

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-29521
(P2024-29521A)

(43)公開日 令和6年3月6日(2024.3.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全740頁)

(21)出願番号	特願2022-131839(P2022-131839)	(71)出願人	000144153
(22)出願日	令和4年8月22日(2022.8.22)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72)発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
			株式会社三共内
		Fターム(参考)	2C088 AA42
			2C333 AA11 CA22 EA03 GA01
			GA05

(54)【発明の名称】 遊技機

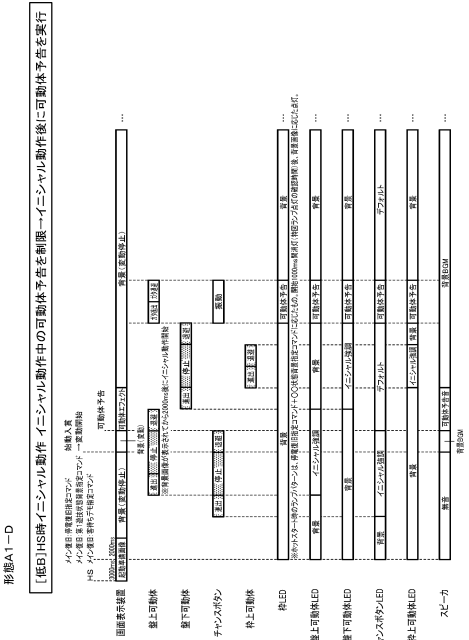
【図77】

(57)【要約】

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

【解決手段】初期化を伴わない電源投入時において確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合、所定期間中に可動体演出が実行されるとき、演出可動制御が制限される一方、エフェクト表示の表示と可動体演出音の出力とが行われ、所定期間後に可動体演出が実行されるとき、演出可動制御とエフェクト表示の表示と可動体演出音の出力とが行われる。

【選択図】図77



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定識別情報の可変表示を実行し、特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

遊技制御手段と、

表示手段と、

可動体制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

10

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

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

20

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示の結果を前記複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

40

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

50

とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

10

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示を表示することが可能であり、電源投入がされた場合、

前記起動準備表示の表示が行われ、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われる、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】

20

【0002】

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

【0003】

この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。また、従来の遊技機には、可変表示を実行可能であるとともに遊技者にとって有利な大当り遊技状態（有利状態）に制御可能であって、新たな始動入賞の発生によって可変表示に関する情報を含む保留記憶が発生すると、該保留記憶にもとづく保留表示を段階的に表示していく出現アニメーションの表示を実行可能なものがある（例えば、特許文献 2 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015 - 113217 号公報

【特許文献 2】特開 2016 - 97173 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

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

【0006】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を実行し、特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果

50

が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

遊技制御手段と、

表示手段と、

可動体制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

10

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

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

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示の結果を前記複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり、

20

特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

30

、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

40

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応す

50

る態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示を表示することが可能であり、電源投入がされた場合、

前記起動準備表示の表示が行われ、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われる。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【 0 0 0 8 】

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

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】この実施例におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】この実施例におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 4】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 8】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当りの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。

【図 9】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 10】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 11 - 1】特徴部 131SG におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 11 - 2】特徴部 131SG における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 11 - 3】(A) は各乱数を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(C1) 及び (C2) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は各種大当りの内容を示す説明図である。

【図 11 - 4】移行契機毎の時短回数決定テーブルを示す説明図である。

【図 11 - 5】変動パターンの説明図である。

【図 11 - 6】変動パターンの説明図である。

【図 11 - 7】変動パターン種別判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 8】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 9】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 10】変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 11】スーパーリーチのリーチ演出の期待度を示す説明図である。

【図 11 - 12】スーパーリーチのリーチ演出間の期待度の差を示す説明図である。

【図 11 - 13】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 11 - 14】遊技制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 15】演出制御用データ保持エリアの具体例を示す説明図である。

【図 11 - 16】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 11 - 17】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 1 - 1 8】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 1 - 1 9】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 1 - 2 0】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 1 - 2 1】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 1 - 2 2】状態遷移を説明するための状態遷移図である。
- 【図 1 1 - 2 3】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 1 1 - 2 4】先読み予告演出の実行割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 5】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 1 - 2 6】停止図柄の決定割合を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 7】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。 10
- 【図 1 1 - 2 8】変動パターン別の演出制御パターンを示す説明図である。
- 【図 1 1 - 2 9】通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 0】時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 1】時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。
- 【図 1 1 - 3 2】低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 3】低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 4】低ベース弱リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 5】低ベース弱リーチ B 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 6】低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像の推移を示す図である。 20
- 【図 1 1 - 3 7】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 3 8】低ベース強リーチ A 演出の悪い例を示す画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 3 9】低ベース強リーチ B 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 0】低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 1】低ベース最強リーチ演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 2】低ベース最強リーチ演出の実行状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 4 3】タイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 4】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 5】高ベーススーパーリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。 30
- 【図 1 1 - 4 6】画像表示装置の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。
- 【図 1 1 - 4 7】スーパーリーチ演出の演出時間を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 8】スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 4 9】スーパーリーチ演出のタイトル文字と飾り図柄との関係を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 0】期待度示唆表示の実行状況を示す説明図である。
- 【図 1 1 - 5 1】選択演出の実行時における画像の推移を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 2】選択演出における次のタイトルに切り替わるまでの操作回数及び選択演出が実行された場合のスーパーリーチ演出の実行割合を示す説明図である。 40
- 【図 1 1 - 5 3】可変表示中において実行可能な演出についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 4】可変表示中において実行可能な演出の実行割合についての説明図である。
- 【図 1 1 - 5 5】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 6】説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 1 - 5 7】タイトル色変化演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 5 8】タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。 50

- 【図 1 1 - 5 9】操作促進演出 A の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 0】操作促進演出 B の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 1】操作促進演出 C の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 2】操作促進演出 D の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 3】操作促進画像の表示態様を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 4】大当り開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 5】遊タイムまでの残回数の表示状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 6】遊タイム開始演出の実行状況を示す図である。
- 【図 1 1 - 6 7】スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字の関係を示す説明図ある。 10
- 【図 1 1 - 6 8】スーパーリーチ演出のタイトル文字等と遊タイム開始演出のタイトル文字等の関係を示す説明図ある。
- 【図 1 1 - 6 9】遊技効果ランプの配置状態を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 0】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 1】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 2】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
- 【図 1 1 - 7 3】スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である。
- 【図 1 1 - 7 4】弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。 20
- 【図 1 1 - 7 5】弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 6】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 7】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 8】弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 7 9】タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 0】タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 1】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。 30
- 【図 1 1 - 8 2】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 3】タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 4】タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 5】タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 6】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。 40
- 【図 1 1 - 8 7】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 8】タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 8 9】弱リーチ系弱リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 0】弱リーチ系弱リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 1】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 2】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 3】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 - 9 4】弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。 50

- 50

【図 1 1 - 1 3 5】最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 6】高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 7】高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 8】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 3 9】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 0】高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 1】高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 2】高ベースリーチ系リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 3】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 4】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 5】高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 6】高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 7】高ベースリーチ系リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 8】高ベースリーチ系リーチ C 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 4 9】高ベースリーチ系リーチ C 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 5 0】高ベースリーチ系リーチ D 導入の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 5 1】高ベースリーチ系リーチ D 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 - 1 5 2】低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示部分を構成する機関と輝度データとの関係を示す図である。

【図 1 2】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 1 3】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 4】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 5】(A) は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、(B) は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。

【図 1 6】各乱数を示す説明図である。

【図 1 7】変動パターンの説明図である。

【図 1 8】(A) は表示結果判定テーブル 1 を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル 2 を示す説明図であり、(C) は大当たり種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) を示す説明図であり、(D) は大当たり種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を示す説明図であり、(E) は小当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 9】大当たり種別の説明図である。

【図 2 0】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 2 1】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞

10

20

30

40

50

時受信コマンドバッファを示す説明図である。

- 【図 2 2】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 2 3】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】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 2 5】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 2 6】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 2 7】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 2 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 2 9】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 3 0】変動パターン判定テーブルの説明図である。 10
- 【図 3 1】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 3 2】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 3 3】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 3 4】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 3 5】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 3 6】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 3 7】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】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 4 0】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 4 1】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】切替制御テーブルの説明図である。
- 【図 4 5】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。
- 【図 4 6】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 4 7】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 4 8】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 4 9】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。 30
- 【図 5 0】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 1】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 2】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 5 3】(A)は盤上可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 5 4】(A)は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 5 5】(A)は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、(B)は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 5 6】演出制御用 C P U が実行可能な演出一覧を示す図である。 40
- 【図 5 7】(A)は S P リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、(B)は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。
- 【図 5 8】先読み可動体予告の動作例を示す図である。
- 【図 5 9】開始時予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 0】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 1】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 2】S P リーチ予告の動作例を示す図である。
- 【図 6 3】大当り演出の動作例を示す図である。
- 【図 6 4】大当り演出(昇格演出)の動作例を示す図である。
- 【図 6 5】状態移行動作制御の動作例を示す図である。 50

【図 6 6】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。

【図 6 7】(A) は可動体の動作を説明する図、(B) は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【図 6 8】(A) ~ (J) は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 6 9】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 7 0】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 7 1】電断が発生したときの流れを示す説明図である。

【図 7 2】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

10

【図 7 3】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 7 4】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 7 5】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。

【図 7 6】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。

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

20

【図 7 8】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 7 9】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。

【図 8 0】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変 2 表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 8 1】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 8 2】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

30

【図 8 3】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図 8 4】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。

【図 8 5】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで

【図 8 6】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。

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

40

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

【図 8 9】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 9 0】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。

【図 9 1】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 2】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 3】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

50

【図 9 4】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。

【図 9 5】(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 9 6】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 7】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 8】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 9 9】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 0】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 1】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 2】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 3】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 4】(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 1 0 5】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 6】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 7】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【図 1 0 8】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 0 9】(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 1 1 0】大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 1 1】(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図 1 1 2】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【図 1 1 3】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。

【図 1 1 4】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 1 5】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 1 6】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 1 7】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 1 8】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 1 9】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。

【図 1 2 0】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 1 2 1】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 1 2 2】(A) ~ (D) は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 3】(A) ~ (D) は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【図 1 2 4】(A)、(B) は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。

【図 1 2 5】実施例における遊技機を示す正面図である。

【図 1 2 6】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 2 7】主基板の回路構成を示すブロック図である。

【図 1 2 8】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 1 2 9】各描画領域の説明図である。

【図 1 3 0】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

10

【図 1 3 1】各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3】(A) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当り種別の説明図である。

【図 1 3 4】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 5】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 6】(A) は通常状態における変動パターンの説明図、(B) は時短状態における変動パターンの説明図、(C) は確変状態における変動パターンの説明図である。

【図 1 3 7】(A) ~ (F) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 3 8】(A) ~ (D) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

20

【図 1 3 9】(A) ~ (C) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 4 0】(A) ~ (C) は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 4 1】各遊技状態の説明図である。

【図 1 4 2】(A) は特図ユニットの説明図であり、(B) は特別図柄の可変表示の説明図であり、(C) は演出用表示ユニットの説明図であり、(D) はサブ図柄の可変表示の説明図である。

【図 1 4 3】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 1 4 4】入力ポートを示す説明図である。

【図 1 4 5】出力ポートを示す説明図である。

【図 1 4 6】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

30

【図 1 4 7】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 8】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】スイッチ処理で使用される R A M に形成される各 2 バイトのバッファを示す説明図である。

【図 1 5 0】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 2】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 1 5 3】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 1 5 5】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 5 6】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 7】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5 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 5 9】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】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】大当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】表示処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。

【図 1 6 4】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。

50

- 【図 1 6 5】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 6】(A) は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、(B) は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、(C) は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
- 【図 1 6 7】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 1 6 8】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 1 6 9】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
- 【図 1 7 0】保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。 10
- 【図 1 7 1】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 2】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
- 【図 1 7 3】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 4】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
- 【図 1 7 5】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 7 6】(A) は C P U 及び演出制御用 C P U の処理周期の説明図であり、(B) は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
- 【図 1 7 7】(A 1) 及び(A 2) は演出モード A における画像表示装置の表示態様の説明図であり、(B 1) 及び(B 2) は演出モード B における画像表示装置の表示態様の説明図であり、(C 1) 及び(C 2) は演出モード C における画像表示装置の表示態様の説明図であり、(D 1) 及び(D 2) は演出モード D における画像表示装置の表示態様の説明図である。 20
- 【図 1 7 8】演出モード A における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 7 9】演出モード A における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 0】演出モード A における出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
- 【図 1 8 1】シフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 2】演出モード B における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 3】演出モード B における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 4】演出モード C における出現アニメーションを示す説明図である。 30
- 【図 1 8 5】演出モード D における出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 6】(A) は演出モード A における滞留アニメーションを示す説明図であり、(B) は演出モード B における滞留アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 7】(A) は演出モード A における終了アニメーションを示す説明図であり、(B) は演出モード B における終了アニメーションを示す説明図であり、(C) は演出モード C における終了アニメーションを示す説明図であり、(D) は演出モード D における終了アニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 8】演出モード A におけるシフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 8 9】演出モード A におけるシフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 1 9 0】演出モード B におけるシフトアニメーションを示す説明図である。 40
- 【図 1 9 1】(A) は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、(B) は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。
- 【図 1 9 2】保留記憶数が 1 個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
- 【図 1 9 3】保留記憶数が 1 個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
- 【図 1 9 4】保留記憶数が 0 個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
- 【図 1 9 5】保留記憶数が 0 個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーション 50

ンの説明図である。

【図 1 9 6】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 1 9 7】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 1 9 8】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 1 9 9】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後 3 3 m s 以内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。 10

【図 2 0 0】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 0 1】保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。

【図 2 0 2】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 0 3】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。

【図 2 0 4】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から 3 3 m s 以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。 20

【図 2 0 5】保留記憶数が 0 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで 6 6 0 m s 以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 2 0 6】保留記憶数が 0 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 2 0 7】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 0 8】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。 30

【図 2 0 9】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 1 0】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。

【図 2 1 1】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。

【図 2 1 2】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 2 1 3】保留記憶数が 1 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。 40

【図 2 1 4】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 2 1 5】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 2 1 6】各演出の比較図である。

【図 2 1 7】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。

【図 2 1 8】特別バッファシフト処理の説明図である。

【図 2 1 9】特別バッファシフト処理の説明図である。 50

【図 2 2 0】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 2 1】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 2 2】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 2 3】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。

【図 2 2 4】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

[形態 1]

形態 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パ

10

20

30

40

50

ートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 1 1 】

形態 1 - 2 の遊技機は、形態 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報を第 1 サイズ（飾り図柄（大））のリーチ態様で表示し、その後該リーチ態様で表示した装飾識別情報（飾り図柄（大））を該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズ（飾り図柄（小））で表示し、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、該第 2 サイズで表示されている装飾識別情報（飾り図柄（小））の表示位置を用いるように表示される

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 サイズで表示されていた装飾識別情報が第 2 サイズとなることで遊技者の視線を集め、第 2 サイズとなった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【 0 0 1 2 】

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、

前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報が表示されているタイミングで、該リーチ態様となった装飾識別情報と重なるように該特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【 0 0 1 3 】

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、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）と、該第 1 リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）と、を含み、

30

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示及び前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチに対応するタイトル表示及び前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【 0 0 1 4 】

形態 1 - 5 の遊技機は、形態 1 - 4 に記載の遊技機であって、

40

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

前記第 3 リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチ及び第 2 リーチよりも有利状態に制御される期待度が高い第 3 リーチに対応するタイトル表示は、リーチ態様となった双方の装飾識別情報と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で第 3 リーチに対応するタイトル表示を表示させることができる。

50

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 6 の遊技機は、形態 1 - 5 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）に対応するタイトル表示及び前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示は、リーチ態様となった装飾識別情報のうち一方の装飾識別情報（左側の飾り図柄）または双方の装飾識別情報（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった装飾識別情報（両側の飾り図柄）の一部と重なった状態で表示される

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、タイトル表示が定位置に表示された後も、タイトル表示に注目させやすくなる。

【 0 0 1 6 】

[形態 2]

形態 2 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

20

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（PB1 - JA、PB1 - JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（PA2 - 2、PA2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（PB1 - 2 ~ 10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（PA2 - 4 ~ 12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（PB1 - JA、PB1 - JB を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（PA2 - 2、PA2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（PB1 - 2 ~ 10 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（PA2 - 4 ~ 12 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル

50

表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

10

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）における前記タイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

20

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの前に第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにおいて、該リーチ態様となった第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第１リーチ及び第２リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第１リーチ及び第２リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【００１７】

形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、

前記第１装飾識別情報（奇数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合と前記第２装飾識別情報（偶数の飾り図柄）がリーチ態様で表示された場合とは前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される期待度が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときにいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかにより有利状態に制御される期待度が異なるため、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

【００１８】

40

[形態３]

形態３－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

50

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 1 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 5 変動パターン（P B 1 - 1 1 ~ 1 3）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 6 変動パターン（P A 2 - 1 3 ~ 1 5）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（P B 1 - J A、P B 1 - J B を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（P B 1 - 2 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 4 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド（P B 1 - 1 1 ~ 1 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド（P A 2 - 1 3 ~ 1 5 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第 3 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前に第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示パートにお

10

20

30

40

50

いて、該リーチ態様となった第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における前記タイトル表示部分の前に第 2 装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示部分において、該リーチ態様となった第 2 装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示部分の前に第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示部分において、該リーチ態様となった第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

10

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示部分の前に第 2 装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示部分において、該リーチ態様となった第 2 装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示部分の前に第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示部分において、該リーチ態様となった第 1 装飾識別情報（奇数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示部分の前に第 2 装飾識別情報（偶数の飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該タイトル表示部分において、該リーチ態様となった第 2 装飾識別情報（偶数の飾り図柄）の表示位置を用いるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、第 1 リーチ、第 2 リーチ及び第 3 リーチにおけるタイトル表示部分においてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて第 1 リーチ、第 2 リーチ及び第 3 リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 1 9 】

30

[形態 4]

形態 4 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）と

40

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ

50

かの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に装飾識別情報（飾り図柄）をリーチ態様で表示し、該特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった装飾識別情報（飾り図柄）の表示位置を用いるように該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報がリーチ態様で表示されたときに遊技者はいずれの装飾識別情報でリーチ態様となったかに注目するため、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった装飾識別情報の表示位置を用いて特定リーチに対応するタイトル表示を表示させることで、タイトル表示にも自然に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 2 0 】

[形態 5]

形態 5 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 5 ~ 7）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 7 ~ 9）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（P B 1 - J B を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、 10

前記第 2 変動パターン（P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（P B 1 - 5 ~ 7 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 7 ~ 9 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、 20

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 30

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は、複数のキャラクタが用いられるリーチであり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）は該第 1 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）と該第 1 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ボイ ンゴ」）とが用いられ、該第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「夢夢」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、 40

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は該第 2 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）と該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）とが用いられ、該第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）により前記有利状態に制御される旨が報知されるリーチであり、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートは、該第 2 リーチにおける第 1 キャラクタ（味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」）が手前側および該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクタ「ロボ」）が奥側となるように配置された表示から表示を開始し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）における導入パートは、該第 1 リーチに 50

おける第 1 キャラクタ（味方キャラクター「夢夢」）が手前側および該第 2 リーチにおける第 2 キャラクタ（敵キャラクター「ポインゴ」）が奥側とならないように配置された表示から表示を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチについては、有利状態に制御される旨が報知される第 1 キャラクタが手前側となり、第 2 キャラクタが奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 2 1 】

形態 5 - 2 の遊技機は、形態 5 - 1 に記載の遊技機であって、

10

前記第 1 キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクター（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）であり、

前記第 2 キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクター（敵キャラクター「ロボ」）であり、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートの開始時に、前記第 1 キャラクタ（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）が背中を向けて手前側の位置に表示され、前記第 2 キャラクタ（敵キャラクター「ロボ」）がこちらを向いて奥側の位置に表示され、前記第 1 キャラクタと前記第 2 キャラクタとが対峙している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチについては、遊技者の向きと第 1 キャラクタの向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に期待度が高いことを認識させやすくなる。

20

【 0 0 2 2 】

形態 5 - 3 の遊技機は、形態 5 - 1 または 5 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）における導入パートにおいて、前記第 1 キャラクタ（味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」）及び前記第 2 キャラクタ（敵キャラクター「ロボ」）は、前記タイトル表示パートで前記タイトル表示（タイトル文字）が表示されていた表示領域を含む位置に表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示に注目していた遊技者が、タイトル表示が消えることで自然と第 1 キャラクタと第 2 キャラクタに視線が行くようになる。

30

【 0 0 2 3 】

[形態 6]

形態 6 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

40

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（PB 1 - JA、PB 1 - JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（PA 2 - 2、PA 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（PB 1 - 2 ~ 10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（PA 2 - 4 ~ 12）と、を含む複数の変動パター

