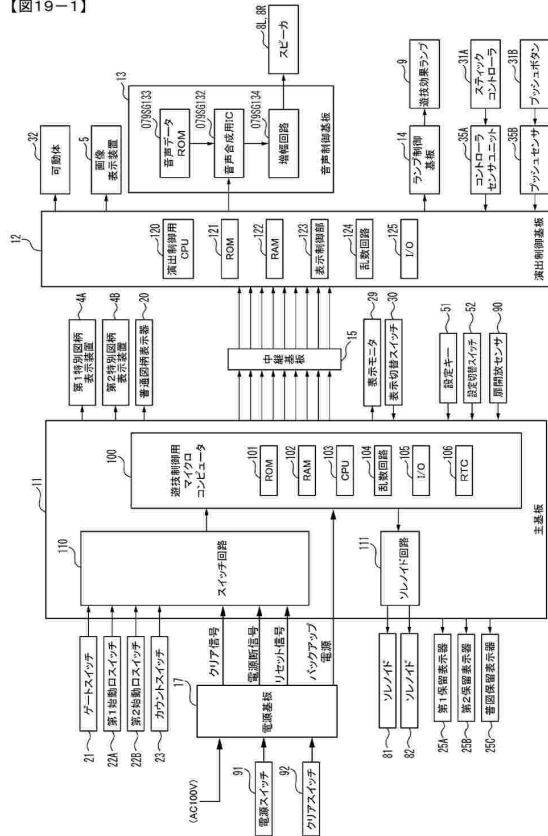
【図18-14】

065AKの所定演出の演出動作例



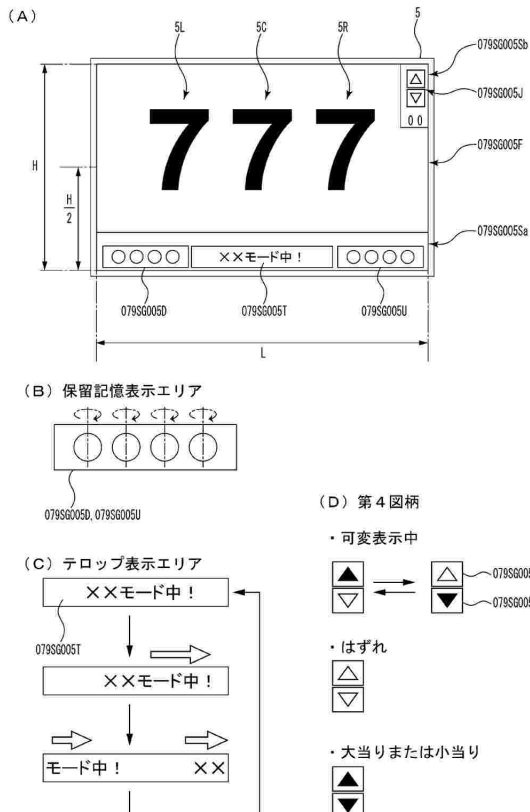
【図19-1】

【図19-1】



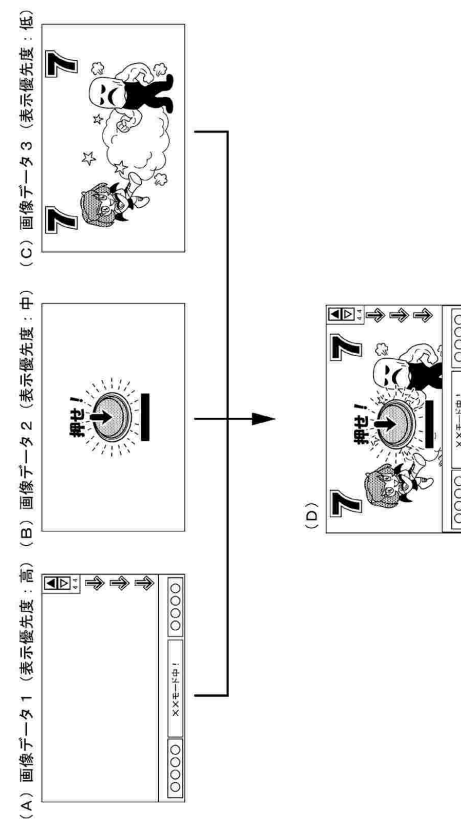
【図19-2】

【図19-2】



【図19-3】

【図19-3】



10

20

30

40

50

【図 19-4】

【図19-4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りまたは小当りの開始指定
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	大当りまたは小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	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

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)
8C	05	第6可変表示結果指定	小当り

【図 19-6】

【図19-6】

(A) 表示結果判定テーブル1

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

(B) 表示結果判定テーブル2

特図種別	判定値(MR1)	特図表示結果
第1特図	54000~54651(1/100)	小当り
第2特図	—	小当り

【図 19-5】

【図19-5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 19-7】

【図19-7】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当りまで	次回大当りまで	10
確変B	次回大当りまで	次回大当りまで	5
確変C	次回大当りまで	次回大当りまで	2
非確変	無し	100回 (100回以内の大当りまで)	2