50

ンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド (P B 1 - J A、P B 1 - J B を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 2 変動パターン (P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド) を決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド (P B 1 - 2 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2 - 4 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、

前記演出制御手段 (演出制御用 C P U 1 2 0) は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) で前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) の方が前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) よりも前記有利状態 (大当り遊技状態) に制御される期待度が高く、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) の方が前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) よりも実行時間が長く、

前記第 1 リーチと前記第 2 リーチは、セリフ字幕が用いられるリーチであり、

前記表示手段 (画像表示装置 5) は、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示 (タイトル文字) およびセリフ字幕を表示し、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) における導入パートにおいて、前記第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて表示されていたセリフ字幕を継続して表示し、

前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) におけるタイトル表示パートにおいて、セリフ字幕を表示せず、タイトル表示 (タイトル文字) を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度が高く、実行時間の長い第 2 リーチは極力タイトル表示とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に期待度が低く、実行時間の短い第 1 リーチの時には、セリフ字幕とタイトル表示を被らせたとしても、先にタイトル表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル表示とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 2 4 】

形態 6 - 2 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、前記タイトル表示 (タイトル文字) と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンを切替えない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 1 リーチに対応するタイトル表示とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル表示と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル表示に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【 0 0 2 5 】

形態 6 - 3 の遊技機は、形態 6 - 1 または 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示（タイトル文字）に対応する音声は出力されない

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示とセリフ字幕とが同時に表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル表示に対応する音声は出力されないため、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【 0 0 2 6 】

[形態 7]

形態 7 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

、発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

30

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記

50

有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出）のタイトル表示は、複数の文字（「6 人で爆チューを捕まえろ!」、「バトルリーチ A（バトルリーチ B ～ D）」）で構成されており、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない第 1 サイズ（拡大サイズ）で、前記特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、該第 1 サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える第 2 サイズ（縮小サイズ）となるように該特定リーチのタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

10

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入（高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入））を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない第 1 サイズで表示を行い、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見えるサイズで表示されるため、遊技者をタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【0027】

形態 7 - 2 の遊技機は、形態 7 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出）のタイトル表示パートが開始される前に、前記表示手段（画像表示装置 5）の手前側に可動物（可動体 32）が重なるように動作し、

30

前記可動物が動作してから該可動物が初期位置に戻るまでの期間（落下演出）において前記可動物の動作に対応する背景（落下演出専用の背景）が表示され、前記可動物が初期位置に戻った際に、複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ前記表示手段の表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる第 1 サイズ（拡大サイズ）でタイトル表示（タイトル文字）の表示を開始し、その後第 2 サイズ（縮小サイズ）のタイトル表示と該タイトル表示に対応する背景（タイトル表示専用の背景）が表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチタイトルの表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル表示を遊技者に見せることができる。

40

【0028】

[形態 8]

形態 8 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

50

表示手段（画像表示装置５）と、
複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と
、
発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき
に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動 10
パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第
２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれ
かの変動パターンを決定し、
前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り
変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動
パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベー 20
スリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知するこ
とが可能であり、
前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高
ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知
することが可能であり、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定
リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記
有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され
、
前記特定リーチ（低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表 30
示は、複数の文字（「６人で爆チューを捕まえる！」、「バトルリーチＡ（バトルリーチ
Ｂ～Ｄ）」）で構成されており、
前記表示手段（画像表示装置５）は、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートにお
いて、複数の文字を表示した状態（縮小サイズで定位置に表示されている状態）から複数
の文字を拡大させて表示する（タイトル文字の一部により表示領域が全て埋め尽くされる
まで拡大させる）ことでタイトル表示パートを終了させ、前記特定リーチにおける導入パ
ートに対応する表示（導入パートの開始時の背景）を視認可能となるように表示し、
前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リー 40
チ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御
し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リー
チ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入（高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリー
チ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入））を用いて発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル表示に注目しており
、そのタイトル表示を好適に用いて、次の導入パートに対応する表示への切り替わりを違和
感なく行うことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データ
テーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御される
ので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。こ 50

これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 2 9 】

[形態 9]

形態 9 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（PB1 - JA、PB1 - JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（PA2 - 2、PA2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（PB1 - 2 ~ 10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（PA2 - 4 ~ 12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（PB1 - JA、PB1 - JB を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（PA2 - 2、PA2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（PB1 - 2 ~ 10 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（PA2 - 4 ~ 12 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T1 - 1 ~ 2）と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T2 - 1 ~ 3）とは異なり、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第 2 パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 パート（タイトル終了期間）

10

20

30

40

50

と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パート（タイトル表示期間）が前記第 1 パート（タイトル開始期間）および前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第 1 パート（タイトル開始期間）が前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第 2 パート（タイトル表示期間）が前記第 1 パート（タイトル開始期間）および前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第 1 パート（タイトル開始期間）が前記第 3 パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチと第 2 リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第 2 パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、第 1 リーチと第 2 リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第 1 パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、第 1 リーチと第 2 リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第 1 パート、第 2 パート、第 3 パートの実行時間の関係を共通にすることで、

【 0 0 3 0 】

[形態 1 0]

形態 1 0 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1~2、T2-1~3、T3）と前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）とは異なり、

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記タイトル表示パートは、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パート（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第2パート（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第3パート（タイトル終了期間）と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記第1リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート（タイトル表示期間）が前記第1パート（タイトル開始期間）および前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第1パート（タイトル開始期間）が前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第2リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パート（タイトル表示期間）が前記第1パート（タイトル開始期間）および前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長く、前記第1パート（タイトル開始期間）が前記第3パート（タイトル終了期間）よりも長くなるようにタイトル表示（タイトル文字）を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態で実行される第1リーチと特別状態で実行される第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されている第2パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、通常状態で実行される第1リーチと特別状態で実行される第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでの第1パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第3パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態で実行される第1リーチと特別状態で実行される第2リーチとでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、第1パート、第2パート、第3パートの実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 1 】

形態 1 0 - 2 の遊技機は、形態 1 0 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示部分の実行時間（T 4）は、前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示部分の実行時間（T 1 - 1 ~ 2、T 2 - 1 ~ 3、T 3）よりも短いことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態で実行される第 2 リーチにおけるタイトル表示部分の実行時間は相対的に短いため、テンポ良く特別状態を進めることができる一方、通常状態で実行される第 1 リーチにおけるタイトル表示部分の実行時間は相対的に長いめしっかりと煽ることができる。

10

【 0 0 3 2 】

[形態 1 1]

形態 1 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

20

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

40

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示部分と、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成され、

前記タイトル表示部分は、タイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 部分（タイトル開始期間）と、定位置に表示されている第 2 部分（タイトル表示期間）と、定位置の表示から表示を終了するまでの第 3 部分（タイトル終了期間）と、で構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示部分において、前記第 2 部分（タイトル表示期間）が前記第 1 部分（

50

タイトル開始期間)および前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長く、前記第1パート(タイトル開始期間)が前記第3パート(タイトル終了期間)よりも長くなるようにタイトル表示(タイトル文字)を表示し、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて発光手段を制御する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、定位置に表示されている第2パートを最も長くすることでタイトル表示の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでの第1パートを定位置の表示から表示を終了するまでの第3パートよりも長い時間とすることでどのタイトル表示が表示されるかを煽ることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【0033】

[形態12]

形態12-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

30

複数の発光手段(枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、口ゴLEDL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4)と、

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン(大当り変動パターン)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン(はずれ変動パターン)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

40

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド(大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド(はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ(低ベース強リーチA~C演出、低ベース最強リーチ演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

50

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 態様（白色の態様）および前記特定リーチに対応するタイトル表示を第 1 態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 態様（赤色の態様）で表示することが可能であり、

10

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パート（図 1 1 - 4 3 に示すタイトル表示パート）において、該特定リーチに対応する期待度示唆表示を第 1 サイズで表示し、その後、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 サイズよりも大きい第 2 サイズで表示し、

前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 1 態様（白色の態様）で表示するときおよび前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記第 2 態様（赤色の態様）で表示するときのいずれの場合においても、前記期待度示唆表示を共通の態様で表示し、

20

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入、最強リーチ系最強リーチ導入、強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル表示よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル表示が第 1 態様で表示される場合でも第 2 態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル表示の態様に注目させることができる。

30

【 0 0 3 4 】

[形態 1 3]

形態 1 3 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

50

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-5~7）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-7~9）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-8~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-10~12）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-5~7を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-7~9を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-8~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-10~12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

20

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）は、該第2リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

30

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）の方が前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

前記第1リーチに（低ベース強リーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第1態様（星3.5個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第2態様（星4個）にて期待度示唆表示を表示し、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示と前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示とで、共通となるように強調表示を表示し、

40

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチBタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ（低ベース強リーチC演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチCタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ（低ベース強リーチB演出）における導入パートにおいて、該第1リー

50

ーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて前記発
光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リ
ーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発
光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 1 態様にて期待
度示唆表示を表示する場合にも、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて第 2 態
様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通とすることで、開発コストを
軽減することができる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは
、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第 1 リーチ、
第 2 リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御され
るので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。
これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【0035】

形態 13 - 2 の遊技機は、形態 13 - 1 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成され、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ B 演出）は、 N （ N は整数） $+ 0.5$ 個（ 3.5 個
）のオブジェクトにより期待度が示唆され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ C 演出）は、 $N + 1$ 個（ 4 個）のオブジェクトによ
り期待度が示唆され、

20

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）毎に強調表示が行われる
とともに、1 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0.5 個のオブジェクトの
強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0.5 個のオブ
ジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発
コストを軽減することができる。

【0036】

形態 13 - 3 の遊技機は、形態 13 - 2 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、1 個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行わ
れる時間と 0.5 個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる時間とが
共通である

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 個のオブジェクトの強調表示が行われる時間と 0.5 個のオブ
ジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減すること
ができる。

【0037】

形態 13 - 4 の遊技機は、形態 13 - 2 または 13 - 3 に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、1 個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行わ
れる場合にも 0.5 個のオブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる場合
にも共通の強調音（期待度示唆音）が出力される

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも 0.5 個のオブ
ジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の音声出力されることで、開発コストを
軽減することができる。

【0038】

[形態 14]

形態 14 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示

50

の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチＡ～Ｄ演出）のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示において、一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を継続したまま、二つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行い、その後、該一つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を終了させ、三つ目のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいては、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、期待度示唆表示では、一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目のオブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目のオブジェクトに対する強調表示は一つ目のオブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【００３９】

形態１４－２の遊技機は、形態１４－１に記載の遊技機であって、

前記期待度示唆表示では、オブジェクト（星形オブジェクト）の強調表示が行われる毎

10

20

30

40

50

に強調音（期待度示唆音）が出力されるとともに、一のオブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示の強調音（期待度示唆音）の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の強調音（期待度示唆音）が出力される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【 0 0 4 0 】

形態 1 4 - 3 の遊技機は、形態 1 4 - 1 または 1 4 - 2 に記載の遊技機であって、前記期待度示唆表示は、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）と文字（文字「期待度」）とにより構成され、

オブジェクト（星形オブジェクト）に対する強調表示は、文字（文字「期待度」）と重畳するサイズで行われる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数のオブジェクトと文字の双方に注目させることができる。

【 0 0 4 1 】

[形態 1 5]

形態 1 5 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベーススリ

10

20

30

40

50

ーチ A ～ D 演出) は、該特定リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段(画像表示装置 5) は、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出)におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト(星形オブジェクト)により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記特定リーチ(低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出)におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示と同時に前記保留表示を表示しないようにし、

10

前記発光制御手段(演出制御用 CPU 120) は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(強リーチ系共通タイトル、最強リーチ系最強リーチタイトル、高ベースリーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、最強リーチ系最強リーチ導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入)を用いて発光手段を制御する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示を表示しないようにすることで、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0042】

形態 15 - 2 の遊技機は、形態 15 - 1 に記載の遊技機であって、

30

前記保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数は、前記期待度示唆表示を構成するオブジェクト(星形オブジェクト)の最大数(5 個)と一致することを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で特定リーチとなっても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成するオブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

【0043】

形態 15 - 3 の遊技機は、形態 15 - 1 または 15 - 2 に記載の遊技機であって、

前記タイトル表示パートの開始前に表示手段(画像表示装置 5) が単色表示されるときに前記保留表示を終了する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、違和感なく保留表示を終了できる。

【0044】

[形態 16]

形態 16 - 1 の遊技機は、

特定識別情報(第 1 特図、第 2 特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ 100)と、

50

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-2~4/PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-4~6/PA2-16）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-5~7/PB1-15）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-7~9/PA2-17）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-8~10/PB1-16）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-10~12/PA2-18）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

10

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-2~4/PB1-14を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-4~6/PA2-16を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-5~7/PB1-15を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-7~9/PA2-17を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-8~10/PB1-16を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-10~12/PA2-18を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース強リーチA演出/高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

30

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出/高ベースリーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース強リーチB演出/高ベースリーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出/高ベースリーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

40

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース強リーチC演出/高ベースリーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース強リーチC演出/高ベースリーチC演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース強リーチA演出/高ベースリーチA演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチ（低ベース強リーチB演出/高ベースリーチB演出）は、該第2リーチ

50

に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出）は、該第 3 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出）におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数（3）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第 1 数よりも多い第 2 数（3・5）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第 2 数よりも多い第 3 数（4）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第 1 数と前記第 2 数との数の差は、該第 2 数と前記第 3 数との数の差と同じ（0・5）であり、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第 1 数から第 2 数に増加した場合と、第 2 数から第 3 数に増加した場合と、でオブジェクトの数の増加量は同数であるが、第 1 数から第 2 数に増加した場合よりも第 2 数から第 3 数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数よりも有利状態に制御されることを期待させることができる一方、オブジェクトの数が少ない場合に有利状態に制御されることを過度に期待させてしまうことがない。

【0045】

形態 16 - 2 の遊技機は、形態 16 - 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の変動パターンは、前記有利状態に制御される変動パターンである第 7 変動パターン（PB1 - 11 ~ 13 / PB1 - 17）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 8 変動パターン（PA2 - 13 ~ 15 / PA2 - 19）と、を含み、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド（PB1 - 11 ~ 13 / PB1 - 17）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド（PA2 - 13 ~ 15 / PA2 - 19）を指定する変動パターン指定コマンドを送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ（低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ（低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 4 リーチ（低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出）は、該第 4 リーチ

に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段は、前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記第３数よりも多い第４数（４．５）のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第３数と前記第４数との数の差（０．５）は、前記第１数と前記第３数との数の差（１）よりも小さく、

前記第４リーチ（低ベース最強リーチ演出／高ベースリーチＤ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出／高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第１リーチ（低ベース強リーチＡ演出／高ベースリーチＡ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方がオブジェクトの数の増加量は小さいが、第１数から第３数に増加した場合よりも第３数から第４数に増加した場合の方が有利状態に制御される期待度の増加量は大きくなるため、オブジェクトの数が増加するほど、増加したオブジェクトの数が少ない場合でも有利状態に制御されることを期待させることができる。

20

【００４６】

形態１６－３の遊技機は、形態１６－２に記載の遊技機であって、

前記第３数と前記第４数との数の差は０．５であり、前記第１数と前記第３数との数の差は１である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が第１数から１増加して第３数となったときよりも、第３数から０．５増加して第４数となった方がさらに有利状態に制御されることを期待させることができる。

形態１６－４の遊技機は、形態１６－１～１６－３のいずれかに記載の遊技機であって

30

通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において前記第３リーチ（高ベースリーチＣ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（高ベースリーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差は、前記通常状態において前記第３リーチ（低ベース強リーチＣ演出）が実行されたときにおける有利状態に制御される期待度と前記第２リーチ（低ベース強リーチＢ演出）が実行されたときにおける前記有利状態に制御される期待度との差よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態よりも有利な特別状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示されるオブジェクトの数が増加した場合に有利状態に制御されることを期待させることができる。

40

【００４７】

[形態１７]

形態１７－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

50

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口
ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と、

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動
パターン（ＰＢ１－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢ）と、前記有利状態に制御されない変動パターン
である第２変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＡ２－３）と、前記有利状態に制御される変動
パターンである第３変動パターン（ＰＢ１－２～１０）と、前記有利状態に制御されない
変動パターンである第４変動パターン（ＰＡ２－４～１２）と、を含む複数の変動パターン
のうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（ＰＢ１
－ＪＡ、ＰＢ１－ＪＢを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（ＰＡ２
－２、ＰＡ２－３を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（ＰＢ１
－２～１０を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第４変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第４コマンド（ＰＡ２
－４～１２を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）で
前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）
で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第３コマンドを受信した場合に、第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）で
前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第４コマンドを受信した場合に、前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）
で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）は、該第１リーチに対応するタイトル
表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否
かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）は、該第２リーチに対応するタイトル
表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否
かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）および前記第２リーチ（低ベース強
リーチＡ～Ｃ演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、前記第２リーチ
（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）の方が前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）
よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートの方が前
記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートよりも長く、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおい
て期待度示唆表示を表示し、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおい
て前記期待度示唆表示を表示せず、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

10

20

30

40

50

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 1 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 2 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

10

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い第 1 リーチにおけるタイトル表示パートよりも長く、また、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第 2 リーチの方が第 1 リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入

20

【0048】

形態 17 - 2 の遊技機は、形態 17 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートは、プロ

30

ログパート（プロログ表示期間）がなく、文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）のみから構成されており、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートの文字表示

パートの方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第 1 リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第 2 リーチの方が第 1 リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

40

【0049】

形態 17 - 3 の遊技機は、形態 17 - 1 または 17 - 2 に記載の遊技機であって、

前記通常状態において実行されるリーチであり、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）を含み、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートは、プロログパート（プロログ表示期間）と文字表示パート（タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間）とから構成されており、

50

前記第 3 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）におけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 3 リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートの方が、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの文字表示パートよりも長いことから、第 3 リーチの方が第 2 リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【 0 0 5 0 】

[形態 1 8]

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当たり」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - 2、5、8）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2 ～ 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 2 ～ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ～ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（P B 1 - 2、5、8 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2 ～ 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（P B 1 - 2 ～ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 4 ～ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）を実行可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）を実行可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）を実行可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）を実行可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）および前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）はいずれも通常状態において実行されるリーチであり、

10

20

30

40

50

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、演出結果として前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される旨が報知される場合がなく、演出結果として前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行される場合と、があるリーチであり、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）は、演出結果として、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御される旨が報知される場合と、前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されない旨が報知される場合と、があるリーチであり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記他のリーチが実行されるか否かが報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

10

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示せず、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

20

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 1 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 2 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

30

この特徴によれば、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのある第 2 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、有利状態に制御される旨が報知されることのない第 1 リーチにおけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、第 1 リーチにより過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第 1 リーチ、第 2 リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【0051】

形態 18 - 2 の遊技機は、形態 18 - 1 に記載の遊技機であって、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートでは、他のリーチ（スーパーリーチ演出）が実行されることが確定する確定態様（金色）でのタイトル表示（タイトル文字）を表示可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度示唆表示が表示されない第 1 リーチにおけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

50

【 0 0 5 2 】

[形態 1 9]

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

10

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

30

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）は、該特定リーチを含む複数のリーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、

前記表示手段は、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パート及び前記選択演出において前記タイトル表示（タイトル文字）とともに期待度示唆表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、

40

前記選択演出において前記期待度示唆表示を表示する際に、複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさ

50

をなくすことができる。

【 0 0 5 3 】

形態 1 9 - 2 の遊技機は、形態 1 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、演出用操作手段（プッシュボタン 3 1 B）の操作により期待度の低いリーチ（スーパーリーチ演出）から期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へと段階的に変化する演出であり、

前記選択演出において 1 段階変化するのに要する時間（次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間）は、前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）のタイトル表示部分の前記期待度示唆表示において 1 段階表示されるのに要する時間（星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間）よりも短い場合がある

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【 0 0 5 4 】

形態 1 9 - 3 の遊技機は、形態 1 9 - 2 に記載の遊技機であって、

前記選択演出は、1 段階毎に現在のリーチ（スーパーリーチ演出）よりも 1 段階期待度の高いリーチ（スーパーリーチ演出）へ変化する演出であり、1 段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要な前記演出操作手段（プッシュボタン 3 1 B）の操作回数が多くなる

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、リーチの期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

【 0 0 5 5 】

形態 1 9 - 4 の遊技機は、形態 1 9 - 1 ~ 1 9 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出により前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ）が選択された場合、前記タイトル表示部分から開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出を経由して特定リーチが実行される場合でもタイトル表示部分から開始するので、最終的にどのリーチが実行されたのかを遊技者が判別しやすい

30

【 0 0 5 6 】

[形態 2 0]

形態 2 0 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

40

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第

50

2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチに対応するタイトル表示（スーパーリーチ演出のタイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し

、
前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、有利状態名称表示をより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0057】

形態 20 - 2 の遊技機は、形態 20 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ B、C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D）のタイトル表示パートでは、タイトル表示（タイトル文字）を表示する場合に該タイトル表示専用の背景が表示され、

前記有利状態名称表示（大当たり開始演出のタイトル文字）の背景は、前記タイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示の背景についてもより大きく動かすことで有利状態に制御されることを祝福することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 8 】

[形態 2 1]

形態 2 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出 B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導入パートで表示される促進文字表示は、遊技者に対して動作を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 5 9 】

形態 2 1 - 2 の遊技機は、形態 2 1 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、遊技者に対して動作を促すとともに、前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））及び前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））のいずれについても前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示であっても特殊促進文字表示であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル表示よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作を促すことができる。

【 0 0 6 0 】

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

前記促進文字表示（操作促進文字（小））の文字数（3）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の文字数（7 ~ 13）よりも少ない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示の文字数はタイトル表示の文字数よりも少ないため大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

【 0 0 6 1 】

[形態 2 2]

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

20

30

40

50

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

10

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）とは異なる表示であって該特定リーチの内容を説明する説明文字表示（説明文字）を表示可能であり、

20

前記説明文字表示（説明文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも動きの大きい態様で表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、付加的に表示される説明文字表示を、タイトル表示よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル表示に加え、説明文字表示が付加されていることにも注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【0062】

形態 22 - 2 の遊技機は、形態 22 - 1 に記載の遊技機であって、

前記説明文字表示（説明文字）は、当該特定リーチ（スーパーリーチ演出）が有利であることを示唆する内容のものである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、説明文字表示が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【0063】

[形態 23]

50

形態 2 3 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と 10

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（P B 1 - 2 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない 20
変動パターンである第 4 変動パターン（P A 2 - 4 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（P B 1 - J A、P B 1 - J B を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（P B 1 - 2 ~ 1 0 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（P A 2 - 4 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、 30

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 40

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 2 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の方が前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（ 50

タイトル文字)よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)におけるタイトル表示パートにおいて、該第1リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)におけるタイトル表示パートにおいて、該第2リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル(強リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)における導入パートにおいて、該第1リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第2リーチ(低ベース強リーチA～C演出)における導入パートにおいて、該第2リーチの導入パート用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入)を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、相対的に期待度の高い第2リーチに対応するタイトル表示の方が相対的に期待度の低い第1リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル表示だけでも第2リーチの方が第1リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。また、第1リーチ、第2リーチにおけるタイトル表示パートでは、第1リーチ、第2リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第1リーチ、第2リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0064】

形態23-2の遊技機は、形態23-1に記載の遊技機であって、

前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を構成する文字数(10)は前記第2リーチ(低ベース強リーチB、C演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を構成する文字数(7、8)よりも多いが、前記第2リーチ(低ベース強リーチB、C演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)の表示領域(表示領域サイズ)は前記第1リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)の表示領域(表示領域サイズ)よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2リーチに対応するタイトル表示の方が1文字の占める表示領域が大きくなるため、第2リーチの方が第1リーチよりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【0065】

[形態24]

形態24-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当たり」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、

複数の発光手段(枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、口ゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4)と

発光制御手段(演出制御用CPU120)と、を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、
始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（大当たり変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（大当たり変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記第１コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）は、複数の文字で構成され、

前記表示手段（画像表示装置５）は、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示に対応する装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を表示することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートの前に第１サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（大））をリーチ態様で表示し、その後、該第１サイズよりも小さい第２サイズの前記装飾識別情報（飾り図柄（小））をリーチ態様で表示し、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の少なくとも一の文字を前記第２サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示し、

前記発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチＡ導入、弱リーチ系弱リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＡ導入、強リーチ系強リーチＢ導入、強リーチ系強リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＡ導入、高ベースリーチ系リーチＢ導入、高ベースリーチ系リーチＣ導入、高ベースリーチ系リーチＤ導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示の少なくとも一の文字が、第２サイズに縮小した装飾識別情報よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【００６６】

形態２４－２の遊技機は、形態２４－１に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）のい

10

20

30

40

50

ずれの文字についても前記第 1 サイズ（飾り図柄（大））よりも小さく、前記第 2 サイズ（飾り図柄（小））よりも大きいサイズで表示されることを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ態様となった際の装飾識別情報については確実に認識させることができつつ、その後は、装飾識別情報が縮小され、装飾識別情報よりも大きなサイズでタイトル表示を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示部分においてはタイトル表示に注目させることができる。

【 0 0 6 7 】

[形態 2 5]

形態 2 5 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示部分と、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入部分（操作促進演出 B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【0068】

形態25-2の遊技機は、形態25-1に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）と、第2文字列（「BONUS」）と、から構成されており、

前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）が第1位置（定位置上部）に表示された後、前記第2文字列（「BONUS」）が第2位置（定位置下部）に表示され、

前記第2文字列（「BONUS」）が第2位置（定位置下部）に表示された後、前記第1位置（定位置上部）に表示された前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）及び前記第2位置（定位置下部）に表示された前記第2文字列（「BONUS」）は徐々に拡大表示され、

30

前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）及び前記第2文字列（「BONUS」）は、前記第1位置（定位置上部）及び前記第2位置（定位置下部）に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示され、

前記第1文字列（「BIG」または「REGULAR」）及び前記第2文字列（「BONUS」）が前記第1位置（定位置上部）及び前記第2位置（定位置下部）に表示されたときの文字のサイズは、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字のサイズよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字は、常に促進文字表示を構成する文字よりも大きく表示されるので、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

40

【0069】

形態25-3の遊技機は、形態25-1または25-2に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注

50

目したとしても、有利状態名称表示の方が促進文字表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【 0 0 7 0 】

形態 2 5 - 4 の遊技機は、形態 2 5 - 1 ~ 2 5 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）よりも大きく表示される

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、促進文字表示よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示は、有利状態名称表示よりも大きく表示することで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【 0 0 7 1 】

形態 2 5 - 5 の遊技機は、形態 2 5 - 4 に記載の遊技機であって、

前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊促進文字表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特殊促進文字表示の方が有利状態名称表示より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

20

【 0 0 7 2 】

[形態 2 6]

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

40

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

50

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0073】

形態 26 - 2 の遊技機は、形態 26 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示よりも大きく表示されることで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【0074】

形態 26 - 3 の遊技機は、形態 26 - 2 に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも

10

20

30

40

50

大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、有利状態名称表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、有利状態に制御されることをより祝福することができる。

【 0 0 7 5 】

[形態 2 7]

形態 2 7 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

10

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

、
発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

20

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

30

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

40

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 7 6 】

形態 2 7 - 2 の遊技機は、形態 2 7 - 1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。

【 0 0 7 7 】

形態 2 7 - 3 の遊技機は、形態 2 7 - 1 または 2 7 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、促進文字表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル表示に注目させることができる。

【 0 0 7 8 】

[形態 2 8]

形態 2 8 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

20

30

40

50

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも大きく表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも大きく表示し、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を大きく表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0079】

形態28-2の遊技機は、形態28-1に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）に発展し、前記特定リーチにおけるタイトル表示パートが開始し、前記特定リーチ（低ベース弱リーチA、B演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示されることを特徴としている。

この特徴によれば、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも大きく表示することでタイトル表示に注目させることができ、その後特定リーチにより有利状態に制御される旨が報知された後に、有利状態名称表示をタイトル表示よりも大きく表示することで、有利状態に制御されることを祝福できる。

【0080】

[形態29]

形態 29 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と 10

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、 20

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 30

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、 40

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。 50

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 8 1 】

形態 2 9 - 2 の遊技機は、形態 2 9 - 1 に記載の遊技機であって、

10

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長いことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【 0 0 8 2 】

形態 2 9 - 3 の遊技機は、形態 2 9 - 1 または 2 8 - 2 に記載の遊技機であって、

20

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示された後、前記有利状態名称表示を前記有利状態中の操作方法を示唆する操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替えるとともに、前記操作示唆表示に切り替わってから所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われ、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）から前記操作示唆表示（右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大））に切り替わる時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を終了させる時間よりも短い

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、有利状態名称表示から操作示唆表示に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に該操作示唆表示により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、有利状態名称表示を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【 0 0 8 3 】

[形態 3 0]

形態 3 0 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

40

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

表示手段（画像表示装置 5 ）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したとき

50

に前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）における導入パート（操作促進演出 B、D）において、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

20

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

30

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいて促進文字表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、促進文字表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【0084】

形態 30 - 2 の遊技機は、形態 30 - 1 に記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促された動作がされるか、促された動作が有効な時間が経過するまで表示され、

50

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示された後、促された動作がされず、促された動作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、促進文字表示が表示された後、促された動作がされずに表示される時間よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。

【 0 0 8 5 】

形態 3 0 - 3 の遊技機は、形態 3 0 - 1 または 3 0 - 2 に記載の遊技機であって、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【 0 0 8 6 】

形態 3 0 - 4 の遊技機は、形態 3 0 - 1 ~ 3 0 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【 0 0 8 7 】

[形態 3 1]

形態 3 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動

10

20

30

40

50

パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

10

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

20

前記発光制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【0088】

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

前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、タイトル表示がきちんとみえる時間を、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【0089】

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

前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示（操作促進文字（大））を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））は、促進導入表示（促進導入演出）を伴うことなく促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記特殊操作促進表示（操作促進文字（大））は、促進導入表示（促進導入演出）が表

50

示された後に促進文字（操作を促す文字）が表示され、

前記タイトル表示（タイトル文字）が表示される時間は、前記特殊促進文字表示（操作促進文字（大））が表示される時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示が表示される時間を、促進導入表示を伴う特殊促進文字表示が表示される時間よりも長くすることで、タイトル表示に注目させることができる。

【 0 0 9 0 】

[形態 3 2]

形態 3 2 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）よりも長い時間に亘つ

10

20

30

40

50

て表示し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を前記促進文字表示（操作促進文字（小））よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、タイトル表示よりも有利状態名称表示を長い時間に亘って表示することで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に促進文字表示を表示させるとともに、その後表示されるタイトル表示を促進文字表示よりも長い時間に亘って表示することでタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【0091】

[形態33]

形態33-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

30

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA、PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2、PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-2~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-4~12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-14）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-16）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-15~17）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-17~19）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

40

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JA、PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-2~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

50

- 前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド (P A 2 - 4 ~ 1 2 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、
- 前記第 5 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 5 コマンド (P B 1 - 1 4 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、
- 前記第 6 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 6 コマンド (P A 2 - 1 6 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、
- 前記第 7 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 7 コマンド (P B 1 - 1 5 ~ 1 7 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、
- 前記第 8 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 8 コマンド (P A 2 - 1 7 ~ 1 9 を指定する変動パターン指定コマンド) を送信し、
- 前記演出制御手段は、
- 前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
- 前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
- 前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第 5 コマンドを受信した場合に、第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
- 前記第 6 コマンドを受信した場合に、前記第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ (高ベースリーチ B ~ D 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されることを報知することが可能であり、
- 前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ (高ベースリーチ B ~ D 演出) で前記有利状態 (大当たり遊技状態) に制御されないことを報知することが可能であり、
- 前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
- 前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
- 前記第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) は、該第 3 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
- 前記第 4 リーチ (高ベースリーチ B ~ D 演出) は、該第 4 リーチに対応するタイトル表示 (タイトル文字) を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
- 前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) および前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) は、通常状態において実行されるリーチであり、
- 前記第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) および前記第 4 リーチ (高ベースリーチ B ~ D 演出) は、前記通常状態よりも有利な特別状態 (確変状態) において実行されるリーチであり、
- 前記第 2 リーチ (低ベース強リーチ A ~ C 演出) は、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
- 前記第 4 リーチ (高ベースリーチ B ~ D 演出) は、前記第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、
- 前記第 3 リーチ (高ベースリーチ A 演出) は、前記第 1 リーチ (低ベース弱リーチ A、B 演出) よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、

前記第２リーチ（低ベース強リーチＡ～Ｃ演出）におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクト（星形オブジェクト）により構成される期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第３リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第４リーチ（高ベースリーチＡ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示可能であり、

前記第１リーチ（低ベース弱リーチＡ、Ｂ演出）におけるタイトル表示パートにおいて前記期待度示唆表示を表示しない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態における第１リーチは、通常状態における第２リーチよりも期待度が低いため、第２リーチでは期待度示唆表示を表示させるが、第１リーチでは期待度示唆表示を表示させないことで、第１リーチによって有利状態に制御されることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な特別状態における第３リーチは特別状態における第４リーチよりも期待度が低いものの、通常状態における第１リーチよりは期待度が高いことから、第３リーチでも第４リーチでも期待度示唆表示を表示させることで、第３リーチの場合にも第４リーチの場合にも有利状態に制御されることを期待させることができる。

【００９２】

[形態３４]

形態３４－１の遊技機は、

特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

複数の発光手段（枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、口ゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４）と

発光制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、

始動領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第１特図、第２特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターン（通常状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターン（通常状態におけるはずれ変動パターン）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第３変動パターン（確変状態における大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第４変動パターン（確変状態におけるはずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンド（通常状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンド（通常状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第３変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第３コマンド（確変状態における大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（確変状態におけるはずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、 10

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 20

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）は、通常状態において実行されるリーチであり、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）は、前記通常状態よりも有利な特別状態（確変状態）において実行されるリーチであり、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートは、前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートよりも短く、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 1 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、 30

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 2 リーチのタイトル表示パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。 40

この特徴によれば、特別状態における第 2 リーチのタイトル表示パートは、通常状態における第 1 リーチのタイトル表示パートよりも短くすることで、テンポ良く特別状態を進めることができる。また、第 1 リーチ、第 2 リーチにおけるタイトル表示パートでは、第 1 リーチ、第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブルとは異なる第 1 リーチ、第 2 リーチのタイトル表示用の輝度データテーブルをそれぞれ用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これ 50

らの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 9 3 】

形態 3 4 - 2 の遊技機は、形態 3 4 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特別状態（確変状態）において前記第 2 リーチ（確変状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度は前記通常状態において前記第 1 リーチ（通常状態におけるスーパーリーチ演出）となる頻度よりも高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態において第 2 リーチとなる頻度が高まってもテンポ良く特別状態を進めることができる。

【 0 0 9 4 】

10

[形態 3 5]

形態 3 5 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

20

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（PB1 - 2 ~ 10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（PA2 - 4 ~ 12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターン（PB1 - 11 ~ 13）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 4 変動パターン（PA2 - 13 ~ 15）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（PB1 - 2 ~ 10 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

30

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（PA2 - 4 ~ 12 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンド（PB1 - 11 ~ 13 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンド（PA2 - 13 ~ 15 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900 回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

40

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、第 1 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A ~ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

50

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）は前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）よりも前記有利状態となる期待度が高く、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記第 1 リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、第 1 表示動作態様（タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様）で該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、前記第 1 表示動作態様と異なる第 2 表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示し、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を前記第 2 表示動作態様（タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様）で表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される場合、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、相対的に期待度の高い第 2 リーチのタイトル表示と同じ第 2 表示動作態様で表示するので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【 0 0 9 5 】

形態 3 5 - 2 の遊技機は、形態 3 5 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を終了させる場合に、前記第 2 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートのタイトル表示（タイトル文字）を終了させる場合の表示動作態様（タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様）と同じ表示動作態様で終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を終了させる場合にも、相対的に期待度の高い第 2 リーチのタイトル表示を終了させる場合の表示動作態様と同じ表示動作態様で終了させるので、特定回数到達後特別状態が有利度の高いものであると認識させることができる。

【 0 0 9 6 】

[形態 3 6]

形態 3 6 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と

、

10

20

30

40

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、
前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、
始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、
通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、
前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、
前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、
前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、
前記表示手段（画像表示装置5）は、
前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、
前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、
前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、
輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、
前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて発光手段を制御することを特徴としている。
この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字の大きさを、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段

10

20

30

40

50

が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 0 9 7 】

形態 3 6 - 2 の遊技機は、形態 3 6 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、前記タイトル表示（タイトル文字）の異なる複数種類の特定リーチを含み、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字よりも大きい

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字がいずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字よりも大きく表示されることで特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。

【 0 0 9 8 】

形態 3 6 - 3 の遊技機は、形態 3 6 - 2 に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類の特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を構成する文字列のうちの最小の文字が、いずれの種類の特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示の方が特定リーチに対応するタイトル表示より大きく表示されるため、特定回数到達後特別状態に制御されることをより祝福することができる。

【 0 0 9 9 】

[形態 3 7]

形態 3 7 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

30

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

表示手段（画像表示装置 5 ）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 ）と

、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

40

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

50

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、 10

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））に制御される場合、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）の表示時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）の表示時間よりも長く、 20

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて 30
発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示が行われる状況は未だ有利状態に制御されるか否かが判明していない状況であるのに対し、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示は特定回数到達後特別状態に制御される状況であり、特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示を、特定リーチに対応するタイトル表示よりも長く表示することで、特定回数到達後特別状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行う 40
ことができる。

【0100】

形態 37 - 2 の遊技機は、形態 37 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示（遊タイム開始演出のタイトル文字）を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、祝福の意がある特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す表示 50

がきちんとみえる時間を、有利状態に制御される可能性を煽ることが目的のタイトル表示が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【 0 1 0 1 】

[形態 3 8]

形態 3 8 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

10

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

20

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

30

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

40

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて前

50

記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、特定リーチに対応するタイトル表示に注目させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【0102】

形態38-2の遊技機は、形態38-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、第1リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）と、該第1リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）と、を含み、

前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）は、前記第1リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）の実行中において表示され、前記第2リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）の実行中において表示されない

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度の低い第1リーチでは特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示することで、特定回数到達後特別状態までの回数を意識させることができる一方、期待度の高い第2リーチでは、特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことにより演出に注目させることができるとともに、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

【0103】

形態38-3の遊技機は、形態38-2に記載の遊技機であって、

前記第2リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）で前記有利状態に制御されることが報知された場合に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示せずに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御され、

30

前記第2リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）で前記有利状態に制御されないことが報知された場合に、前記第2リーチ（低ベース強リーチ A～C 演出）の終了後に前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を再度表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2リーチで前記有利状態に制御されることが報知された場合に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示しないことで、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、第2リーチで有利状態に制御されないことが報知された場合に、第2リーチの終了後に特定回数到達後特別状態までの残り回数を再度表示させるので、特定回数到達後特別状態までの回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

40

【0104】

[形態39]

形態39-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であっ

50

て、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

、

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900 回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）に関連するタイミング（操作促進演出 A ~ D）で、遊技者に対して動作を促す促進文字表示（操作促進文字（小））を表示可能であり、

、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記促進文字表示（操作促進文字（小））を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに関連するタイミングで遊技者に対して動作を促す促進

文字表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで、促進文字表示に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作を促すことができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 0 1 0 5 】

形態 3 9 - 2 の遊技機は、形態 3 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）におけるタイトル表示パートの前（操作促進演出 A）に前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が同時に表示され、

10

前記特定リーチ（低ベース強リーチ A ～ C 演出）における導入パート（操作促進演出 D）において前記促進文字表示（操作促進文字（小））が表示される場合には、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）が表示されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに発展する前は促進文字表示と同時に特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示したままにしておくことで、特定回数到達後特別状態までの残り回数を意識させることができ、導入パートの操作促進表示では特定回数到達後特別状態までの残り回数を表示しないことで、有利状態に制御されることが報知されるか否かに

20

【 0 1 0 6 】

[形態 4 0]

形態 4 0 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

30

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（大当り変動パターン）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（はずれ変動パターン）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

40

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（大当り変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（はずれ変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

通常状態と、通常状態よりも始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）とならない可変表示が特定回数（900回）実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））

50

と、を含む複数の状態に制御可能であり、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置5）は、

前記特定リーチ（スーパーリーチ演出）により前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を表示可能であり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を表示するよりも前に、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を終了させ、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きく、

前記発光制御手段（演出制御用CPU120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態名称表示が行われる状況は既に有利状態に制御される旨が報知された後の状況であり、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示は不要となるため、有利状態名称表示を表示するよりも前に、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を終了させるとともに、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【0107】

形態40-2の遊技機は、形態40-1に記載の遊技機であって、

前記特定回数到達後特別状態（時短状態B（遊タイム））までの残り回数がいずれの回数であっても、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさは同じであり、

前記有利状態名称表示（大当り開始演出のタイトル文字）を構成する文字の大きさは、前記特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示（遊タイムまでの残回数文字）を構成する文字の大きさよりも大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態までの残り回数がいずれの回数であっても、有利状態名称表示を構成する文字の大きさを、特定回数到達後特別状態までの残り回数を示す表示を構成する文字の大きさよりも大きくすることで有利状態に制御されることを

10

20

30

40

50

祝福することができる。

【 0 1 0 8 】

形態 4 0 - 3 の遊技機は、形態 4 0 - 1 または 4 0 - 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、特定回数到達後特別状態（時短状態 B（遊タイム））において最初に始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに特殊変動パターン（時短 B 開始変動パターン）を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定回数到達後特別状態において最初に始動領域に遊技媒体が進入したときに特殊変動パターンに応じた演出を実行できる。