10

20

30

40

50

【図 19-8】

【図19-8】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	3000	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	40000	スーパーリーチα2(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行してはずれ)
PA2-4	70000	スーパーリーチβ2(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分を実行してはずれ)
PA2-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行してはずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	30000	スーパーリーチα1(第1リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-3	50000	スーパーリーチα3(第1リーチ演出の前半部分→第1リーチ演出の後半部分→第2リーチ演出を実行して大当り)
PB1-4	60000	スーパーリーチβ1(第3リーチ演出の前半部分を実行して大当り)
PB1-5	80000	スーパーリーチβ3(第3リーチ演出の前半部分→第3リーチ演出の後半部分→第4リーチ演出を実行して大当り)
PC1-1	5000	特殊当り(小当り)

【図 19-9】

【図19-9】

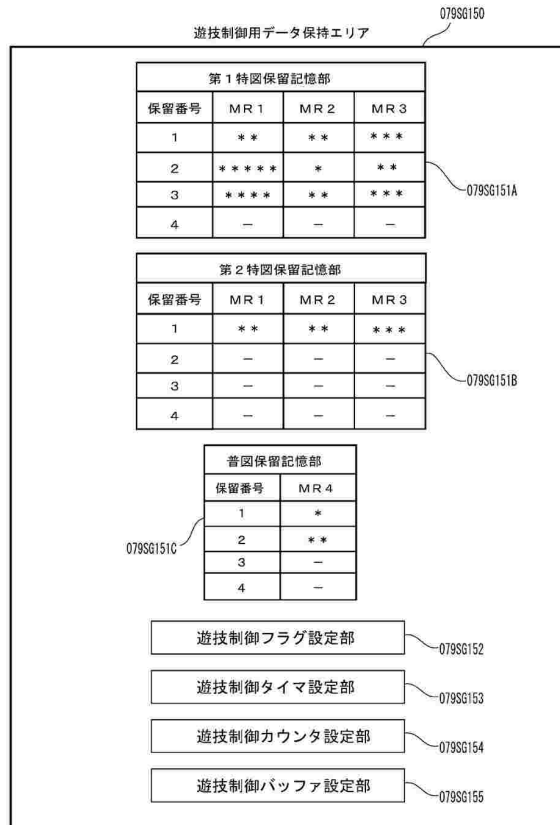
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	小当り	はずれ(保留数2以下)	はずれ(保留数3)	はずれ(保留数4)	はずれ(時短時)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動パターンテーブルA	大当り用変動パターンテーブルB	特図制御変動パターンテーブル	はずれ用変動パターンテーブルA	はずれ用変動パターンテーブルB	はずれ用変動パターンテーブルC	はずれ用変動パターンテーブルD
PA1-1(非Rははずれ短縮なし)	-	-	-	600	-	-	-
PA1-2(非Rははずれ短縮1)	-	-	-	-	700	-	-
PA1-3(非Rははずれ短縮2)	-	-	-	-	-	800	-
PA1-4(非Rははずれ時短)	-	-	-	-	-	-	800
PA2-1(ノーマルRははずれ)	-	-	-	300	200	100	100
PA2-2(スーパーRα2ははずれ)	-	-	-	50	50	50	50
PA2-3(スーパーRα3ははずれ)	-	-	-	22	22	22	22
PA2-4(スーパーRβ2ははずれ)	-	-	-	15	15	15	15
PA2-5(スーパーRβ3ははずれ)	-	-	-	10	10	10	10
PB1-1(ノーマルR大当り)	2	2	-	-	-	-	-
PB1-2(スーパーRα1大当り)	45	30	-	-	-	-	-
PB1-3(スーパーRα3大当り)	150	135	-	-	-	-	-
PB1-4(スーパーRβ1大当り)	300	315	-	-	-	-	-
PB1-5(スーパーRβ3大当り)	500	515	-	-	-	-	-
PC1-1(特殊当り)	-	-	997	-	-	-	-

(数値は判定値数)

10

【図 19-10】

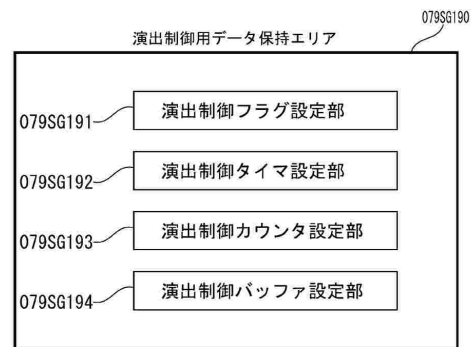
【図19-10】



【図 19-11】

【図19-11】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

079SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第1特図保留記憶	1-0	B100 (H) C102 (H)
	1-1	B100 (H) C102 (H)
	1-2	B100 (H) C102 (H)
	1-3	B100 (H) C103 (H)
	1-4	0000 (H) 0000 (H)
第2特図保留記憶	2-0	0000 (H) 0000 (H)
	2-1	0000 (H) 0000 (H)
	2-2	0000 (H) 0000 (H)
	2-3	0000 (H) 0000 (H)
	2-4	0000 (H) 0000 (H)