10

【 0 1 0 9 】

[形態 4 1]

形態 4 1 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

20

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

30

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

40

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 態様（白色の態様）から第 2 態様（赤色または金色の態様）に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演

50

出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色または金色の態様)に変化させる場合、該第2態様(赤色または金色の態様)で該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)が表示されている時間の方が該第1態様(白色の態様)で該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)が表示されている時間よりも長くなるように表示し、

前記発光制御手段(演出制御用CPU120)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

10

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入)を用いて発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第1態様から前記第2態様に変化させる場合、該第2態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間の方が該第1態様で該特定リーチに対応するタイトル表示が表示されている時間よりも長くすることで、第2態様に変化したことを確実に認識させることができる。また、タイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて発光手段が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて発光手段を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【0110】

形態41-2の遊技機は、形態41-1に記載の遊技機であって、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色または金色の態様)に変化させる場合と前記第1態様(白色の態様)のまま変化させない場合とがあり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色または金色の態様)に変化させる場合には、特定タイミングとなったとき(タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき)に前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色または金色の態様)へ変化させるとともに特定効果音(特定音)を出力し、

30

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)のまま変化させない場合には、前記特定タイミングとなったとき(タイトル表示期間の開始から t_1 の時間が経過したとき)に前記第1態様(白色の態様)のまま変化させず、前記特定効果音(特定音)を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第1態様から第2態様へ変化する場合に特定効果音が出力されるとともに、特定タイミングで第1態様のまま変化しない場合にも特定効果音が出力されるため、特定効果音の出力により第2態様へ変化することを期待させることができる。

40

【0111】

形態41-3の遊技機は、形態41-1または41-2に記載の遊技機であって、

前記第2態様は複数種類の態様(赤色、金色の態様)を含み、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色、金色の態様)に変化させる場合には、いずれの種類の前記第2態様(赤色、金色の態様)に変化させる場合にも特定効果音(特定音)を出力する

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示が特定タイミングで第1態様から第2態様へ変化する場合に、いずれの種類の第2態様に変化させる場合にも特定効果音出力されるので、特定効果音出力されることでいずれの種類の第2態様に変化することに注目させることができる。

【0112】

[形態42]

形態42-1の遊技機は、

特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

演出制御手段(演出制御用CPU120)と、

表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

前記遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)は、

始動領域(第1始動入賞口、第2始動入賞口)に遊技媒体(遊技球)が進入したときに前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報(第1特図、第2特図)の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン(PB1-JA、PB1-JB)と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン(PA2-2、PA2-3)と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド((PA2-2、PA2-3)を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド(PA2-2、PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド)を送信し、

前記演出制御手段(演出制御用CPU120)は、

前記第1コマンドを受信した場合に、特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)で前記有利状態(大当り遊技状態)に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)は、該特定リーチに対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段(画像表示装置5)は、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を第1態様(白色の態様)から第2態様(赤色の態様)に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色の態様)よりも有利状態に制御される期待度が高い第3態様(金色の態様)に変化させて表示することが可能であり、

前記特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチ(低ベース弱リーチA、B演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を前記第1態様(白色の態様)から前記第2態様(赤色の態様)または前記第3態様(金色の態様)に変化させる場合のいずれの場合であっても、該第1態様(白色の態様)から共通となる表示態様(光るように見える態様)に変化させてから該第2態様(赤色の態様)または該第3態様(金色の態様)に変化させるように表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートにおいて該特定リーチに対応するタイトル表示を第1態様から第2態様に变化させる場合にも、第1態様から第3態様に变化させる場合にも、共通の表示態様に变化させてから第2態様または第3態様に变化させるので、第1態様から共通の表示態様に变化することで、共通の表示態様から第2態様または第3態様に变化するまでは、第2態様よりも期待度の高い第3態様に变化することを最後まで期待させることができる。

【0113】

形態42-2の遊技機は、形態42-1に記載の遊技機であって、

前記共通の表示態様は、前記タイトル表示（タイトル文字）を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに前記第2態様（赤色の態様）または前記第3態様（金色の態様）に変化している

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、タイトル表示を構成する文字が光ることにより、第2態様または第3態様に变化することを煽ることができる。

【0114】

[形態43]

形態43-1の遊技機は、

特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

20

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

演出制御手段（演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

複数の発光手段（枠LEDDLWL1~LWL12、枠LEDDLWR2~LWR12、口ゴLEDDL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4）と

、発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

30

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JAを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

40

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

50

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 3 コマンドを受信した場合に、第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）は、該第 2 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となるタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる 2 のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に短縮ことができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 0 1 1 5 】

[形態 4 4]

形態 4 4 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と、

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動

10

20

30

40

50

パターン（P A 2 - 2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（P A 2 - 3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（P B 1 - 2 ~ 4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（P A 2 - 4 ~ 6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（P B 1 - J Aを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

10

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（P A 2 - 2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（P B 1 - J Bを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（P A 2 - 3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（P B 1 - 2 ~ 4を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（P A 2 - 4 ~ 6を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

20

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（P B 1 - 5 ~ 7 / P B 1 - 8 ~ 1 0を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（P A 2 - 7 ~ 9 / P A 2 - 1 0 ~ 1 2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用C P U 1 2 0）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

30

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース強リーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第7コマンドを受信した場合に、第4リーチ（低ベース強リーチB演出 / 低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

40

前記第8コマンドを受信した場合に、前記第4リーチ（低ベース強リーチB演出 / 低ベース強リーチC演出）で前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）は、該第1リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチは、該第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第3リーチは、該第3リーチ（低ベース強リーチA演出）に対応するタイトル表示

50

(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第４リーチは、該第４リーチ(低ベース強リーチＢ演出/低ベース強リーチＣ演出)に対応するタイトル表示(タイトル文字)を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第３リーチ(低ベース強リーチＡ演出)および前記第４リーチ(低ベース強リーチＢ演出/低ベース強リーチＣ演出)は、前記第１リーチ(低ベース弱リーチＡ演出)および前記第２リーチ(低ベース弱リーチＢ演出)よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記発光制御手段(演出制御用ＣＰＵ１２０)は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ(低ベース弱リーチＡ演出)におけるタイトル表示パートおよび前記第２リーチ(低ベース弱リーチＢ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第１タイトル表示パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第３リーチ(低ベース強リーチＡ演出)におけるタイトル表示パートおよび前記第４リーチ(低ベース強リーチＢ演出/低ベース強リーチＣ演出)におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第２タイトル表示パート用の輝度データテーブル(強リーチ系共通タイトル)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第１リーチ(低ベース弱リーチＡ演出)における導入パートにおいて、該第１リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチＡ導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第２リーチ(低ベース弱リーチＢ演出)における導入パートにおいて、該第２リーチの導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチＢ導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第３リーチ(低ベース強リーチＡ演出)における導入パートにおいて、該第３リーチの導入パート用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチＡ導入)を用いて前記発光手段を制御し、

前記第４リーチ(低ベース強リーチＢ演出/低ベース強リーチＣ演出)における導入パートにおいて、該第４リーチの導入パート用の輝度データテーブル(強リーチ系強リーチＢ導入/強リーチ系強リーチＣ導入)を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い２のリーチと期待度が低い２のリーチについて、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【０１１６】

[形態４５]

形態４５－１の遊技機は、

特定識別情報(第１特図、第２特図)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(「大当り」の特図表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機１)であって、

遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ１００)と、

演出制御手段(演出制御用ＣＰＵ１２０)と、

表示手段(画像表示装置５)と、

複数の発光手段(枠ＬＥＤＬＷＬ１～ＬＷＬ１２、枠ＬＥＤＬＷＲ２～ＬＷＲ１２、ロゴＬＥＤＬＬ１～ＬＬ４、飾ＬＥＤＬＳ１～ＬＳ５、アタッカランプＬＡ１～ＬＡ４)と

、

10

20

30

40

50

発光制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、

始動領域（第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第1特図、第2特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターン（PB1-JA）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターン（PA2-2）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターン（PB1-JB）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターン（PA2-3）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第5変動パターン（PB1-2~4）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第6変動パターン（PA2-4~6）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第7変動パターン（PB1-5~7/PB1-8~10）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第8変動パターン（PA2-7~9/PA2-10~12）と、前記有利状態に制御される変動パターンである第9変動パターン（PB1-11~13）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第10変動パターン（PA2-13~15）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンド（PB1-JAを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンド（PA2-2を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンド（PB1-JBを指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンド（PA2-3を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンド（PB1-2~4を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6コマンド（PA2-4~6を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第7変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第7コマンド（PB1-5~7/PB1-8~10を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第8変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第8コマンド（PA2-7~9/PA2-10~12を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第9変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第9コマンド（PB1-11~13を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第10変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第10コマンド（PA2-13~15を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用CPU120）は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチ（低ベース弱リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチ（低ベース弱リーチB演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第5コマンドを受信した場合に、第3リーチ（低ベース強リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第6コマンドを受信した場合に、前記第3リーチ（低ベース強リーチA演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 7 コマンドを受信した場合に、第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 8 コマンドを受信した場合に、前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 9 コマンドを受信した場合に、第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 10 コマンドを受信した場合に、前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、 10

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）は、該第 1 リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 2 リーチは、該第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチは、該第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 4 リーチは、該第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、 20

前記第 5 リーチは、該第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）および前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）および前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）は、前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）、前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）、前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）、前記第 4 リーチの（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）いずれよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、 30

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 1 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）におけるタイトル表示パートおよび前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、共通となる第 2 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて前記発光手段を制御し、 40

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル表示パートにおいて、該第 5 リーチ用の第 3 タイトル表示パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 リーチ（低ベース弱リーチ A 演出）における導入パートにおいて、該第 1 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 リーチ（低ベース弱リーチ B 演出）における導入パートにおいて、該第 2 リ 50

ーチの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 3 リーチ（低ベース強リーチ A 演出）における導入パートにおいて、該第 3 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 4 リーチ（低ベース強リーチ B 演出 / 低ベース強リーチ C 演出）における導入パートにおいて、該第 4 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入 / 強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて前記発光手段を制御し、

前記第 5 リーチ（低ベース最強リーチ演出）における導入パートにおいて、該第 5 リーチの導入パート用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて前記発光手段を制御する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い 2 のリーチと期待度が低い 2 のリーチについて、それぞれタイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、さらに、期待度の一番高いリーチは、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

20

【 0 1 1 7 】

[形態 4 6]

形態 4 6 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

30

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

40

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（P A 2 - 2、P A 2 - 3）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（P A 2 - 2、P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

50

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記表示手段（画像表示装置 5）は、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル表示（タイトル文字）を第 1 態様（白色）から第 2 態様（赤色または金色）に変化させて表示することが可能であり、

前記発光制御手段（演出制御用 CPU 120）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第 2 態様（赤色または金色）に変化させない場合、第 1 輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（白））を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）におけるタイトル表示パートにおいて、タイトル表示（タイトル文字）を第 2 態様（赤色または金色）に変化させる場合、第 2 輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金））を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、B 演出）における導入パートにおいて、前記特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）が第 2 態様（赤色または金色）に変化したか否かに関わらず、共通となる導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチのタイトル表示パートにおいてタイトル表示を第 2 態様に変化させない場合にも第 2 態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を第 2 態様に変化させない場合と第 2 態様に変化させる場合においてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【0118】

〔形態 47〕

形態 47 - 1 の遊技機は、

特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（「大当り」の特図表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（画像表示装置 5）と、

複数の発光手段（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、口ゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）と

発光制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、

始動領域（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（遊技球）が進入したときに前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報（第 1 特図、第 2 特図）の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターン（P B 1 - J A、P B 1 - J B）と、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターン（P A 2 - 2、P A 2 - 3）と、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

10

20

30

40

50

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンド（（ P A 2 - 2、 P A 2 - 3 ）を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンド（ P A 2 - 2、 P A 2 - 3 を指定する変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）で前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）は、該特定リーチに対応するタイトル表示（タイトル文字）を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの可否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）におけるタイトル表示パートは、

前記特定リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パート（タイトル開始期間）と、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）に対応するタイトル表示が前記定位置に表示された以降の第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）と、で構成され、

前記演出制御手段（演出制御用 C P U 1 2 0 ）は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 1 パート（タイトル開始期間）において、該第 1 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル開始）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）におけるタイトル表示パートの前記第 2 パート（タイトル表示期間、タイトル終了期間）において、該第 2 パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系タイトル表示）を用いて前記発光手段を制御し、

前記特定リーチ（低ベース弱リーチ A、 B 演出）における導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて前記発光手段を制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定リーチにおいてタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第 1 パートに対応する輝度データテーブル、タイトル表示が定位置に表示された以降の第 2 パートに対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル表示を行う期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 0 1 1 9 】

[実施例]

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【 0 1 2 0 】

[基本説明]

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

【 0 1 2 1 】

[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。

【 0 1 2 2 】

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

10

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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良い。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

20

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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良い。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。

30

【 0 1 2 7 】

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。

【 0 1 2 8 】

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。

40

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

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。

50

【 0 1 3 1 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 3 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一対の可動片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が垂直位置となることにより、当該可動片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。) 。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。) 。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば良く、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

10

【 0 1 3 2 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所) には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 1 3 3 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2 (図 3 参照) によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

20

【 0 1 3 4 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用 (特別電動役物用) のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入 (通過) できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 0 1 3 5 】

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。

30

【 0 1 3 6 】

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 1 3 7 】

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

40

【 0 1 3 8 】

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 1 3 9 】

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。

50

【 0 1 4 0 】

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 1 4 1 】

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。

10

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

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。

20

【 0 1 4 4 】

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

【 0 1 4 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 3 参照）により検出される。

30

【 0 1 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 3 参照）により検出される。

【 0 1 4 7 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていても良い。

40

【 0 1 4 8 】

図 2 は、パチンコ遊技機 1 の背面斜視図である。パチンコ遊技機 1 の背面には、基板ケース 2 0 1 に収納された主基板 1 1 が搭載されている。主基板 1 1 には、設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 が設けられている。設定キー 5 1 は、設定変更状態または設定確認状態に切替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ 5 2 は、設定変更状態において大当りの当選確率や出球率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、例えば電源基板 1 7 の所定位置といった、主基板 1 1 の外部に取付けられても良い。

【 0 1 4 9 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表

50

示切替スイッチ 31 が配置されている。表示モニタ 29 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていれば良い。表示モニタ 29 および表示切替スイッチ 31 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 11 を視認する際の正面に配置されている。

【0150】

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

10

【0151】

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。

【0152】

20

パチンコ遊技機 1 において、縦長の方形枠状に形成された外枠 1a の右端部には、セキュリティカバー 50A が取付けられている。セキュリティカバー 50A は、遊技機用枠 3 を閉鎖したときに、設定キー 51 や設定切替スイッチ 52 を含む基板ケース 201 の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー 50A は、短片 50Aa および長片 50Ab を含む略 L 字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていれば良い。

【0153】

[遊技の進行の概略]

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

30

【0154】

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

40

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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

50

限数（例えば４）までその実行が保留される。

【０１５８】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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

【０１６１】

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。

【０１６２】

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

【０１６３】

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。

【０１６４】

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」となる確率が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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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

10

20

30

40

50

時短、回数切り確変等)ともいう。

【0167】

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。

【0168】

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

【0169】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域(例えば、大入賞口内の特定領域)を通過したことに基づいて、変化しても良い。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良い。

【0170】

[演出の進行など]

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

【0171】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに伴って、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。

【0172】

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。

【0173】

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。

【0174】

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、「

10

20

30

40

50

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。

【0175】

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良い。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良い。

10

【0176】

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

【0177】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。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良い。

20

【0178】

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良い。

30

【0179】

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

【0180】

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

【0181】

〔基板構成〕

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

40

【0182】

電源基板 1 7 には、電源スイッチ 9 1 が接続されており、該電源スイッチ 9 1 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC 100 V とい

50

った交流電源からの電力を、電源基板 17 から主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 12V や直流 5V など) に変換するための電源回路などを備えている。

【0183】

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

【0184】

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。

【0185】

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

【0186】

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、CPU 103 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) であっても良い。

【0187】

I/O 105 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。

【0188】

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。

【0189】

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良い。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0190】

10

20

30

40

50

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。

【0191】

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

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0195】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 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、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。

【0196】

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。

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

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。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 0 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 2 0 1 】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしても良い。

【 0 2 0 2 】

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

【 0 2 0 3 】

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

【 0 2 0 4 】

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良いし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成しても良い。

【 0 2 0 5 】

〔動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 2 0 6 】

〔主基板 1 1 の主要な動作〕

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

【 0 2 0 7 】

図 4 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）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 2 0 8 】

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 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 R A M 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 3 にて復旧条件が成立していないと判定すれば良い。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であれば良い。ステップ S 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良い。

【 0 2 0 9 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S 5）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理によ

10

20

30

40

50

り、R A M 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。R A M 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良い。

【 0 2 1 0 】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o ）、初期化处理（ステップ S 6 ）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S 7 ）を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、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 2 1 1 】

ステップ S 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 5 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S 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。

【 0 2 1 2 】

ステップ S 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 2 1 3 】

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良い。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、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すれば良い。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良い。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 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良い。

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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良い。設定変更状態が終了するときには、これ

10

20

30

40

50

に伴う遊技停止状態も終了すれば良い。

【0217】

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

【0218】

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

【0219】

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

【0220】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図5のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図5に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する(ステップS21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報(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)。

【0221】

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、大当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

【0222】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS26)。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく(通過ゲート41に遊技球が通過したことに基づく)普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの

10

20

30

40

50

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。

【0223】

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良い。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。

10

【0224】

図 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 5 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

【0225】

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良い。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

【0226】

ステップ S101 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103 は、RAM102 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S110 ~ S120 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S110 ~ S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信するための送信設定が行われる。

30

【0227】

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」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、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"1"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い（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良い（入賞順消化ともいう）。

40

【0228】

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。

50

【 0 2 2 9 】

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

【 0 2 3 0 】

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 2 3 1 】

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 2 3 2 】

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

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

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

【 0 2 3 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大

10

20

30

40

50

当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"5"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"7"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【0236】

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

10

【0237】

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球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球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、出球率も設定値に応じて変わっても良い。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良い。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良い。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。

20

【0238】

図7は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図7(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7(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良い。

30

【0239】

図7(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(A)に示す通りである。

40

【0240】

図7(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取

50

り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。尚、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図7(B)に示す通りである。

【0241】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図8に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237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。

10

【0242】

尚、設定値が1の場合は、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(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

20

【0243】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

30

【0244】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0245】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲(1020～1346)とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値(時短付きはずれ基準値)として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ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

【0246】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346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。

【0247】

50

設定値が 1 の場合は、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（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347 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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1347～1383 の範囲、設定値 3 では 1347～1429 の範囲、設定値 4 では 1347～1487 の範囲、設定値 5 では 1347～1556 の範囲、設定値 6 では 1347～1674 の範囲にそれぞれ設定されている。

【0248】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第 1 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1347 を基準として増加していく。

10

【0249】

このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0250】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020～1237 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。

20

【0251】

尚、設定値が 1 の場合は、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（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値 2～設定値 6 の場合は、該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。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値 2 では 1238～1253 の範囲、設定値 3 では 1238～1272 の範囲、設定値 4 では 1238～1292 の範囲、設定値 5 では 1238～1317 の範囲、設定値 6 では 1238～1346 の範囲にそれぞれ設定されている。

30

【0252】

つまり、本パチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が 1 の場合は 0～65535 の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が 2 以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて 1238 を基準として増加していく。

40

【0253】

このため、大当り確率は、1020 を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

【0254】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 65317～65425 までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が 6 の場合に注目すると、該設定値が 6 の場合は、前述したように当り判定値のうち 1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されてい

50

るとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値 6 の大当たり判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317 を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425 の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当たり判定値の範囲に重複することが防止されている。

【0255】

遊技状態が確変状態の場合における第 2 特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち 1020～1346 までの範囲が、設定値にかかわらず大当たりを判定するための大当たり判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第 2 特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第 1 特図用表示結果判定テーブルと同様である。

10

【0256】

以上のように、本パチンコ遊技機 1 においては、変動特図が第 1 特別図柄であるときは、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において、設定値にかかわらず 65317～65535 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第 2 特別図柄であるときは、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において、設定値にかかわらず 65317～65425 の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である 65317 から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関する CPU 103 の処理負荷を低減することができるようになっている。

20

【0257】

尚、本パチンコ遊技機 1 では、設定可能な設定値を 1～6 までの 6 個としているが、パチンコ遊技機 1 に設定可能な設定値は、5 個以下や 7 個以上であっても良い。また、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良い。

【0258】

大当たり種別は、大当た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良い。あるいは、大当たり種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されても良い。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良い。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良い。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良い。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良い。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良い。

30

【0259】

[演出制御基板 12 の主要な動作]

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化处理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行される。

40

【0260】

50

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

【 0 2 6 1 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 2 6 2 】

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 に指示しても良い。

20

30

【 0 2 6 3 】

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。

【 0 2 6 4 】

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良い。

40

【 0 2 6 5 】

図 1 0 は、演出制御プロセス処理として、図 9 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 1 0 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

50

される。

【 0 2 6 6 】

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 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 2 6 7 】

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) 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。

10

【 0 2 6 8 】

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。

20

【 0 2 6 9 】

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。

30

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 0 2 7 1 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば

50

大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である "5" に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0272】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が "7" のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である "0" に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【0273】

[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。

【0274】

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良い。

20

【0275】

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

【0276】

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。

30

【0277】

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。

40

【0278】

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良い。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。

【0279】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低

50

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良い。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。

【0280】

[特徴部131SGに関する説明]

次に、特徴部131SGに関するパチンコ遊技機1について説明する。尚、特徴部131SGにおけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「131SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。また、特徴部131SGでは、「変動」を「可変表示」と言う場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機1と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図11-1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を背面(後方)側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

10

【0281】

本実施例のパチンコ遊技機1は、図7の説明とは異なり、大当たり表示結果が表示される割合が異なる複数の設定値(例えば、1~6)のうちのいずれかの設定値を設定可能なものではなく、可変表示結果として「時短付きはずれ」が設けられておらず、大当たり確率が約1/319に設定された遊技機として説明する。

20

【0282】

また、遊技機への電源投入後(RAMクリア処理が実行された場合)や、大当たり発生後に、低確状態で連続して所定回数(本実施例では、900回)の可変表示が実行されても次の大当たりが発生しなかった場合に、複数種類の時短状態のうち時短状態B(救済時短状態、救済時短ともいう)に制御される場合がある。この救済時短は、長期間に亘り遊技を行ったにもかかわらず大当たりが発生しなかった遊技者を救済するため(例えば、遊技への投資金を抑制するため)に設けられているものであり、本実施例では「遊タイム」とも呼ばれる遊技状態である。

【0283】

本実施例では、複数種類の大当たりのうち大当たりAの大当たり遊技状態に制御された場合は、複数種類の時短状態のうち時短状態A(低確/高ベース状態)において110回の可変表示が行われるので、時短状態Aの終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り790回となる一方で、複数種類の大当たりのうち大当たりBまたは大当たりCのいずれかの遊技状態に制御された場合は、確変状態(高確/高ベース状態)において110回の可変表示が行われるので、確変状態の終了後から救済時短到達までの可変表示回数残り900回となる。また、本実施例では、救済時短回数カウンタの値が「0」となったことに基づく時短状態B(低確/高ベース状態)における可変表示回数は1100回である。

30

【0284】

本実施例では、図11-1に示すように、画像表示装置5の左下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第1特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第1特図保留記憶表示エリア130SG005Dが設けられており、画像表示装置5の右下部には、始動入賞したが未だ可変表示が実行されていない第2特図保留記憶に対応した保留表示を表示可能な第2特図保留記憶表示エリア130SG005Uが設けられている。そして、画像表示装置5の中央下部には、実行中の可変表示に対応した保留表示をアクティブ表示として表示するためのアクティブ表示エリア130SG005Fが設けられている。

40

【0285】

また、画像表示装置5の右部では、可変表示が実行中であることを遊技者に対して報知するための第4図柄131SG005Jと、画像表示装置5の中央における飾り図柄の可

50

変表示と同様に可変表示が実行される小図柄 1 3 1 S G 0 0 5 M と、を表示可能となっており、画像表示装置 5 の右上部では、後述する時短状態 B (救済時短状態) に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数を示す救済時短到達残回数表示 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示可能となっている。

【 0 2 8 6 】

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

10

【 0 2 8 7 】

更に、画像表示装置 5 の左下部には、第 1 特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、画像表示装置 5 の右下部には、第 2 特図保留記憶数を保留表示の表示数により示す第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U が設けられている。更に、画像表示装置 5 の中央下部には、実行中の可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示として表示するアクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F が設けられている。

【 0 2 8 8 】

本実施例では、特別可変入賞球装置 7 には、遊技球の流下方向に沿って第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とが形成されている。第 1 大入賞口は、ソレノイド 1 3 1 S G 0 8 2 A (図 1 1 - 2 参照) の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。第 2 大入賞口は、ソレノイド 1 3 1 S G 0 8 2 B (図 1 1 - 2 参照) の駆動によって、図示しない大入賞口扉の開閉駆動を行うことによって、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入不能な閉鎖状態とに変化可能となっている。

20

【 0 2 8 9 】

更に、第 1 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 1 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 A が設けられており、第 2 大入賞口内には、遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B が設けられている。

【 0 2 9 0 】

つまり、左遊技領域 2 L (第 1 経路) を流下する遊技球は、一般入賞口 1 0、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口、に入賞可能となっており、右遊技領域 2 R (第 2 経路) を流下する遊技球は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口、一般入賞口 1 0、特別可変入賞球装置 7 が形成する第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口、に入賞可能となっていると同時に、通過ゲート 4 1 を通過可能となっている。

30

【 0 2 9 1 】

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

【 0 2 9 2 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 の間には、複数の障害釘が配設されている。このため、左遊技領域 2 L を流下する遊技球は、第 2 始動入賞口や大入賞口に入賞不能であるとともに、右遊技領域 2 R を流下する遊技球は、第 1 始動入賞口に入賞不能となっている。

40

【 0 2 9 3 】

図 1 1 - 2 に示すように、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の遊技盤 2 の所定位置 (例えば、遊技領域の左下方位置) には、第 1 特図の可変表示を実行可能な第 1 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 A、第 2 特図の可変表示を実行可能な第 2 特別図柄表示装置 1 3 1 S G 0 0 4 B、第 1 保留記憶数を表示可能な第 1 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 A、第 2 保留記憶数を表示可能な第 2 保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 B、普通図柄の可変表示を実行

50

可能な普通図柄表示器 1 3 1 S G 0 2 0、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器 1 3 1 S G 0 2 5 C、大当り遊技中に当該大当り遊技のラウンド数（大当り種別）を表示可能なラウンド表示器 1 3 1 S G 1 3 1、大当り遊技状態、高確／高ベース状態（確変状態）、低確／高ベース状態（時短状態）等の遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す遊技状態において点灯する右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2、高確／高ベース状態（確変状態）であるとき点灯する確変ランプ 1 3 1 S G 1 3 3、高確／高ベース状態（確変状態）と低確／高ベース状態（時短状態）において点灯する時短ランプ 1 3 1 S G 1 3 4 が纏めて配置されている遊技情報表示部が設けられている。尚、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 は、遊技状態が通常状態である場合については、可変表示結果が大当りとなった場合は、該可変表示が停止したタイミングから例外的に点灯する。

10

【0294】

図 1 1 - 2 に示すように、主基板 1 1 には、図示しないターミナル基板を介して、パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の管理コンピュータ等の外部装置に対して遊技情報（信号）を出力するための情報出力回路が搭載されている。

【0295】

本実施例では、第 2 大入賞口内には、V 入賞口と、該 V 入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、V 入賞口の上流側には可変 V 入賞球装置（V フタ）が設けられている。可変 V 入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、第 2 大入賞口内を流下する遊技球は、可変 V 入賞球装置が開放状態であるときに V 入賞口を通過可能であり、可変 V 入賞球装置が閉鎖状態であるときに V 入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。

20

【0296】

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

【0297】

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

30

【0298】

図 1 1 - 3 (A) は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 1 - 3 (A) に示すように、本実施例では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4、普図表示結果判定用の乱数値 M R 5、M R 5 の初期値決定用の乱数値 M R 6 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良い。これらの乱数値 M R 1 ～ M R 6 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしても良いし、乱数回路 1 0 4 によって更新されても良い。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであっても良いし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであっても良い。こうした遊技の進行を制御

40

50

するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0299】

尚、本実施例では各乱数値MR1～MR6をそれぞれ図11-3(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1～MR6の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて異ならせても良い。

【0300】

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

10

【0301】

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

20

【0302】

図11-3(B)は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施例では、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良い。

【0303】

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

30

【0304】

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

【0305】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施例における特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施例では約1/319.68）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施例では約1/80.02）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに

40

50

、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。

【0306】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図7に示す第1特図用表示結果判定テーブルや第2特図用表示結果判定テーブルに加えて、図11-3(C1)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図11-3(C2)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)の他、変動パターン種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

10

【0307】

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

【0308】

[大当り種別判定テーブル]

図11-3(C1)及び図11-3(C2)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)を示す説明図である。このうち、図11-3(C1)は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図11-3(C2)は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて(すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき)大当り種別を決定する場合のテーブルである。

20

【0309】

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

【0310】

ここで、本実施例における大当り種別について、図11-3(D)を用いて説明する。本実施例では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で110回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りA、大当りB、大当りCが設けられている。また、これら大当りA、大当りB、大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が第2大入賞口に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で110回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

30

【0311】

本実施例では、可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。大当りAは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、大当りB及び大当りCは、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

40

【0312】

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

【0313】

「大当りB」による大当り遊技状態は、1ラウンド目に第2大入賞口を遊技者にとって

50

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

【0314】

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

10

【0315】

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

【0316】

また、図11-3(C1)に示すように、大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～149までが大当りAに割り当てられており、150～299までが大当りBに割り当てられている。一方で、図11-3(C2)に示すように、大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)においては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～99までが大当りBに割り当てられており、100～299までが大当りCに割り当てられている。

20

【0317】

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

30

【0318】

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

【0319】

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

40

【0320】

また、本実施例では、例えば、第2特別図柄用の大当り種別として、大当り遊技状態の終了後に110回の確変制御及び時短制御が実行可能な大当りB、Cを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技状態の終了後に時短制御が1009回(確変状態:110回+時短状態A:899回)行われる大当りD等を設けても良く、このようにすることで、ほぼ次回大当り濃厚であるため興趣向上するとともに、大当りDの終了後、110回の確変状態において大当りが発生せずに確変制御が終了した場合でも、時短状態A(低確/高ベース状態)で大当りが発生せずに899回の可変表示を実行した後、通常状態で1回の可変表示を実行するだけでさらに後述する時短

50

状態 B（救済時短状態）に制御されるため、興趣が向上する。

【0321】

〔時短回数〕

図11-4は、移行契機毎の時短回数を説明するための説明図である。図11-4に示すように、本実施例では、大当たりAが発生して確変領域に遊技球が入賞しなかった場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）低確制御が110回行われる時短状態A（本実施例では、時短回数110回のバトルラッシュ（BATTLE RUSH）に制御される。また、大当たりBまたは大当たりCのいずれかが発生して確変領域に遊技球が入賞した場合に、（1）時短制御が110回行われ、且つ、（2）確変制御が110回行われる確変状態（本実施例では、時短回数110回の極バトルラッシュ（極・BATTLE RUSH））に制御される。また、低確状態で大当たりにより制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本実施例では、時短回数1100回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Bの終了後に、低確状態で大当たりにより制御されることなく再び900回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Bに制御されることはない。

10

【0322】

尚、救済時短到達率とは、救済時短を経由した時短状態に制御される割合である。救済時短を経由した時短状態は、大当たり遊技状態に制御されることなくn回（本実施例では900回）の可変表示を行うことにより制御されるものであるから、救済時短到達率Kは、

20

【0323】

$$K = \{ (1 - ML) ^ n \} \times 100$$

（K = 救済時短到達率、ML = 大当たり確率、n = 可変表示回数）

【0324】

具体的には、例えば、本実施例における大当たり確率MLが約1/319であれば救済時短到達率Kは5.9%となる。尚、設定値の設定が可能な遊技機の場合、大当たり確率が低い設定値である程、救済時短到達率が高くなるようにすれば、大当たり確率が低い設定値であっても遊技者を救済することができる。

【0325】

30

〔変動パターン〕

図11-5及び図11-6は、本実施例における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施例の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当たりとなる大当たり変動パターンとで構成されている。

【0326】

図11-5に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチAの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチAの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチBの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチBの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチCの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において

40

50

最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ A の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ B の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ C の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターン）、時短状態 A または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチ D の変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターン）が設けられている。

10

【 0 3 2 7 】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 1 2 0 0 0 m s であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 2 個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されない P A 1 - 1、特図変動時間が 5 0 0 0 m s であって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が 3 個であるときにいずれのリーチ演出も実行されない P A 1 - 2、特図変動時間が 2 0 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態 A または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されない P A 1 - 3、特図変動時間が 5 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態 B）においていずれのリーチ演出が実行されない P A 1 - 4 の 4 種類の変動パターンが設けられている。

20

【 0 3 2 8 】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 2 9 】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 4 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 2、特図変動時間が 5 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 3 の 2 種類の変動パターンが設けられている。

30

【 0 3 3 0 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 6 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 4、特図変動時間が 7 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 5、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 6 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

40

【 0 3 3 1 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 7 8 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 7、特図変動時間が 8 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 8、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ

50

演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 9 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 2 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 8 8 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 0、特図変動時間が 9 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 1、特図変動時間が 5 0 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 2 の 3 種類の変動パターンが設けられている。 10

【 0 3 3 3 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 9 8 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 3、特図変動時間が 1 0 3 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 4、特図変動時間が 6 0 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 5 の 3 種類の変動パターンが設けられている。 20

【 0 3 3 4 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 6 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 8 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されてはずれとなる P A 2 - 1 9 の 1 種類の変動パターンが設けられている。 30

【 0 3 3 5 】

また、図 1 1 - 6 に示すように、大当たり変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、非リーチ、ノーマルリーチ、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D の変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 6 】

より具体的には、図 1 1 - 6 に示すように、変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 5 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、時短制御中（時短状態 B）においてにいずれのリーチ演出も実行されない P B 1 - 1 8 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 7 】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が 2 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 8 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時 50

間が 6 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 2、特図変動時間が 7 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 3、特図変動時間が 4 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B - 4 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 3 9 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 7 8 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 5、特図変動時間が 8 3 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 6、特図変動時間が 4 5 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、低ベース弱スーパーリーチ A や低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 7 の 3 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 0 】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチCの変動パターンとしては、特図変動時間が88000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-8、特図変動時間が93000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-9、特図変動時間が50000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-10の3種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 1 】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が98000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-11、特図変動時間が103000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-12、特図変動時間が60000ms+15000msであって、低ベース弱スーパーリーチAや低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出が実行されること無く低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当たりとなるPB1-13の3種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 2 】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 4 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 5 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P B 1 - 1 6 の 1 種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D の変動パターンとしては、特図変動時間が 3 0 0 0 0 m s + 1 5 0 0 0 m s であって、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出が実行されて大当たりとなる P

B 1 - 1 7 の 1 種類の変動パターンが設けられている。

【 0 3 4 3 】

[変動パターン種別判定テーブル・変動パターン判定テーブル]

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【 0 3 4 4 】

本実施例における変動パターン設定処理では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 1 3 1 S G S 5 5 にて読み出した乱数値 M R 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【 0 3 4 5 】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 1 1 - 7 (A) に示す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 と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 2 9 9 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 3 0 0 ~ 4 0 5 3 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 5 4 ~ 4 0 7 3 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 7 4 ~ 4 0 8 1 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ A 」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 8 2 ~ 4 0 8 9 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ B 」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 9 0 ~ 4 0 9 4 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ C 」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【 0 3 4 6 】

また、遊技状態が時短状態 A または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 1 1 - 7 (B) に示す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 と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 3 8 4 9 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 8 5 0 ~ 4 0 4 8 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 4 9 ~ 4 0 6 6 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ A 」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 6 7 ~ 4 0 8 3 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ B 」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 8 4 ~ 4 0 9 4 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ C 」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D 」に決定する。

【 0 3 4 7 】

また、遊技状態が時短状態 B であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 1 1 - 7 (C) に示す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 と乱数値 M R 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【 0 3 4 8 】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当たりである場合は、図 1 1 - 7 (D) に示す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 と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 1 2 9 8 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 1 2 9 9 ~ 1 9 3 4 の範囲である場合は変動パターン種別を「低

10

20

30

40

50

ベース強スーパーリーチ A」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 1 9 3 5 ~ 2 6 7 6 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ B」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 2 6 7 7 ~ 3 7 0 6 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチ C」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 7 0 7 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【 0 3 4 9 】

また、遊技状態が時短状態 A または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 1 1 - 7 (E) に示す大当り用変動パターン判定テーブル B を選択し、該大当り用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 2 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 2 6 ~ 9 7 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ A」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 6 ~ 2 0 7 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ B」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 2 0 7 6 ~ 3 3 8 0 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ C」に決定し、乱数値 M R 3 の値が 3 3 8 1 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチ D」に決定する。

【 0 3 5 0 】

また、遊技状態が時短状態 B であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図 1 1 - 7 (F) に示す大当り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 と乱数値 M R 3 の値を比較して変動パターン種別を決定する。乱数値 M R 3 の値が 0 ~ 4 0 9 5 の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定する。

【 0 3 5 1 】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図 1 1 - 8 ~ 図 1 1 - 1 0 に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 1 3 1 S G S 5 5 にて読み出した乱数値 M R 3 とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【 0 3 5 2 】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 0 ~ 2 個である場合は、図 1 1 - 8 (A) に示す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 と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 1 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 1 9 9 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 2 0 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 3 に決定する。

【 0 3 5 3 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 4 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 7 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 9 ~ 1 7 3 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 7 4 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 9 に決定する。

【 0 3 5 4 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 8 の範囲内であれば変動パターンを P A 2 - 1 0 に決定し、乱数値 M R 4 の

10

20

30

40

50

値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 11 に決定し、乱数値 MR4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 12 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 13 に決定し、乱数値 MR4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 14 に決定し、乱数値 MR4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 15 に決定する。

【0355】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が 3 個である場合は、図 11 - 8 (B) に示す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 と乱数値 MR4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA1 - 2 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 1 に決定する。

10

【0356】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 4 に決定し、乱数値 MR4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 4 に決定し、乱数値 MR4 の値が 173 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 5 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 7 に決定し、乱数値 MR4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 8 に決定し、乱数値 MR4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 9 に決定する。

20

【0357】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 10 に決定し、乱数値 MR4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 11 に決定し、乱数値 MR4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 12 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 88 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 13 に決定し、乱数値 MR4 の値が 89 ~ 173 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 14 に決定し、乱数値 MR4 の値が 174 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 15 に決定する。

30

【0358】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 11 - 9 (A) に示す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 と乱数値 MR4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA1 - 3 に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 1 に決定する。

40

【0359】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 16 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 17 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 18 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 MR4 の値が 0 ~ 255 の範囲内であれば変動パターンを PA2 - 19 に決定する。

【0360】

50

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 11 - 9 (B) に示す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 と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P A 1 - 4 に決定する。

【 0 3 6 1 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図 11 - 10 (A) に示す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 と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

10

【 0 3 6 2 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 2 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 3 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 4 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 5 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 6 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 7 に決定する。

20

【 0 3 6 3 】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 8 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 9 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 10 に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 8 1 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 11 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 2 ~ 1 6 6 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 12 に決定し、乱数値 M R 4 の値が 1 6 7 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 13 に決定する。

【 0 3 6 4 】

30

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 11 - 10 (B) に示す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 B と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 1 に決定する。

【 0 3 6 5 】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ A である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 14 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ B である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 15 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ C である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 16 に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチ D である場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 17 に決定する。

40

【 0 3 6 6 】

また、可変表示結果が大当たり且つ、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 11 - 10 (C) に示す大当たり用変動パターン判定テーブル C を選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 4 の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値 M R 4 の値が 0 ~ 2 5 5 の範囲内であれば変動パターンを P B 1 - 18 に決定する。

50

【 0 3 6 7 】

[スーパーリーチ演出の期待度]

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定された場合の大当たり期待度は図 1 1 - 1 1 (A) ~ (C) に示す通りとなる。スーパーリーチ演出の大当たり期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に大当たりとなる割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して大当たりとなる割合と該当するスーパーリーチ演出を実行してはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【 0 3 6 8 】

図 1 1 - 1 1 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出からは直接大当たりとなることはないことから、大当たり期待度はそれぞれ 0 % となるが、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出から他のスーパーリーチ（低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強リーチ）のリーチ演出に発展することがあり、低ベース弱スーパーリーチ A から他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約 4 4 %、低ベース弱スーパーリーチ B から他のスーパーリーチのリーチ演出への発展期待度は約 6 8 % となる。スーパーリーチ演出の発展期待度とは、該当するスーパーリーチ演出が実行された際に他のスーパーリーチ演出に発展する割合のことであり、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合を、該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展する割合と該当するスーパーリーチ演出を実行して他のスーパーリーチ演出に発展せずにはずれとなる割合の和により除算することで算出される値である。