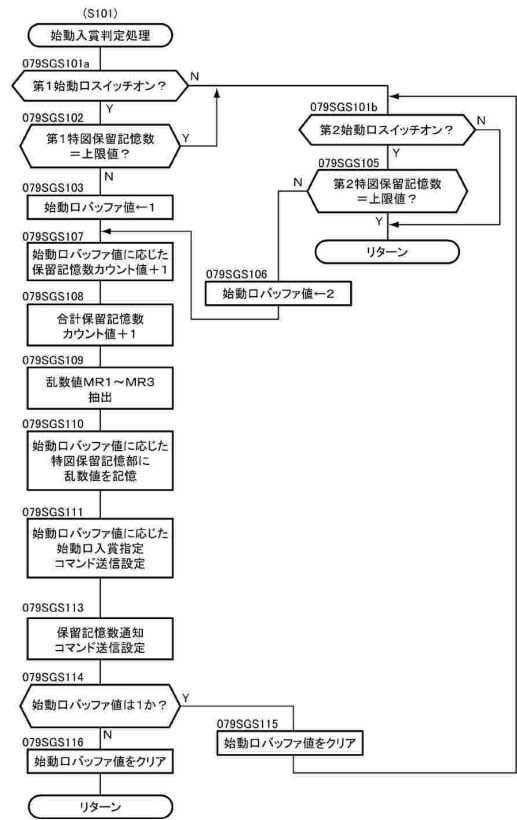
30

40

50

【図 19-12】

【図19-12】



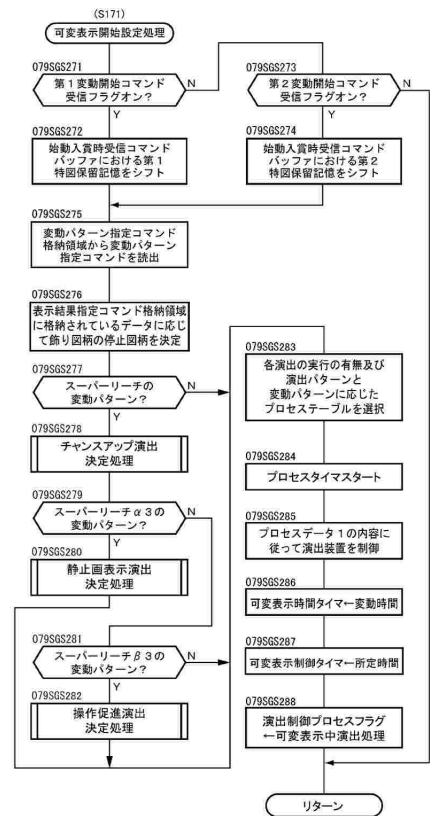
【図 19-13】

【図19-13】



【図 19-14】

【図19-14】



【図 19-15】

【図19-15】

チャンスアップ演出の実行決定割合

可変表示結果	実行	非実行
はずれ	20%	80%
大当たり	80%	20%

10

20

30

40

50

【図 19-16】

【図19-16】

(A) 静止画表示演出 of 演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンSG-1	パターンSG-2
はずれ	100%	0%
大当たり	80%	20%

(B) 静止画表示演出 of 演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSG-1	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示
パターンSG-2	第2リーチ演出終了時に第1表示領域に表示されている画像を静止画として表示後、静止画の色彩を変化（色彩反転）

【図 19-17】

【图19-17】

(A) 操作促進演出 of 演出パターン決定割合

可変表示結果	パターンＳＳ－１	パターンＳＳ－２
はずれ	８０％	２０％
大当たり	２０％	８０％

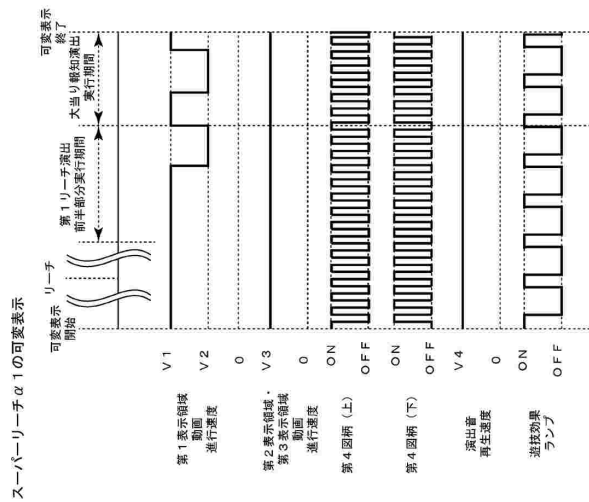
(B) 操作促進演出の演出パターン内容

演出パターン	内容
パターンSS-1	第1表示領域にプッシュボタンの画像 (大きさ: 小) を表示
パターンSS-2	第1表示領域にプッシュボタンの画像 (大きさ: 大) を表示

10

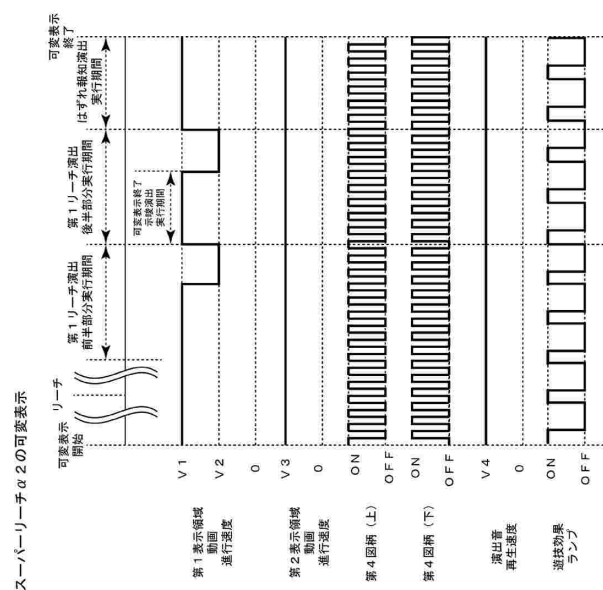
【図 19-18】

【图19-18】



【図 19 - 19】

【图19-19】



20

30

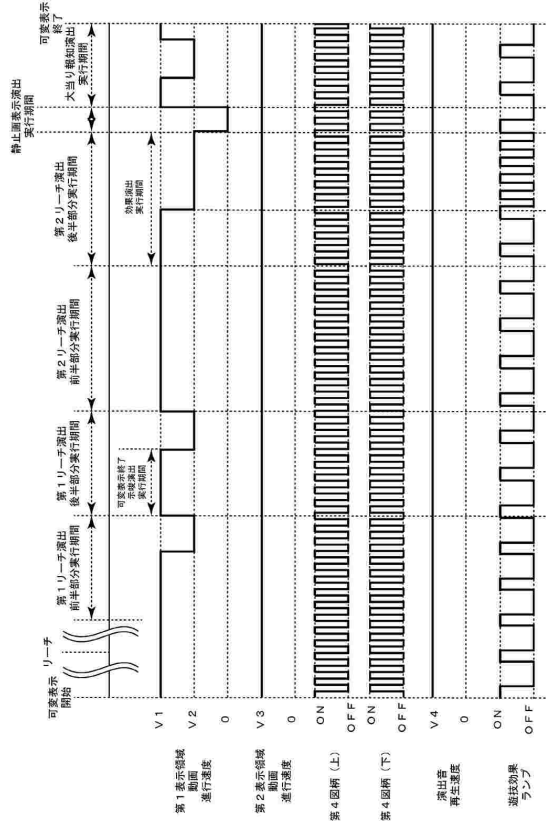
40

50

【図 19-20】

【図 19-20】

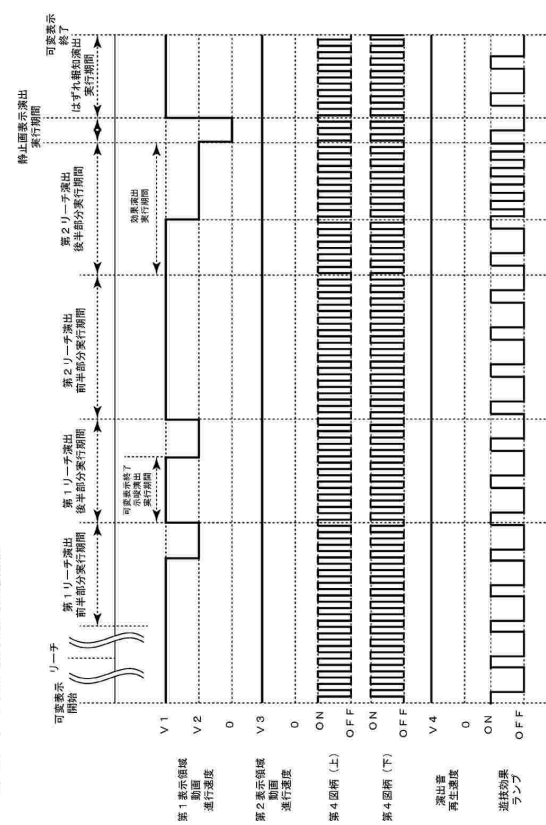
スーパーリーチα3 (大当り) の可変表示



【図 19-21】

【図 19-21】

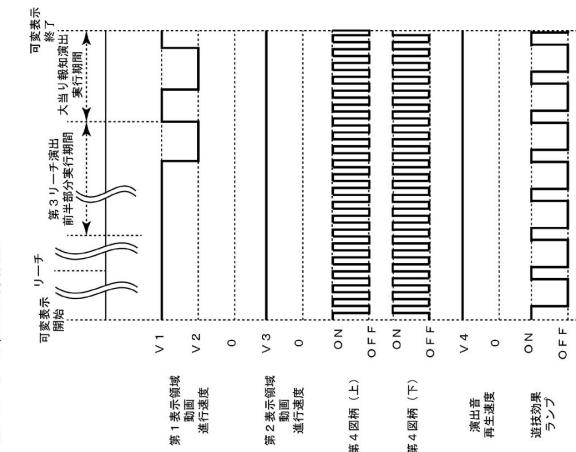
スーパーリーチα3 (はずれ) の可変表示



【図 19-22】

【図 19-22】

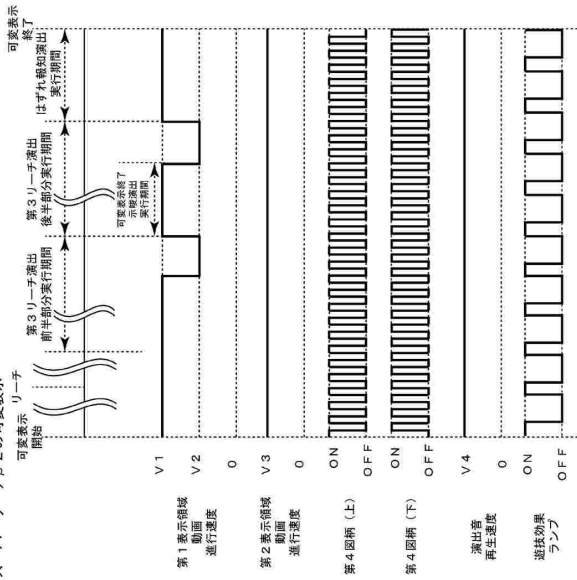
スーパーリーチβ1 の可変表示