【 0 3 6 9 】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出のうち、低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 0 %、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 5 %、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 3 5 %、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 5 5 % となる。さらに低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した場合と、低ベース弱スーパーリーチ A、B を経由することなく直接実行された場合と、で大当たり期待度が異なり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 1 9 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 0 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 1 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 4 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 5 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の大当たり期待度は約 2 7 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 3 3 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 3 5 %、B を経由することなく直接実行された低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の大当たり期待度は約 3 7 % となり、低ベース弱スーパーリーチ A から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 5 3 %、低ベース弱スーパーリーチ B から発展した低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 5 5 %、B を経由することなく直接実行された低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の大当たり期待度は約 5 7 % となる。

【 0 3 7 0 】

図 1 1 - 1 1 (B) に示すように、遊技状態が時短状態 A である場合に実行される高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の大当たり期待度は約 1 4 %、高ベーススーパーリーチ

Bのリーチ演出の大当たり期待度は約16%、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約27%、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の大当たり期待度が約70%となる。

【0371】

図11-11(C)に示すように、遊技状態が確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出の大当たり期待度は約40%、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出の大当たり期待度は約45%、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出のリーチ演出の大当たり期待度は約60%、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出の大当たり期待度が約90%となる。

【0372】

後述するようにスーパーリーチ演出では、該当するスーパーリーチ演出の大当たり期待度を星の数により示唆する期待度示唆表示を表示可能である。図11-11(A)に示すように、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのうち低ベース弱スーパーリーチA、Bのリーチ演出では期待度示唆表示が表示されず、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出における期待度示唆表示では星3個、低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出における期待度示唆表示では星3.5個、低ベース強スーパーリーチCのリーチ演出における期待度示唆表示では星4個、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出における期待度示唆表示では星4.5個が表示される。図11-11(B)(C)に示すように、遊技状態が時短状態A及び確変状態である場合に実行される高ベーススーパーリーチAのリーチ演出における期待度示唆表示では星3個が表示され、高ベーススーパーリーチBのリーチ演出における期待度示唆表示では星3.5個が表示され、高ベーススーパーリーチCのリーチ演出における期待度示唆表示では星4個が表示され、高ベーススーパーリーチDのリーチ演出における期待度示唆表示では星4.5個が表示される。

【0373】

遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出と遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出では、期待度示唆表示にて同数の星が表示されるものがあるが、図11-12(A)(B)に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数であっても示唆される大当たり期待度は同じではなく、期待度示唆表示にて表示される星の数が同数の場合には、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が高い大当たり期待度が示唆される。

【0374】

また、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、期待度示唆表示にて表示される星の数が0.5個増える毎に示唆される大当たり期待度が高まることとなるが、図11-12(A)(B)に示すように、いずれの遊技状態のスーパーリーチのリーチ演出の期待度示唆表示においても星の数が増えるほど、示唆される大当たり期待度の増加量が大きくなる。また、図11-12(A)(B)に示すように、期待度示唆表示にて表示される星の数が3個から3.5個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても、遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出であっても同じであるが、期待度示唆表示にて表示される星の数が3.5個から4個、4個から4.5個に増えた場合の大当たり期待度の増加量は、遊技状態が通常状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出よりも遊技状態が確変状態である場合に実行されるスーパーリーチのリーチ演出の方が大きくなる。

【0375】

[演出制御コマンド]

図11-13(A)は、本実施例におけ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

10

20

30

40

50

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 11 - 13（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良い。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 であっても良いし、3 以上の複数であっても良い。

【0376】

図 11 - 13（A）に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン（変動時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であれば良い。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。

10

【0377】

コマンド 8C00H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11 - 13（B）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（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。

20

【0378】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 11 - 13（B）に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C02H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C03H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり C」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。

30

【0379】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で飾り図柄の可変表示の停止（確定）を指定する図柄確定指定コマンドである。

【0380】

コマンド 9000H は、画像表示装置 5 において電源投入時の初期画面を表示するための初期化指定（電源投入指定）コマンドである。コマンド 9200H は、画像表示装置 5 においてパチンコ遊技機 1 が電断（停電）状態から復旧したことを示す停電復旧画面を表示するための停電復旧指定コマンドである。

40

【0381】

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

【0382】

50

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大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、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

【 0 3 8 3 】

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 0 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 3 8 4 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 0 3 8 5 】

コマンド C 1 X X H は、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 U などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 0 3 8 6 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 0 3 8 7 】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【 0 3 8 8 】

10

20

30

40

50

コマンド D 1 0 0 H は、可変表示結果が大当たりとなった状態において遊技球が大当たり開始スイッチ 1 3 1 S G 0 2 4 を通過したこと、すなわち大当たり遊技の開始を通知する大当たり開始スイッチ通過通知コマンドである。コマンド D 2 0 0 H は、大当たり遊技状態において遊技球が V スwitch 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 を通過したこと、すなわち大当たり遊技の終了後に遊技状態が確変状態に制御されることを通知する V 入賞通知コマンドである。

【 0 3 8 9 】

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

【 0 3 9 0 】

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

【 0 3 9 1 】

コマンド 9 1 X X H は、復旧時救済時短回数指定コマンドであり、電源復旧時に救済時短カウンタの値を 1 6 進数に変換して指定する演出制御コマンドである。復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (C) に示すように、電源復旧時の救済時短カウンタの値（4 桁の値）の各位（1 桁目、2 桁目、3 桁目、4 桁目）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 3 9 2 】

復旧時救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (C) に示すように、コマンド 9 1 0 0 H ~ コマンド 9 1 0 F H は、救済時短回数の値の 1 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 1 コマンドである。コマンド 9 1 1 0 H ~ コマンド 9 1 1 F H は、救済時短回数の値の 2 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 2 コマンドである。コマンド 9 1 3 0 H ~ コマンド 9 1 3 F H は、救済時短回数の値の 3 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 3 コマンドである。コマンド 9 1 4 0 H ~ コマンド 9 1 4 F H は、救済時短回数の値の 4 桁目を指定する復旧時救済時短回数指定 4 コマンドである。

【 0 3 9 3 】

コマンド 9 4 X X H は、救済時短回数指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 2 6 回以下の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (D) に示すように、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 2 6 回以下の回数）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 3 9 4 】

救済時短回数指定コマンドでは、例えば、図 1 1 - 1 3 (D) に示すように、コマンド 9 4 0 0 H は、救済時短に到達していることを指定する救済時短回数 A 指定コマンドである。コマンド 9 4 0 1 H は、救済時短に到達するまで残り 1 ~ 1 2 5 回であることを指定する救済時短回数 B 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 E H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 6 回であることを指定する救済時短回数 C 指定コマンドである。コマンド 9 4 7 F H は、救済時短に到達するまで残り 1 2 7 回以上であることを指定する救済時短回数 D 指定コマンドである。

【 0 3 9 5 】

コマンド 9 6 X X H は、救済時短回数 2 指定コマンドであり、救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 0 0 回単位の回数）を指定する演出制御コマンドである。救済時短回数 2 指定コマンドでは、例えば、救済時短回数 2 指定コマンドの E X T データに救済時短となるまでの残りの可変表示回数（1 0 0 回単位の回数）に応じた値がセットされる。例えば、救済時短となるまでの残りの可変表示回数が 1 0 0 回である場合には、救済時短回数 2 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 1 H が送信され、残りの可変表示回数が 7 0 0 回である場合には、救済時短回数 1 指定コマンドとしてコマンド 9 6 0 7 H が送信される。コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する客待ちデモ表示指

10

20

30

40

50

定コマンドである。

【 0 3 9 6 】

[遊技制御データ保持エリア]

図 1 1 - 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であれば良い。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすれば良い。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

【 0 3 9 7 】

このような R A M 1 0 2 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 1 1 - 1 4 に示すような遊技制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 5 0 が設けられている。図 1 1 - 1 4 に示す遊技制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 5 0 は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A と、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B、普図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 とを備えている。

20

【 0 3 9 8 】

第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A 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 4 A 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 1 3 1 S G 1 5 1 A 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 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。尚、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A 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

【 0 3 9 9 】

第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B は、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 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 1 3 1 S G 1 5 1 B 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 C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 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。尚、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B における保留データ（保留記憶）を記憶可能な上限値は、遊技状態にかかわらず常に 4 個である。こうして第 2 特図保留記憶部

40

50

1 3 1 S G 1 5 1 B 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。

【 0 4 0 0 】

つまり、本実施例では、第 1 特図保留記憶（第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能であるとともに、第 2 特図保留記憶（第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B に記憶可能な保留記憶）として最大 4 個の保留記憶を記憶可能となっている。

【 0 4 0 1 】

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良い。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動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良い。

【 0 4 0 2 】

尚、可変表示の実行時において、C P U 1 0 3 は、先ず、特別図柄通常処理（図 6 参照）において第 2 特図保留記憶が存在する場合は、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B から乱数値 M R 1 ~ M R 4 を読み出した後に第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B の記憶内容をシフトする。つまり、C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 M R 1 ~ M R 4 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 M R 1 ~ 乱数値 M R 4 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

【 0 4 0 3 】

また、C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B に保留記憶が記憶されていない場合は、第 1 特図保留記憶が存在するか否かを判定する。第 1 特図保留記憶が存在する場合は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A から乱数値 M R 1 ~ M R 4 を読み出した後に第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A の記憶内容をシフトする。つまり、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A の保留番号 1 の保留記憶として乱数値 M R 1 ~ M R 4 の数値が記憶されている場合は、これら保留番号 1 の保留記憶として記憶されている乱数値 M R 1 ~ 乱数値 M R 4 の値を読み出すとともに、該保留番号 1 の保留記憶を消去し、保留番号 2 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 1 の保留記憶、保留番号 3 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 2 の保留記憶、保留番号 4 の保留記憶として記憶されている保留記憶を保留番号 3 の保留記憶として記憶し直す。

【 0 4 0 4 】

そして、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 A または第 2 特図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 B から読み出した乱数値 M R 1 に基づいて可変表示結果の判定（可変表示結果が大当たりとなった場合には乱数値 M R 2 に基づいて大当たり種別の判定も）を実行した後に、変動パターン判定処理（図 6 参照）において、遊技状態や可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数に応じて異なる変動パターン種別判定テーブルを用いて変動パターン種別を判定した後、更に、該判定した変動パターン種別、遊技状態、保留記憶数等に応じて異なる変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する。

【 0 4 0 5 】

つまり、本実施例において C P U 1 0 3 は、変動パターン設定処理において、可変表示直前の保留記憶から 1 を減算した保留記憶数に応じて変動パターンを決定可能となってい

10

20

30

40

50

る。

【 0 4 0 6 】

普図保留記憶部 1 3 1 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 1 3 1 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

【 0 4 0 7 】

遊技制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 5 2 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 1 3 1 S G 1 5 2 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。

【 0 4 0 8 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 5 3 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 1 3 1 S G 1 5 3 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。

【 0 4 0 9 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 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 1 3 1 S G 1 5 4 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 1 3 1 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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良い。

【 0 4 1 0 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 6 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、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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良いし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであっても良い。

【 0 4 1 1 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 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 1 3 1 S G 1 5 5 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。

【 0 4 1 2 】

[演出制御データ保持エリア]

演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 1 1 - 1 5 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 1 - 1 5 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 9 4 とを備えている。

【 0 4 1 3 】

演出制御フラグ設定部 1 3 1 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における

10

20

30

40

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 131SG191 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。

【0414】

演出制御タイマ設定部 131SG192 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 131SG192 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。

【0415】

演出制御カウンタ設定部 131SG193 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 131SG193 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。

【0416】

演出制御バッファ設定部 131SG194 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 131SG194 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。

【0417】

本実施例では、図 11 - 15 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 131SG194 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 131SG194A 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) 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 131SG194A 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) が設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリ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 4 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 131SG194A 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を格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリ指定コマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、を保留記憶数に対応付けて、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。

【0418】

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、該開始条件が成立した保留記憶の内容 (データ) が、図 11 - 15 (C) のアクティブ表示バッファ 131SG194B にコピーされるとともに、該コピーされた保留記憶の内容自体は始動入賞時受信コマンドバッファ 131SG194A から削除される。そして削除された保留記憶よりも下位の格納領域の記憶内容は、1 つずつ上位の格納領域にシフトされていくようになっている。

【0419】

アクティブ表示バッファ 131SG194B には、上記したように、保留記憶 (バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」) の可変表示が開始されるときに、該開始条件が成立した保留記憶の内容 (データ) がコピーされるので、図 11 - 15 (C) に示すように、

10

20

30

40

50

始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A と同様の格納領域が設けられている。つまり、始動口入賞指定コマンドを格納する領域と、図柄指定コマンドを格納する領域と、変動カテゴリコマンドを格納する領域と、保留記憶数通知コマンドを格納する領域と、保留表示フラグを格納する領域と、が設けられている。

【 0 4 2 0 】

本実施例では、可変表示が実行されておらず且つ保留記憶が存在しない場合に始動入賞が発生した場合は、該始動入賞に基づく始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 1 S G 1 9 4 A を経由することなくアクティブ表示バッファ 1 3 1 S G 1 9 4 B に格納されるようになっている。尚、保留表示フラグは、演出制御用 C P U 1 2 0 が後述する先読
10
予告設定処理 (S 1 6 1) を実行することでセットされる。

【 0 4 2 1 】

そして、アクティブ表示バッファ 1 3 1 S G 1 9 4 B の記憶内容は、可変表示を終了するとき実行される特図当り待ち処理においてクリア (削除) されるようになっている。

【 0 4 2 2 】

尚、保留表示フラグは、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の表示態様を示すフラグである。詳細は後述するが、本実施例では、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様 (保留表示フラグの値) によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。

【 0 4 2 3 】

20

[始動入賞判定処理]

図 1 1 - 1 6 は、図 6 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (1 3 1 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (1 3 1 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (1 3 1 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 1 特図保留記憶数を特定できれば良い。1 3 1 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (1 3 1 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 1 」に設定する (1 3 1 S G S 1 0 3)。30

【 0 4 2 4 】

1 3 1 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (1 3 1 S G S 1 0 1 ; N)、1 3 1 S G S 1 0 2 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 (1 3 1 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (1 3 1 S G S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (1 3 1 S G S 1 0 4 ; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの
40
保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (1 3 1 S G S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 3 1 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第 2 特図保留記憶数を特定できれば良い。1 3 1 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (1 3 1 S G S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 1 3 1 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (1 3 1 S G S 1 0 6)。

【 0 4 2 5 】

1 3 1 S G S 1 0 3 , 1 3 1 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後には、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
50

新する（１３１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウンタ値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウンタ値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウンタ値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウンタ値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（１３１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、１加算するように更新すれば良い。

10

【０４２６】

１３１ＳＧＳ１０８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１３１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（１３１ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３１ＳＧＳ１１０）。

【０４２７】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３及び変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４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、１３１ＳＧＳ１０９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。

20

【０４２８】

１３１ＳＧＳ１１０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（１３１ＳＧＳ１１１）。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４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

30

【０４２９】

ＣＰＵ１０３は、１３１ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３１ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３１ＳＧＳ１１３）。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４に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

40

【０４３０】

１３１ＳＧＳ１１３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

50

を判定する（１３１ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３１ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３１ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１３１ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３１ＳＧＳ１１６）、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。

【０４３１】

[入賞時乱数値判定処理]

図１１－１７（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１７の１３１ＳＧＳ１１２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。本実施例において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図６）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図６）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【０４３２】

図１１－１７に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技状態を特定するとともに（ステップ１３１ＳＧＳ１２１）、図１１－３（Ｂ）に示す表示結果判定テーブルを選択する（ステップ１３１ＳＧＳ１２２）。そして、ステップ１３１ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、ステップ１３１ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。

【０４３３】

乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ａ）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｂ）。遊技状態が通常状態である場合は、図１１－７（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択してステップ１３１ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｃ）。

【０４３４】

遊技状態が通常状態ではない場合は、更に遊技状態が時短状態Ｂであるか否かを判定する（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｄ）。遊技状態が時短状態Ｂではない、つまり、遊技状態時短状態Ａまたは確変状態である場合は、図１１－７（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択してステップ１３１ＳＧＳ１３１に進み（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｅ）、遊技状態が時短状態Ｂである場合は、図１１－７（Ｃ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＣを選択してステップステップ１３１ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３１ＳＧＳ１２６ｆ）。

【０４３５】

また、ステップ１３１ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３１ＳＧＳ１２９）。そして、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステッ

10

20

30

40

50

ブ 1 3 1 S G S 1 3 0 a)。遊技状態が通常状態である場合は、図 1 1 - 7 (D) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル A、遊技状態が時短状態 A または確変状態である場合は、図 1 1 - 7 (E) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル B、遊技状態が時短状態 B である場合は、図 1 1 - 7 (F) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル C をそれぞれ選択し、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 に進む (ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 b、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 d、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 0 e)。

【 0 4 3 6 】

ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン種別判定テーブルとステップ 1 3 1 S G S 1 0 9 にて抽出した乱数値 M R 3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他 (ノーマルリーチ) から判定する。例えば、乱数値 M R 3 が非リーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリを非リーチと判定し、乱数値 M R 3 がノーマルリーチの変動パターン種別である場合は変動カテゴリをその他 (ノーマルリーチ) と判定し、乱数値 M R 3 が低ベース弱スーパーリーチ A・B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のいずれかである場合は変動カテゴリをスーパーリーチと判定すればよい。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド (図 1 1 - 1 7 (B) に示すいずれか) の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する (ステップ 1 3 1 S G S 1 3 2)。

【 0 4 3 7 】

尚、送信設定されたコマンドは、C P U 1 0 3 が図 5 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 1 2 に対して送信される。

【 0 4 3 8 】

[遊技制御メイン処理]

図 1 1 - 1 8 は、本実施例における遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。本実施例において、ステップ S 1 ~ S 7 の処理、ステップ S 8 ~ S 9 の処理、およびステップ S 1 0 ~ S 1 2 の処理は、図 4 で示したそれらの処理と同様である。

【 0 4 3 9 】

本実施例では、ステップ S 7 において電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを送信すると、C P U 1 0 3 は、救済時短となるまでの残りの可変表示回数をカウントするための救済時短回数カウンタの値を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 1 6 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 3)。

【 0 4 4 0 】

次いで、C P U 1 0 3 は、現在の救済時短回数カウンタの値に応じた値をセットして救済時短回数指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 に送信する制御を行う (ステップ 1 3 1 S G S 0 0 1 4)。例えば、現在の救済時短回数カウンタの値が 1 ~ 1 2 5 回である場合には、C P U 1 0 3 は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド 9 4 0 1 H を送信する制御を行う。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に R A M クリア処理が実行されず復旧処理が実行された場合には、救済時短回数指定コマンドが送信されて、現在の救済時短までの残りの可変表示回数が通知される。

【 0 4 4 1 】

尚、本実施例では、電断復旧時に、復旧時のコマンドとは別に、復旧時救済時短回数指定コマンド及び救済時短回数指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、ステップ S 7 で送信される復旧時のコマンド (例えば、電源投入指定コマンド) の E X T データに、救済時短となるまでの残り回数に応じた値をセットして送信するように構成しても良い。

【 0 4 4 2 】

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

ときに、ステップ S 8 の初期化処理において、救済時短回数カウンタの領域も含めた領域にクリア処理を実行する。

【 0 4 4 3 】

また、ステップ S 9 において初期化を指示する演出制御コマンドを送信すると、CPU 103 は、救済時短回数カウンタに「900」をセットする（ステップ 131 S G S 0015）。従って、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された場合には、救済時短回数カウンタに「900」がセットされる。すなわち、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行された後、900 回の可変表示を実行しても大当たりが発生しなかった場合には、救済時短となり時短状態 B に制御されることになる。尚、本実施例では、ステップ S 9 において送信する初期化を指示する演出制御コマンドと、救済時短回数カウンタにセットされる初期値（「900」）とが対応しているため、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドの送信にもとづいて、救済時短回数カウンタにセットする初期値を特定可能でもある。

10

【 0 4 4 4 】

次いで、CPU 103 は、救済時短回数カウンタの値（本実施例では「900」となっている）を確認し、現在の救済時短回数カウンタの値を 16 進数に変換した値をセットして復旧時救済時短回数指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う（ステップ 131 S G S 0016）。

【 0 4 4 5 】

このように、救済時短回数カウンタの設定は、遊技の進行処理であるタイマ割込み処理が実行される前に実行されることで、救済時短回数カウンタの設定前に可変表示が開始されること等ないため、救済時短までの回数の管理を確実に行うことができる。

20

【 0 4 4 6 】

尚、本実施例では、遊技機への電源投入時に RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタに「900」をセットして初期設定する場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、RAM クリア処理が実行されたときに救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成しても良い。そのように構成すれば、前日の救済時短回数カウンタの値の続きの状態から遊技を開始できるので、救済時短となるまでの投資額を減らすことができ、遊技者にとって不利にならないように構成することができる。

【 0 4 4 7 】

また、上記のように構成する場合、クリアスイッチのオンを検出（ステップ S 3 ; Yes）して RAM クリア処理が実行されたときにのみ救済時短回数カウンタの初期設定を行わないように構成し、RAM 異常を検出（ステップ S 4 , S 5 ; No）して RAM クリア処理が実行されたときには、救済時短回数カウンタの初期設定を行うように構成しても良い。