【図 19-23】

【図 19-23】

スーパーリーチβ2 の可変表示



10

20

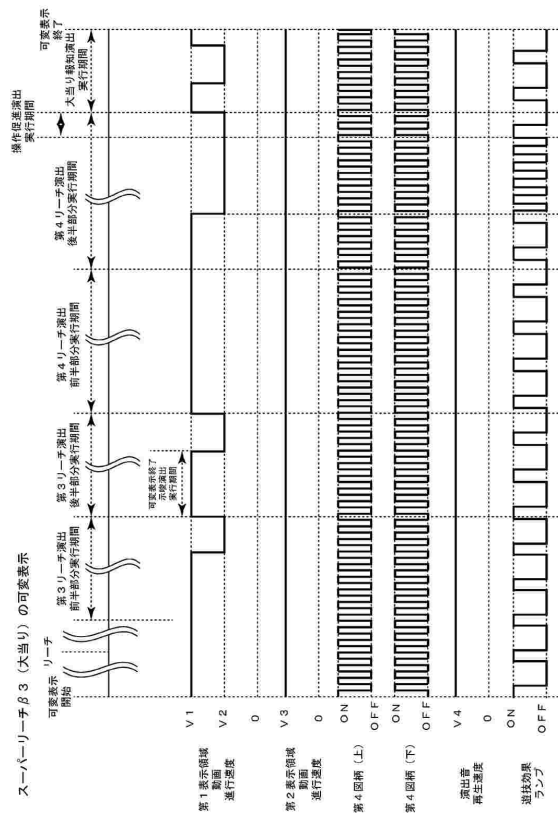
30

40

50

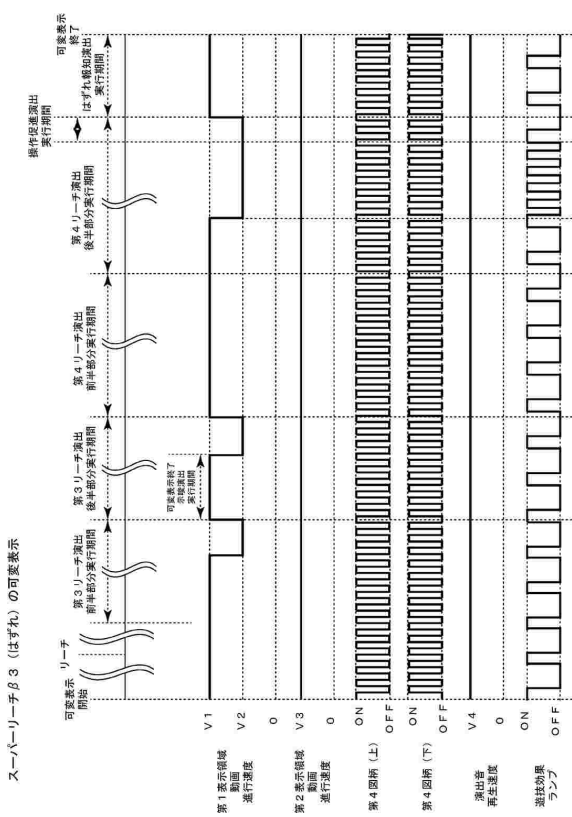
【図 19-24】

【図19-24】



【図 19-25】

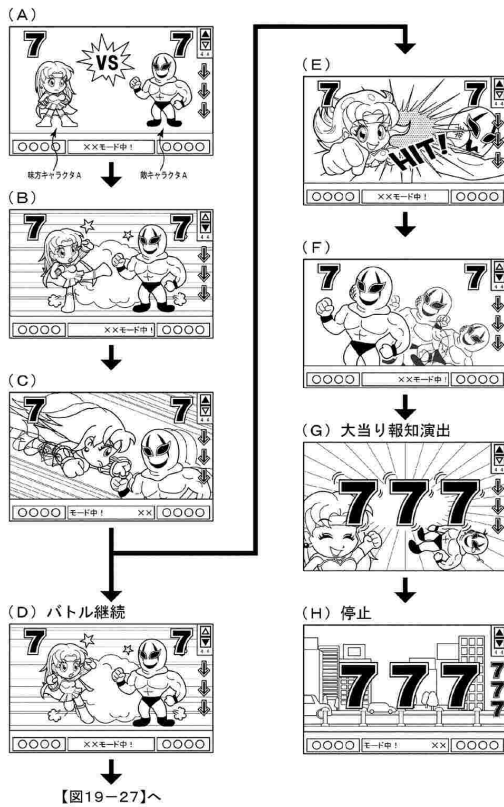
【図19-25】



【図 19-26】

【図19-26】

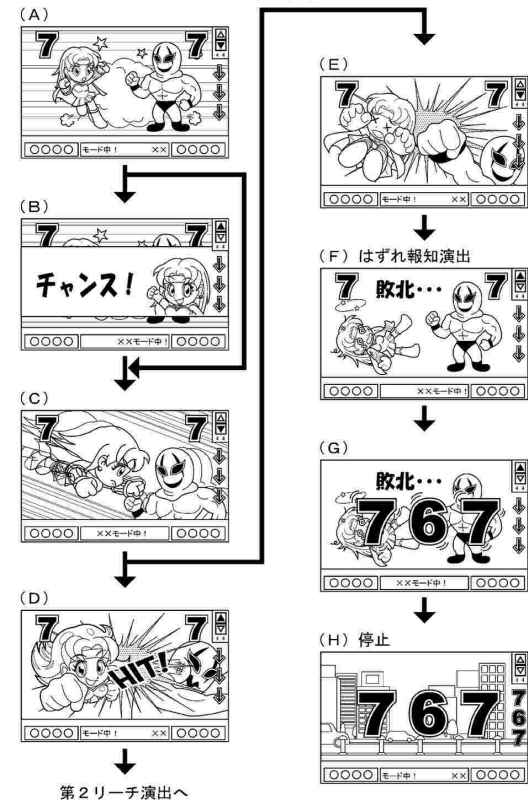
第1リーチ演出前半



【図 19-27】

【図19-27】

第1リーチ演出後半



10

20

30

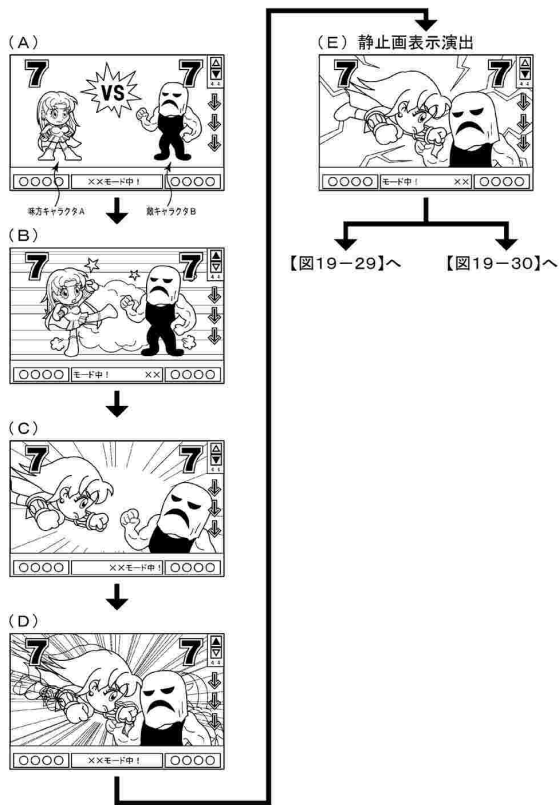
40

50

【図 19-28】