30

【 0 4 4 8 】

[時短フラグ、確変フラグ]

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

40

【 0 4 4 9 】

時短フラグ A は、大当たり A、大当たり B、大当たり C 経由の時短状態 A に制御されているときにセットされている。この時短フラグ A は、大当たり A の大当たり遊技状態が終了するときにセットされ、時短状態 A が終了するとき（時短状態 A 中に大当たりとなったタイミング、110 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング）で消去される。

【 0 4 5 0 】

時短フラグ B は、救済時短経由で制御された時短状態 B に制御されているときにセットされている。この時短フラグ B は、RAM クリアから表示結果が大当たり図柄とならない 900 回の可変表示が実行されたとき、又は、大当たり遊技状態終了後に低確状態で表示結果

50

が大当たり図柄とならない 900 回の可変表示が実行されたときにセットされ、時短状態 B が終了するとき（時短状態 B 中に大当たりとなったタイミング、1100 回の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【0451】

確変フラグは、確変状態に制御されているときにセットされている。本実施例では、大当たり遊技の 1 ラウンド目に V 入賞した場合に、当該大当たり遊技が終了するときに、遊技状態が確変状態に制御されることに伴い確変フラグがセットされるものとする。この確変フラグは、確変状態が終了するタイミング（確変状態中に大当たりとなったタイミング、1100 回目の確変制御が実行されて通常状態に制御されるタイミング等）で消去される。例えば、確変フラグは、後述する図 11 - 20 のステップ 131SGS69A で YES と判定された場合に、当該可変表示が確変状態に制御されてから 110 回目であることに基づいて消去される。

【0452】

〔特別図柄通常処理〕

図 11 - 19 および図 11 - 20 は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップ S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103 は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップ 131SGS51）。具体的には、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計数をカウントするための合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が 0 でなければ、CPU103 は、第 2 保留記憶数が 0 であるか否かを確認する（ステップ 131SGS52）。具体的には、第 2 保留記憶数をカウントするための第 2 保留記憶数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する。第 2 保留記憶数が 0 でなければ、CPU103 は、特別図柄ポインタ（第 1 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第 2 特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第 2」を示すデータを設定する（ステップ 131SGS53）。第 2 保留記憶数が 0 であれば（すなわち、第 1 保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU103 は、特別図柄ポインタに「第 1」を示すデータを設定する（ステップ 131SGS54）。

【0453】

本実施例では、ステップ 131SGS52 ~ S54 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の可変表示に対して、第 2 特別図柄の可変表示が優先して実行される。言い換えれば、第 2 特別図柄の可変表示を開始させるための第 2 の開始条件が第 1 特別図柄の可変表示を開始させるための第 1 の開始条件に優先して成立するように制御される。

【0454】

尚、本実施例で示した態様に限らず、例えば、第 1 始動入賞口および第 2 始動入賞口に遊技球が入賞した順に第 1 特別図柄の可変表示および第 2 特別図柄の可変表示を実行するように構成しても良い。

【0455】

次いで、CPU103 は、RAM102 において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する（ステップ 131SGS55）。具体的には、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶数バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM102 の乱数バッファ領域に格納する。

【0456】

そして、CPU103 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ 131SGS56）。具体的には、CPU103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保

留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0457】

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

10

【0458】

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

【0459】

そして、CPU103は、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップ131SGS57）。尚、CPU103は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM102の所定の領域に保存する。

20

【0460】

次いで、CPU103は、乱数バッファ領域から当り判定用乱数を読み出し（ステップ131SGS61）、大当り判定モジュールを実行する（ステップ131SGS62）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した当り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、あらかじめ決められている大当り判定値と当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りとするに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理を実行するプログラムである。この場合、CPU103は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされていなければ（低確率状態であれば）、低確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。また、CPU103は、確変フラグがセットされていれば（高確率状態であれば）、高確率用の大当り判定値を用いて大当り判定を行う。CPU103は、当り判定用乱数の値がいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとするに決定する。

30

【0461】

大当りとするに決定した場合には（ステップ131SGS63；Yes）、CPU103は、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（ステップ131SGS64）そして、CPU103は、乱数バッファ領域に格納された種別判定用乱数の値と一致する値に対応した種別（大当りA、大当りB、大当りC）を大当りの種別に決定する（ステップ131SGS65）。尚、この場合、CPU103は、始動入賞判定処理（ステップS101）で抽出し第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファにあらかじめ格納した種別判定用乱数を読み出し、大当り種別の決定を行う。そして、ステップ131SGS70に移行する。一方、大当りとするに決定しなかった場合には（ステップ131SGS63；No）、ステップ131SGS66に移行する。

40

【0462】

本実施例では、特別図柄通常処理を行うことにより、可変表示結果（大当り、はずれ）にかかわらず救済時短に制御するための救済時短条件（救済時短回数カウンタの値を減算して「0」となること）が発生し得る構成となっている。本実施例では、大当りAとなったことにもとづいて時短状態Aに、所定回数（本実施例では、900回）の可変表示を終了しても次の大当りが発生しなかったことにもとづいて時短状態Bに制御されるようになっているが、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当りとなる場合が想定

50

される。そこで、救済時短条件が成立した可変表示の可変表示結果が大当たりとなる場合には、大当たりとなることにもとづく時短状態 A に制御するよう構成されている。

【 0 4 6 3 】

次いで、CPU 103 は、時短状態中の可変表示の実行回数をカウントするための時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを確認する（ステップ 131SGS66）。時短回数カウンタの値が 0 でなければ、CPU 103 は、時短回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ 131SGS67）、減算後の時短回数カウンタの値が 0 となっているか否かを確認する（ステップ 131SGS68）。減算後の時短回数カウンタの値が 0 となっていれば、CPU 103 は、可変表示終了時に時短状態を終了することを示す時短終了フラグをセットする（ステップ 131SGS69）。

10

【 0 4 6 4 】

尚、本実施例では、ステップ 131SGS71 以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理の前にステップ 131SGS66 ~ 131SGS69 を実行して時短回数カウンタの減算処理を行う場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。例えば、ステップ 131SGS71 以降の救済時短までの可変表示回数のカウント処理を実行した後に時短回数カウンタの減算処理を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、救済時短となる可変表示である場合には、時短回数カウンタに「110」をセット（ステップ 131SGS172 参照）した後に減算処理を実行してしまうと時短回数カウンタの値が 1 余分に減算されてしまうことから、救済時短となる可変表示では減算処理の後に再び時短回数カウンタの値を 1 加算するように構成しても良い。また、あらかじめ時短回数カウンタに 1 多い「111」をセットするように構成しても良い。

20

【 0 4 6 5 】

次いで、CPU 103 は、確変フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ 131SGS69A）。確変フラグがセットされていれば（すなわち、確変状態であれば）、ステップ 131SGS84 に移行する。本実施例では、ステップ 131SGS69A の処理が実行されることによって、確変状態中である場合には、ステップ 131SGS70 以降の処理（特にステップ 131SGS71 の処理）を行わないので、遊技状態が確変状態であるとき（本実施例では、極・バトルラッシュ中）に可変表示が実行されても、救済時短回数カウンタの値が減算されない。確変フラグがセットされていなければ（すなわち、非確変状態であれば）、ステップ 131SGS70 に移行する。

30

【 0 4 6 6 】

尚、本実施例では、確変フラグがセットされている場合に、ステップ 131SGS70 以降の処理が実行されることなく、ステップ 131SGS84 に移行する構成としているが、このような形態に限らず、確変フラグがセットされている場合に、ステップ 131SGS70 に移行するものの、ステップ 131SGS71 の処理は実行されないようにしても良い。すなわち、救済時短回数カウンタの値は更新されないものの、更新されていない救済時短回数カウンタの値に対応した救済時短回数指定コマンドや救済時短回数 2 指定コマンドが送信されるようにしても良い。

【 0 4 6 7 】

次いで、CPU 103 は、救済時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する（ステップ 131SGS70；Yes）。救済時短回数カウンタの値が 0 である場合には（ステップ 131SGS70；Yes）、ステップ 131SGS84 へ移行する。この時点で救済時短回数カウンタの値が 0 である場合とは、既に救済時短経由の時短状態（時短状態 B）に制御された後のタイミング（時短状態 B に制御されているか、または時短状態 B において 1100 回の変動を行った後に通常状態に制御されているタイミング）であり、救済時短回数カウンタに 900 がセットされる契機である大当たりが発生していない状態である。また、救済時短回数カウンタの値が 0 でない場合には（ステップ 131SGS70；No）、救済時短回数カウンタの値を 1 減算する（ステップ 131SGS71）。また、本実施例では、ステップ 131SGS71 の処理が実行されることによって、第 1 特別図柄の可変表示が実行される場合であるか第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合である

40

50

かに関係なく、一律に救済時短回数カウンタの値が更新される。

【0468】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であるか否かを確認する(ステップ131SGS72)。減算後の救済時短回数カウンタの値が126以下であれば(ステップ131SGS72; No)、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ131SGS73)。例えば、救済時短回数カウンタの値が1である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド9401Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が126である場合には、CPU103は、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド947EHを送信する制御を行う。 10

【0469】

次いで、CPU103は、減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっているか否かを確認する(ステップ131SGS74)。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていなければ、ステップ131SGS84に移行する。減算後の救済時短回数カウンタの値が0となっていれば、CPU103は、救済時短が発生したことにもとづき変動終了時に時短状態Bに制御することを示す救済時短決定フラグをセットする(ステップ131SGS75)。そして、ステップ131SGS84に移行する。

【0470】

一方、減算後の救済時短回数カウンタの値が127以上であれば(ステップ131SGS72; Yes)、CPU103は、EXTデータとして一律に7FHをセットして、救済時短回数指定コマンドとしてコマンド957FHを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ131SGS76)。次いで、CPU103は、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数(本実施例では、100回、200回、300回、400回、500回、600回、700回、又は800回)となっているか否かを確認する(ステップ131SGS77)。尚、救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっているか否かは、救済時短回数カウンタの値を確認することにより判定できる。救済時短までの残りの可変表示回数が100回単位の回数となっていれば、CPU103は、救済時短回数カウンタの値に応じた値をEXTデータにセットして、救済時短回数2指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(ステップ131SGS78)。例えば、救済時短回数カウンタの値が100である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9601Hを送信する制御を行う。また、救済時短回数カウンタの値が800である場合には、CPU103は、救済時短回数2指定コマンドとしてコマンド9608Hを送信する制御を行う。そして、ステップ131SGS84に移行する。 20 30

【0471】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントし、救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。例えば、演出制御用CPU120側で救済時短までの残り可変表示回数をカウントして後述する煽り演出やカウントダウン演出を実行するように構成しても良い。 40

【0472】

また、例えば、救済時短となったタイミングで救済時短回数カウンタの設定(「900」をセット)も行い、救済時短を連続して発生可能に構成する場合、1回目に救済時短となったときのみ救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信するように構成し、2回目以降に救済時短となったときには救済時短回数指定コマンドや救済時短回数2指定コマンドを送信しないように構成しても良い。

【0473】

次いで、CPU103は、大当り種別の決定結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する(ステップ131SGS84)。この場合、例えば、大当りAとすることに決定した場 50

合には特別図柄の停止図柄を「2」と決定し、大当たりBとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「3」と決定し、大当たりCとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「7」と決定し、はずれとすることに決定した場合には特別図柄の停止図柄を「-」と決定する。また、CPU103は、決定した特別図柄の停止図柄をRAM102に設けられた停止図柄記憶領域に記憶させる（ステップ131SGS85）。

【0474】

そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS111）に対応した値に更新する（ステップ131SGS86）。

【0475】

[特別図柄停止処理]

10

図11-21は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ131SGS131）。図柄確定期間タイマが動作中でない場合は、特別図柄の停止図柄の導出表示を行う（ステップ131SGS132）。そして、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS133）。

【0476】

大当たりフラグがセットされている場合は、時短Aフラグ、時短Bフラグ、確変フラグ等の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ131SGS134）、時短回数カウンタをクリアし（ステップ131SGS135）、大当たり種別に応じた大当たり開始指定コマンドの送信設定を行ってステップ131SGS147に進む（ステップ131SGS136）。尚、送信設定された大当たり開始指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

20

【0477】

また、ステップ131SGS133において大当たりフラグがセットされていない場合、CPU103は、救済時短決定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS140）。救済時短決定フラグがセットされていない場合は、ステップ131SGS147に進む。救済時短決定フラグがセットされている場合は、救済時短決定フラグをクリアするとともに、時短状態Bであることを示す時短Bフラグをセットする（ステップ131SGS141、ステップ131SGS142）。更に、時短回数カウンタに時短状態B（救済時短）に応じた1100をセットするとともに、時短状態B指定コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS143、ステップ131SGS144）。尚、送信設定された時短状態B指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

30

【0478】

また、右打ちランプ131SG132の点灯を開始するとともに、右打ちLED点灯通知コマンドの送信設定を行う（ステップ131SGS145、ステップ131SGS146）。尚、送信設定された右打ちLED点灯通知コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【0479】

40

そして、図柄確定期間タイマに図柄確定期間である0.5秒に応じた値をセットするとともに、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、ステップ131SGS149に進む（ステップ131SGS147、ステップ131SGS148）。尚、送信設定された図柄確定指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【0480】

ステップ131SGS149においてCPU103は、遊技状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行い、特別図柄停止処理を終了する。尚、送信設定された遊技状態指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理（図5参照）を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

50

【 0 4 8 1 】

そして、ステップ 1 3 1 S G S 1 3 1 において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 0 ）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 1 ）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定機関タイマがタイマアウトした場合は、導出した停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 2 ）。導出した停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 3 ）、導出した停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ 1 3 1 S G S 1 5 4 ）。 10

【 0 4 8 2 】

〔 状態遷移 〕

次に、本実施例における状態遷移について説明する。図 1 1 - 2 2 は、本実施例における状態遷移を説明するための状態遷移図である。

【 0 4 8 3 】

図 1 1 - 2 2 に示すように、通常状態（低確 / 低ベース状態）において、大当り B が発生して確変領域（Vスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 ）を遊技球が通過した場合には確変状態に制御され、大当り A が発生した場合には、時短状態 A（大当り経由の時短状態（低確 / 高ベース状態））に制御される。尚、図示していないが、大当り B が発生して確変領域（Vスイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1 ）を遊技球が通過しなかった場合にも、時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAM クリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態（低確 / 高ベース状態））に制御される。 20

【 0 4 8 4 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、確変状態（高確 / 高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には再び確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。 30

【 0 4 8 5 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 A（低確 / 高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 A において、大当りが発生することなく 1 1 0 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。 40

【 0 4 8 6 】

また、図 1 1 - 2 2 に示すように、時短状態 B（低確 / 高ベース状態）において、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過した場合には確変状態に制御される。尚、図示していないが、大当り B または大当り C のいずれかが発生して確変領域を遊技球が通過しなかった場合には再び時短状態 A（大当り経由の時短状態）に制御される。また、時短状態 B において、大当りが発生することなく 1 1 0 0 回の可変表示を終了した場合には通常状態に制御される。さらに、はずれとなる場合であっても、救済時短となった場合（RAM クリア処理後や確変状態終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 9 0 0 回に到達した場合、又は、時短状態 A における 1 1 0 回の可変表示の終了後に、次の大当りが発生することなく可変表示回数が 7 9 0 回に到達した場合）には時短状態 B（救済時短経由の時短状態）に制御される。 50

【 0 4 8 7 】

尚、本実施例では、時短状態 B 中に大当りが発生して確変領域へ遊技球が入賞しなかった場合に一律に時短状態 A に移行する場合を示しているが、そのような制御態様にかぎられない。例えば、現在の時短回数の残り回数と確変領域（V スイッチ 1 3 1 S G 0 2 3 B 1）へ遊技球が進入しなかった場合に対応した時短回数（本実施例では、1 1 0 回）とを比較し、現在の時短回数の残り回数の方が多ければ、そのまま現在の時短状態 B を継続するように構成しても良い。

【 0 4 8 8 】

尚、本実施例では、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示を実行することは可能であるものの、遊技者にとって不利な遊技となるため、時短状態中や確変状態中に第 1 特別図柄の可変表示が実行されることは想定せずに状態遷移の説明を行っている。 10

【 0 4 8 9 】

〔演出制御プロセス処理・先読み予告〕

図 1 1 - 2 3 及び図 1 1 - 2 4 に示すように、本実施例の先読み予告設定処理では、始動入賞が発生したタイミング（図 1 1 - 1 5（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファに保留記憶として始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド、保留記憶数通知コマンドが新たに記憶されたタイミング）において保留表示フラグを 0 ~ 2 のいずれかにセットすることにより、アクティブ表示や保留表示の表示態様を決定し、これらアクティブ表示や保留表示の表示態様によって大当り遊技状態に制御される割合を示唆可能となっている。 20

【 0 4 9 0 】

例えば、図 1 1 - 2 4 に示すように、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 9 5 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 5 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 0 % の割合で決定する。

【 0 4 9 1 】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「その他（ノーマルリーチ）」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 9 0 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 1 0 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 0 % の割合で決定する。 30

【 0 4 9 2 】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動カテゴリコマンドが示す変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 7 0 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 2 0 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 1 0 % の割合で決定する。 40

【 0 4 9 3 】

また、図柄指定コマンドが示す可変表示結果が「大当り」である場合は、先読み予告の非実行（保留表示フラグの値を「0」にセットすること）を 5 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「1」にセットすること）を 3 0 % の割合で決定し、先読み予告を演出パターン での実行（保留表示フラグの値を「2」にセットすること）を 6 5 % の割合で決定する。

【 0 4 9 4 】

尚、先読み予告設定処理の実行後は、保留表示・アクティブ表示更新処理（1 3 1 S G S 1 6 2）、救済時短等達残回数表示更新処理（ステップ 1 3 1 S G S 1 6 3）、救済時短 50

到達報知演出実行処理（ステップ131SGS164）を実行する。保留表示・アクティブ表示更新処理では、保留表示フラグの値に応じた表示態様にて保留表示やアクティブ表示の表示を開始する処理、可変表示の終了タイミングにてアクティブ表示をアクティブ表示エリア131SG005Fから消去する処理、可変表示中の演出の進行に応じて保留表示やアクティブ表示を非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達残回数表示更新処理では、画像表示装置5に表示されている救済時短到達残回数表示131SG005Z（図11-1参照）の値を可変表示の開始毎に減産更新する処理や、可変表示中の演出の進行に応じて救済時短到達残回数表示131SG005Zを非表示または表示を開始する処理等を実行する。救済時短到達報知演出実行処理では、可変表示回数が900回に達した可変表示の終了タイミングから、時短状態Bに制御されたことを報知する救済時短到達報知演出を実行するための処理を実行する。

10

【0495】

〔可変表示開始設定処理〕

図11-25は、図11に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用CPU120は、先ず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS601）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS602）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第1特図保留記憶（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS603）。尚、このとき、バッファ番号「1-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

20

【0496】

また、ステップ131SGS601において、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ131SGS604）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおけるバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、アクティブ表示バッファ131SG194Bにコピーする（131SGS605）。また、始動入賞時受信コマンドバッファ131SG194Aにおける第2特図保留記憶（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応付けて記憶されている各種コマンドデータ）を1個ずつ上位にシフトする（ステップ131SGS606）。尚、このとき、バッファ番号「2-1」に記憶されている各種コマンドデータはシフトする先が存在しないため消去される。

30

【0497】

尚、第2特図可変表示開始コマンド受信フラグがオンでない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。

【0498】

ステップ131SGS603またはステップ131SGS6060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131SGS607）。更に、読み出した変動パターン指定コマンドと表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ131SGS608）。

40

【0499】

例えば、図11-26に示すように、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンが非リーチ（非リーチはずれ）である場合は、停止図柄を100%の割合で「124」や「578」等の「非リーチ」の組み合わせ（非リーチ態様、非リーチはずれ態様）に決定する。また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがノーマルリーチ（ノーマルリーチはずれ）である場合は停止図柄を95%の割合で「242」や「676」等の偶

50

数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、5%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定する。

【0500】

また、可変表示結果が「はずれ」であり、変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）である場合は停止図柄を80%の割合で「242」や「676」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチはずれ態様）に決定し、19%の割合で「131」や「545」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチはずれ態様）に決定し、1%の割合で「767」や「787」等の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチはずれ態様）に決定する。 10

【0501】

そして、可変表示結果が「大当たり」である場合は停止図柄を20%の割合で「222」や「666」等の偶数での「リーチ」の組み合わせ（偶数リーチ態様、偶数リーチ大当たり態様）に決定し、50%の割合で「111」や「555」等の7以外の奇数での「リーチ」の組み合わせ（奇数リーチ態様、奇数リーチ大当たり態様）に決定し、30%の割合で「777」の7図柄での「リーチ」の組み合わせ（「7」リーチ態様、「7」リーチ大当たり態様）に決定する。