【図19-28】

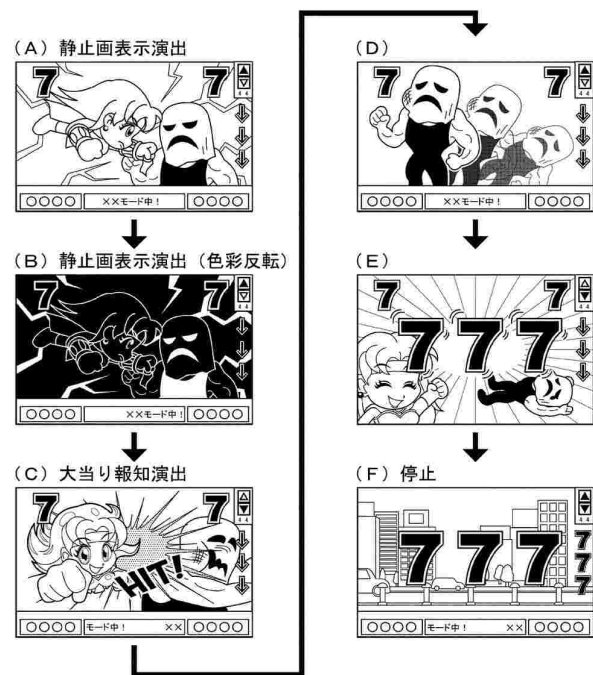
第2リーチ演出



【図 19-29】

【図19-29】

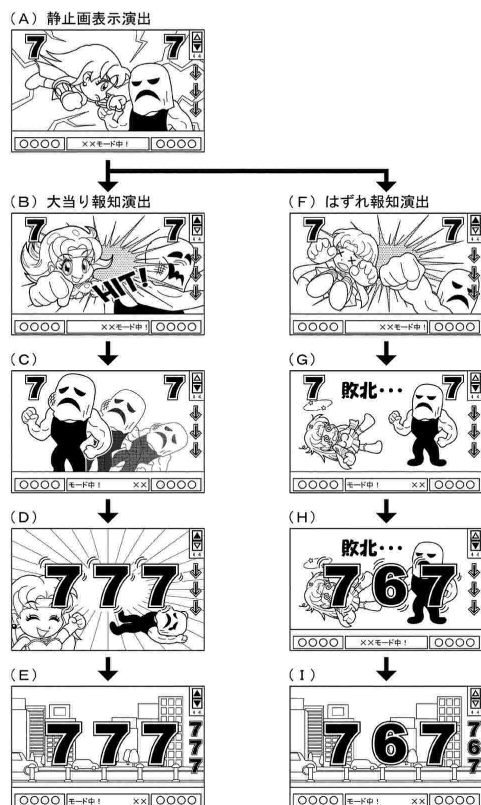
第2リーチ演出



【図 19-30】

【図19-30】

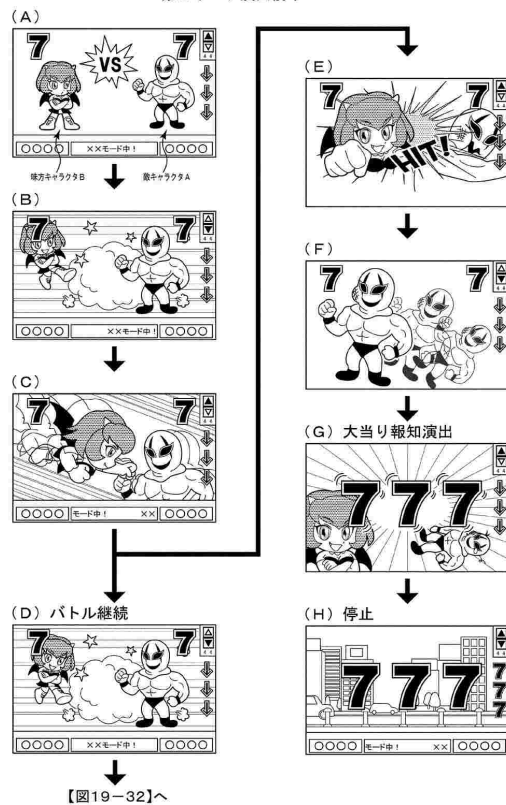
第2リーチ演出



【図 19-31】

【図19-31】

第3リーチ演出前半



10

20

30

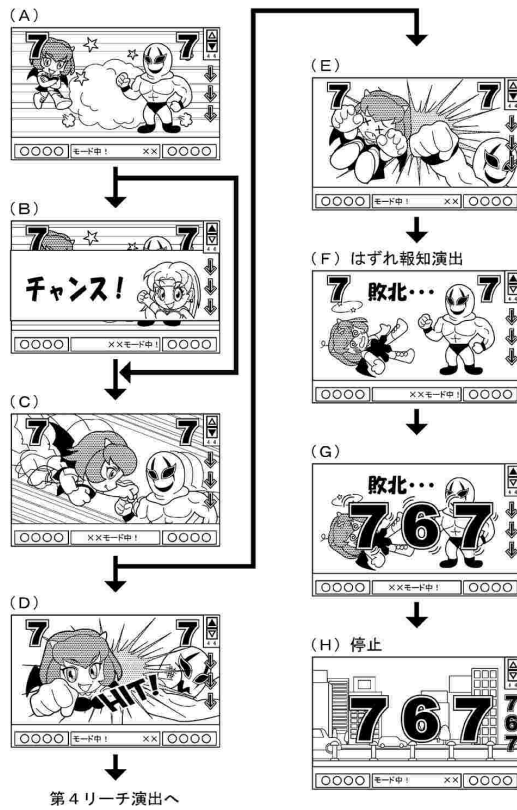
40

50

【圖 19-32】

【图19-32】

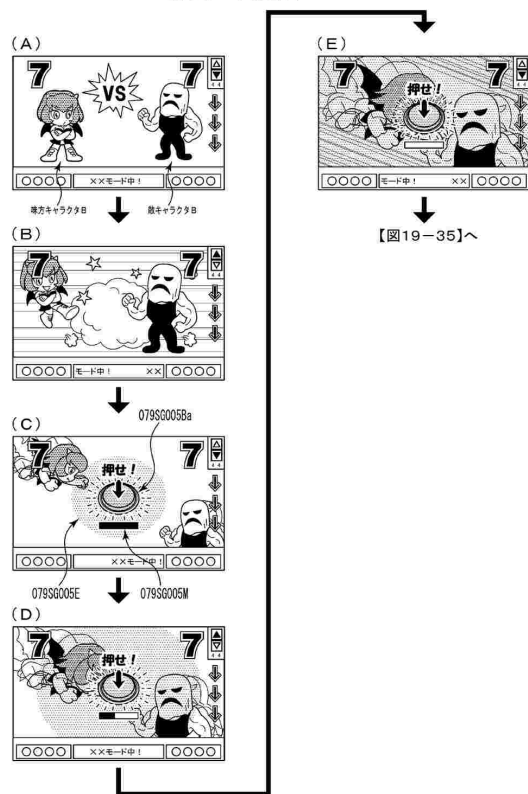
第3リ一子演出後半



【図 19-33】

【图19-33】

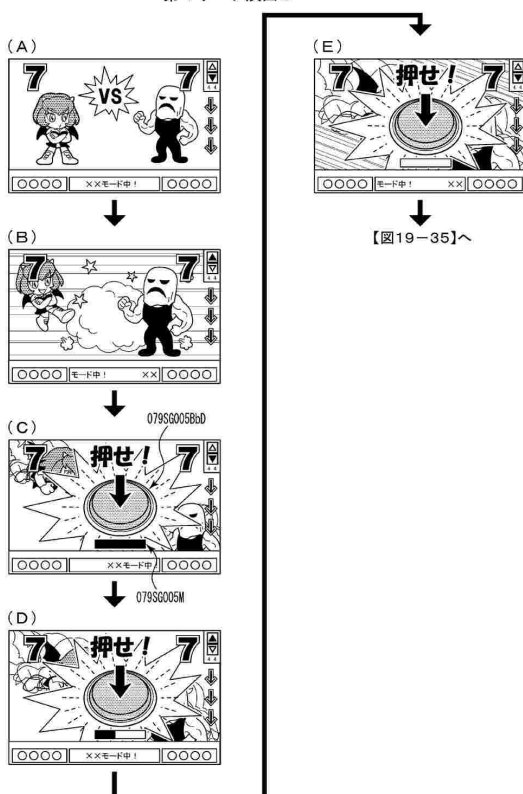
第4リ一子演出A



【図 19-34】

【图19-34】

第4リ一子演出B



【図 19-35】

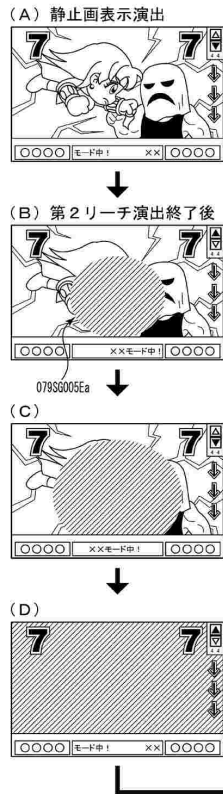
【图19-35】

【図19-33】または【図19-34】から



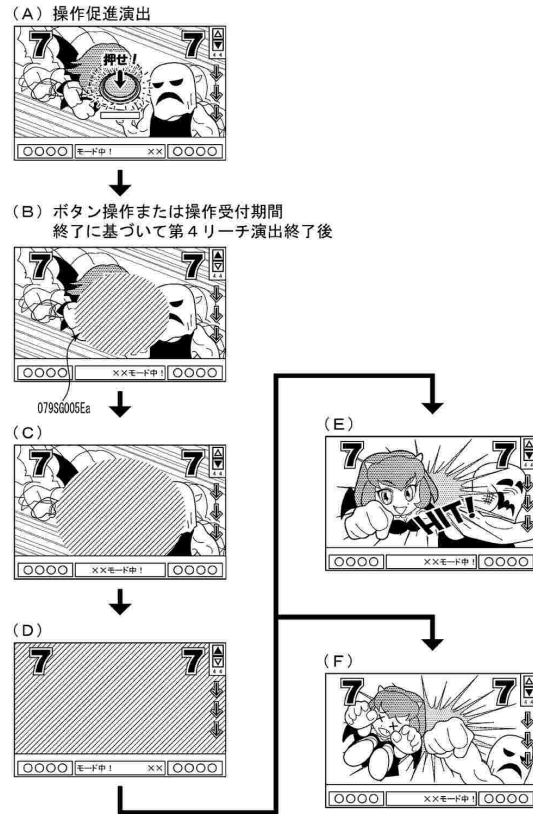
【図 19 - 36】

【図19-36】 変形例 079SG-2



【図 19 - 37】

【図19-37】 変形例 079SG-2

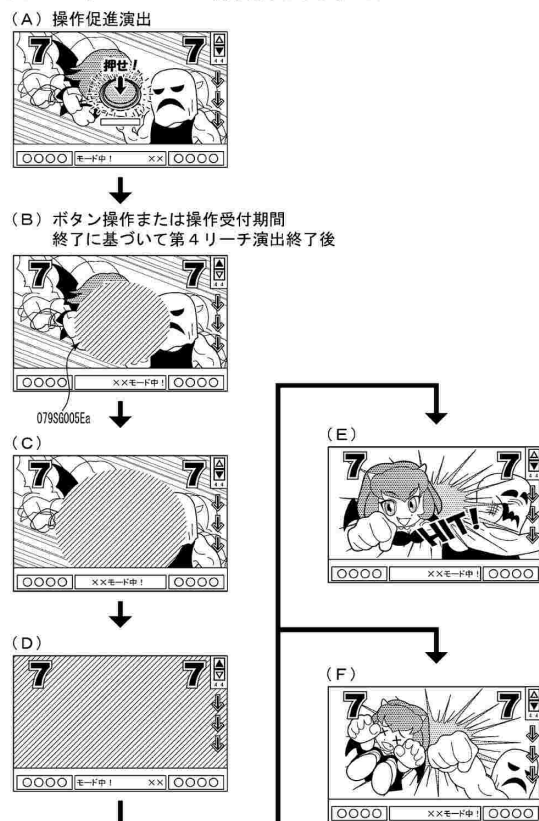


10

20

【図 19 - 38】

【図19-38】 変形例 079SG-2



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 0 9 5 7 9 7 (J P , A)
特開平 0 9 - 2 1 5 8 2 8 (J P , A)
特許第 7 2 8 6 4 9 0 (J P , B 2)
特許第 7 3 5 8 1 6 8 (J P , B 2)
特許第 7 3 8 4 6 2 3 (J P , B 2)
「CRウルトラマンタロウ暗黒の逆襲実機PART1 この台も結構人気ありました!(^^)!', You
Tube [online] [video], 2018年02月28日, [https://www.youtube.com/watch?v=Mps6xq5F-](https://www.youtube.com/watch?v=Mps6xq5F-Qg)
Qg, 2 0 2 3 年 5 月 2 6 日 検 索
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2