【0502】

つまり、飾り図柄が「7」図柄でリーチとなる場合が最も大当たり期待度が高く、以降は「7」以外の奇数図柄でリーチとなる場合、偶数図柄でリーチとなる場合、非リーチの場合の順に大当たり期待度が低くなるように設定されている（飾り図柄による大当たり期待度：「7」図柄でのリーチ>「7」以外の奇数図柄でのリーチ>偶数でのリーチ>非リーチ）。このため、本実施例においては、飾り図柄がリーチの態様となるか否かや、いずれの図柄でリーチとなる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。 20

【0503】

尚、本実施例では、飾り図柄が偶数の組み合わせでリーチとなる場合と奇数の組み合わせでリーチとなる場合等で大当たり期待度が異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、飾り図柄がいずれの図柄の組合せでリーチとなっても大当たり期待度が同一であっても良いし、また、飾り図柄が示す数字の大きさに応じてリーチとなったときの大当たり期待度が異なるようにしても良い。 30

【0504】

図11-25に戻り、飾り図柄の停止図柄を決定した後の演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当たりとなる可能性を示唆する可変表示中予告演出を実行するか否かを決定するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ131SGS609）を実行する。

【0505】

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示中予告演出決定処理の決定結果に応じたプロセステーブル（演出制御パターン）の選択を行い（ステップ131SGS610）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ131SGS611）。 40

【0506】

尚、各プロセステーブルには、演出制御パターンが設定されている。具体的には、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、押しボタン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。

【0507】

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 50

、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L、8 R、操作部 (プッシュボタン 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 (1 3 1 S G S 6 1 2)。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。

【0 5 0 8】

尚、本実施例では、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良い。

10

【0 5 0 9】

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 (1 3 1 S G S 6 1 3)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (1 3 1 S G S 6 1 4)。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 (S 1 7 2) に対応した値にする (1 3 1 S G S 6 1 5)。

20

【0 5 1 0】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ - 1 する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理 (S 1 7 3) に応じた値にセットすれば良い。

【0 5 1 1】

[可変表示中の演出について]

30

演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理において可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信した場合に、その後のステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン、可変表示結果指定コマンドにより指定される特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果に基づいて、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、リーチ演出の実行の有無、その態様、実行開始タイミングなどを決定し、その決定結果等を反映した演出制御パターンを設定し、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及びリーチ演出等の制御を行う。

【0 5 1 2】

[演出制御パターンについて]

40

図 1 1 - 2 7 及び図 1 1 - 2 8 に示すように、演出制御パターンは、変動パターン P A 1 - 1 ~ 4、P A 2 - 1 ~ 1 9、P B 1 - 1 ~ 1 8 毎に設定されている。

【0 5 1 3】

変動パターン P A 1 - 1 ~ 4 に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなる非リーチ 1 ~ 4 のパターンが設定されている。変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2 は、通常状態において指定される変動パターンであり、P A 1 - 3 は、時短状態 A または確変状態において選択される変動パターンであり、P A 1 - 4 は、時短状態 B において選択される変動パターンであり、それぞれに対応する非リーチ 1 ~ 4 のパターンでは、変動パターンに応じた変動時間に応じて飾り図柄の可変表示が終了するまでの時間がそれぞれ異なるように設定されている。

50

【 0 5 1 4 】

変動パターン P A 2 - 1 に対応する演出制御パターンとして、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出（図中「ノーマル」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 は、通常状態、時短状態 A、確変状態において指定される変動パターンである。

【 0 5 1 5 】

変動パターン P A 2 - 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出（図中「低ベース弱 A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出（図中「低ベース弱 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

10

【 0 5 1 6 】

変動パターン P A 2 - 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出（図中「低ベース強 A」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ A のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

20

【 0 5 1 7 】

変動パターン P A 2 - 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出（図中「低ベース強 B」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 9 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ B のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

30

【 0 5 1 8 】

変動パターン P A 2 - 1 0 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチ C のリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

40

【 0 5 1 9 】

変動パターン P A 2 - 1 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出（図中「低ベース最強」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 5 に対応する演出制御パターン

50

として、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

【0520】

変動パターンPA2-2～15は、いずれも通常状態において指定される変動パターンである。

【0521】

変動パターンPA2-16に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチAのリーチ演出（図中「高ベースA」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-17に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチBのリーチ演出（図中「高ベースB」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-18に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチCのリーチ演出（図中「高ベースC」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。変動パターンPA2-19に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチDのリーチ演出（図中「高ベースD」）を実行し、その後リーチはずれとなるパターンが設定されている。

10

【0522】

変動パターンPA2-16～19は、いずれも時短状態A、確変状態において選択される変動パターンである。

20

【0523】

変動パターンPB1-1に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

【0524】

変動パターンPB1-2に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-3に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-4に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチAのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

30

【0525】

変動パターンPB1-5に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-6に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-7に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチBのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

40

【0526】

変動パターンPB1-8に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-9に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターンPB1-10に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース強リーチCのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

50

【 0 5 2 7 】

変動パターン P B 1 - 1 1 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P A 2 - 1 2 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 3 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

10

【 0 5 2 8 】

変動パターン P B 1 - 1 ~ 1 3 は、いずれも通常状態において選択される変動パターンである。

【 0 5 2 9 】

変動パターン P B 1 - 1 4 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ A のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 5 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ B のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 6 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ C のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 7 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチのリーチ演出の後、高ベースリーチ D のリーチ演出を実行し、その後大当たりとなるパターンが設定されている。

20

【 0 5 3 0 】

変動パターン P B 1 - 1 4 ~ 1 7 は、いずれも時短状態 A、確変状態において選択される変動パターンである。

【 0 5 3 1 】

変動パターン P B 1 - 1 8 に対応する演出制御パターンとして、ノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出を実行せずに大当たりとなるパターンが設定されている。変動パターン P B 1 - 1 8 は、時短状態 B において選択される変動パターンである。

30

【 0 5 3 2 】

[可変表示中の演出の流れについて]

図 1 1 - 2 9 は、通常状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 1 または P A 1 - 2 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 3 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 または P B 1 - 1 の場合には、飾り図柄がリーチ態様となるノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 であれば大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 3 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 2 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

50

【 0 5 3 5 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 3 6 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4またはPB1-2の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-2であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 3 7 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-5またはPB1-3の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-5であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-3であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 3 8 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-6またはPB1-4の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-6であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-4であれば低ベース強スーパーリーチAのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 3 9 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-7またはPB1-5の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-7であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPB1-5であれば低ベース強スーパーリーチBのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 4 0 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがPA2-8またはPB1-6の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、

50

低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 6 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 または P B 1 - 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 9 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 7 であれば低ベース強スーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 4 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 または P B 1 - 8 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 0 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 8 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 4 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 または P B 1 - 9 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 1 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 9 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 4 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 2 または P B 1 - 1 0 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 2 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 0 であれば低ベース強スーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 4 5 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 または P B 1 - 1 1 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した

50

後、低ベース弱スーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 1 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 4 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 または P B 1 - 1 2 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース弱スーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、さらに低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 4 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 2 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 4 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 または P B 1 - 1 3 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 5 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 3 であれば低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 4 8 】

このように通常状態においては、低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出において演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されることがなく、低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出を経由して実行された低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強リーチ、低ベース弱スーパーリーチ A、B のリーチ演出を経由することなく実行された低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出のみ、演出結果として大当たりが報知され、大当たりにより制御されるようになっている。

30

【 0 5 4 9 】

図 1 1 - 3 0 は、時短状態 A、確変状態における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 3 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 5 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 または P B 1 - 1 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 であればリーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 であれば大当たりとなるように制御する。

40

【 0 5 5 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 6 または P B 1 - 1 4 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出

50

出を実行した後、高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 6 であれば高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 4 であれば高ベーススーパーリーチ A のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 7 または P B 1 - 1 5 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 7 であれば高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 5 であれば高ベーススーパーリーチ B のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

10

【 0 5 5 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 8 または P B 1 - 1 6 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 8 であれば高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 6 であれば高ベーススーパーリーチ C のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

20

【 0 5 5 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 A、確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 9 または P B 1 - 1 7 の場合には、ノーマルリーチのリーチ演出を実行した後、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を実行し、その後、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 2 - 1 9 であれば高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の演出結果としてはずれが報知され、リーチはずれとなるように制御し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 7 であれば高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。

30

【 0 5 5 5 】

このように時短状態 A、確変状態においては、ノーマル演出、またはノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチ A ~ D のリーチ演出において大当たりまたははずれの演出結果が報知され、その後大当たりまたははずれに制御されるようになっており、ノーマル演出の後に制御される高ベーススーパーリーチ A ~ D からさらに別のリーチ演出が実行されることない。

40

【 0 5 5 6 】

図 1 1 - 3 1 は、時短状態 B における可変表示中の演出の流れを示す図である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 B において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P A 1 - 4 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに非リーチはずれとなるように制御する。

【 0 5 5 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態 B において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2

50

可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - 1 8 の場合には、飾り図柄がリーチ態様とならずに大当たりとなるように制御する。

【 0 5 5 8 】

このように時短状態 B においては、はずれの場合と大当たりの場合は必ず非リーチとなるように制御されるようになっている。

【 0 5 5 9 】

[スーパーリーチ演出について]

本実施の形態において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中にスーパーリーチのリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチのリーチ演出は、前述のように通常状態において実行される低ベース弱スーパーリーチ A、B、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出、時短状態 A、確変状態において実行される高ベーススーパーリーチ A ~ D のリーチ演出を含む。尚、以下では、ノーマルリーチ、スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単にノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出と呼ぶことがあり、低ベース弱スーパーリーチ A、低ベース弱スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ A、低ベース強スーパーリーチ B、低ベース強スーパーリーチ C、低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出を、それぞれ単に低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出と呼ぶことがあり、高ベーススーパーリーチ A、高ベーススーパーリーチ B、高ベーススーパーリーチ C、高ベーススーパーリーチ D のリーチ演出を、それぞれ単に高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C 演出、高ベースリーチ演出と呼ぶことがある。

【 0 5 6 0 】

スーパーリーチ演出は、大当たりとなる可能性を示唆する演出を実行するとともに、最終的に大当たりとなるかの演出結果（低ベース弱スーパーリーチ A、B については、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチへ発展するか、はずれとなるかの演出結果）が報知される演出である。

【 0 5 6 1 】

また、スーパーリーチ演出には、その種類毎にタイトルが設定されており、スーパーリーチ演出は、当該スーパーリーチ演出のタイトルが表示されるタイトル表示パートと、タイトル表示パートの後に演出結果が報知されるまでの導入パートと、から構成される。

【 0 5 6 2 】

[低ベース弱リーチ A、B 演出の変形例について]

本実施例では、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行する変動パターンとして、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含まない構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン P B 1 - J A、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターン P B 1 - J B を含む構成としても良い。

【 0 5 6 3 】

このような構成において演出制御用 C P U 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - J A の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出を実行し、低ベース弱リーチ A 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御し、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが P B 1 - J B の場合に、ノーマルリーチ演出を実行した後、低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当たりが報知され、大当たりとなるように制御する。このため、このような構成においては、低ベース弱リーチ A 演出の導入パー

トにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなり、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されるか、他のスーパーリーチ演出に発展するか、のいずれかとなる。

【 0 5 6 4 】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展する変動パターンを含まない構成としても良く、このような構成では、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、演出結果として大当たりとなるか否かが報知されることとなる。

【 0 5 6 5 】

また、以下の実施例においても、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成を適用しても良く、この場合には、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の大当たり期待度が、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ A 演出の大当たり期待度よりも高くなるように、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後にはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンの決定割合が定められた構成となる。

【 0 5 6 6 】

[低ベース弱リーチ A 演出について]

図 1 1 - 3 2 は、低ベース弱リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 1 1 - 3 3 は、低ベース弱リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【 0 5 6 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、相対的に大きいサイズの飾り図柄（飾り図柄（大））の変動を開始し、図 1 1 - 3 2（a 1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L，5 R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出 A を実行し、図 1 1 - 3 2（a 2）に示すように、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。

【 0 5 6 8 】

図 1 1 - 3 2（a 1）～（a 3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチ A 演出の背景（廊下の背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

【 0 5 6 9 】

図 1 1 - 3 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートは、画像表示装置 5 の表示領域に低ベース弱リーチ A 演出のタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【 0 5 7 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 3 2（a 3）～（a 4）に示すように、タイトル文字「爆チューを捕

10

20

30

40

50

まえる！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「爆チューを捕まえる！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【 0 5 7 1 】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「 1 」～「 9 」の数字のいずれか（図中は「 2 」）が表示されることとなるが、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「 1 」～「 9 」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

【 0 5 7 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示期間では、図 1 1 - 3 2（ a 4 ）～（ a 5 ）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえる！」の背後に敵キャラクタ「爆チュー」が出現するとともに、タイトル文字「爆チューを捕まえる！」の下方に、敵キャラクタ「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図 1 1 - 3 3 に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図 1 1 - 3 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

20

【 0 5 7 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチ A 演出のタイトル終了期間では、図 1 1 - 3 2（ a 5 ）～（ a 6 ）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「爆チューを捕まえる！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図 1 1 - 3 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。また、図 1 1 - 3 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

30

【 0 5 7 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 1 1 - 3 2（ a 6 ）～（ a 7 ）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景（廊下の背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（敵キャラクタ「爆チュー」が登場するシーン）も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」も継続して表示され、スピーカ 8 L , 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 1 1 - 3 2（ a 7 ）～（ a 8 ）に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン（味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーン）に切り替わる。

40

【 0 5 7 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ A の後、低ベース強スーパーリーチ A ～ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低

50

ベース強リーチC演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0576】

尚、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチAの後、低ベース弱リーチA演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえ、低ベース弱リーチA演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【0577】

〔低ベース弱リーチB演出について〕

図11-34は、低ベース弱リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-35は、低ベース弱リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

20

【0578】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図11-34（b1）に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置5における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、後述する操作促進演出Aを実行し、図11-34（b2）に示すように、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、表示領域全体を白色表示する白フラッシュ演出を実行した後、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。

30

【0579】

図11-34（b1）～（b3）に示すように、白フラッシュ演出前に表示されていた通常状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（昼間の空の背景）が、白フラッシュ演出後は低ベース弱リーチB演出の背景（ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「ボインゴ」が左右に対峙する背景）に切り替わり、白フラッシュ演出前にリーチ態様で表示されていた飾り図柄（大）は、白フラッシュ演出後は飾り図柄（大）よりもサイズの小さい飾り図柄（小）のリーチ態様に切り替わる。

40

【0580】

図11-35に示すように、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース弱リーチB演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「ビリビリホッケー対決」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【0581】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。低ベース弱リーチB演出のタイトル開始

50

期間では、図 1 1 - 3 4 (b 3) ~ (b 4) に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) のうち左側の飾り図柄 (小) と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

【 0 5 8 2 】

リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) としては、「 1 」 ~ 「 9 」の数字のいずれか (図中は「 2 」) が表示されることとなるが、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) が「 1 」 ~ 「 9 」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) のうち左側の飾り図柄 (小) と重なった態様で出現し、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

10

【 0 5 8 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間では、図 1 1 - 3 4 (b 4) ~ (b 5) に示すように、タイトル文字「ビリビリホッケー対決」の下方に、味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーンに応じたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。この際、図 1 1 - 3 5 に示すように、タイトルを読み上げる音声は出力されない。また、図 1 1 - 3 5 に示すように、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間は、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される (図 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照) 。

20

【 0 5 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間では、(b 5) ~ (b 6) に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「ビリビリホッケー対決」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。図 1 1 - 3 5 に示すように、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間は、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する (図 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照) 。また、図 1 1 - 3 5 に示すように、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートでは、後述する期待度示唆表示は表示されない。

30

【 0 5 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル終了期間の終了後、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートを開始させる。図 1 1 - 3 4 (b 6) ~ (b 7) に示すように、低ベース弱リーチ B 演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートの背景 (ホッケー台を挟んでキャラクター「夢夢」とキャラクター「ボインゴ」が左右に対峙する背景) と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン (味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「ボインゴ」が左右に対峙するシーン) も導入パートにわたり継続し、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」も継続して表示され、スピーカ 8 L , 8 R から出力されているセリフの音声も継続して出力される。その後、図 1 1 - 3 4 (b 7) ~ (b 8) に示すように、タイトル表示パートで表示されていたセリフ「ホッケーで勝負よ！負けないわ！」の音声の出力が終了したタイミングで導入パートの次の動画のシーン (味方キャラクター「夢夢」がパックを打ち返すシーン) に切り替わる。

40

【 0 5 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、低ベース強スーパーリーチ A ~ C、低ベース最強スーパーリーチのいずれかに

50

発展する変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行させた後、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のいずれかに発展させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱スーパーリーチ B の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「ボインゴ」との勝負に勝つことができず、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【 0 5 8 7 】

10

尚、低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンを含む構成において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース弱リーチ B 演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当りとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」が敵キャラクター「ボインゴ」との勝負に勝って、低ベース弱リーチ B 演出の演出結果として大当りである旨（大当り遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当りを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【 0 5 8 8 】

20

[低ベース強リーチ A 演出について]

図 1 1 - 3 6 は、低ベース強リーチ A 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 1 1 - 3 7 は、低ベース強リーチ A 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

【 0 5 8 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ A 演出に発展させる。

30

【 0 5 9 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 3 2 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図 1 1 - 3 6（c 1）に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 3 2 を落下させ、その後可動体 3 2 を初期位置まで上昇させる。

40

【 0 5 9 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図 1 1 - 3 6（c 1'）に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ

50

表示は非表示となる。

【 0 5 9 2 】

図 1 1 - 3 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【 0 5 9 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【 0 5 9 4 】

落下演出から移行した低ベース強リーチ A 演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 U、アクティブ表示エリア 1 3 1 S G 0 0 5 F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【 0 5 9 5 】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチ A 演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチ A 演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【 0 5 9 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【 0 5 9 7 】

図 1 1 - 3 6 (c 1) ~ (c 3) に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ A 演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わり、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【 0 5 9 8 】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチ A 演出の背景（廊下に味方キャラクタ「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【 0 5 9 9 】

低ベース強リーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 3 6 (c 3) ~ (c 4) に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる！」の全体を定位置に向かって

10

20

30

40

50

移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0600】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

【0601】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間では、まず、図11-36（c4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-37に示すように、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-36（c5）～（c6）に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

20

【0602】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間では、図11-36（c6）～（c7）に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチA演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、図11-37に示すように、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L，8Rからセリフの音声も出力されない。

30

【0603】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチA演出の導入パートを開始させる。図11-36（c3）～（c8）に示すように、低ベース強リーチA演出の導入パート開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル開始期間以降の背景（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示される背景）と同じであり、タイトル表示パートから開始している動画のシーン（廊下に味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が表示されるシーン）も導入パートにわたり継続する。また、図11-36（c8）及び図11-37に示すように、導入パートの開始後、敵キャラクター「爆チュー」が出現するとともに、敵キャラクター「爆チュー」が登場するシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L，8Rから字幕で表示されたセリフの音声が出力される。

40

【0604】

このように低ベース強リーチA演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応

50

じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L , 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【 0 6 0 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえ、低ベース強リーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ジャム」が敵キャラクター「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース強リーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

10

【 0 6 0 6 】

[低ベース強リーチ A 演出の期待度示唆表示について]

低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」とともに、タイトル文字「2 人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 3 6 (c 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

20

【 0 6 0 7 】

低ベース強リーチ A 演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがある。一方、タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示も複数のオブジェクトにより期待度が示唆されるものであるため、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

30

【 0 6 0 8 】

また、通常状態では第 2 始動入賞口に遊技球が進入することはほばないため、第 1 特図の保留数が最大（4 つ）でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

40

【 0 6 0 9 】

尚、図 1 1 - 3 6 に示す例では、タイトル表示パートのうち期待度示唆表示が表示される前のプロローグ表示期間において保留表示及びアクティブ表示が表示される構成である

50

が、プロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0610】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合には、図11-36(c2)~(c3)に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、図11-36に示す例では、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーにキャラクターを表示させ、表示領域が全て埋まるまで拡大表示させることで、表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となる構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄(小)等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【0611】

低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートでは、図11-36(c4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-36(c5)~(c6)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-36(c5)に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図11-36(c6)に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチA演出に対応する3個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチA演出における大当たりの期待度が示唆される。

【0612】

低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出から低ベース強リーチA演出に発展する場合には、図11-38(x1)~(x2)に示すように、プロローグ表示期間において味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まるまでは、保留数が残っていれば保留表示及びアクティブ表示が表示されており、その後のタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」を定位置に表示させる段階を経ることなく、図11-38(x3)~(x4)に示すように、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」と同時に期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトを表示し、その後、星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させた場合に、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが非表示となつてからすぐに期待度示唆表示を構成するオブジェクトが表示されることとなり、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示を混同してしまう虞がある。これに対し、図11-36に示す例では、プロローグ表示期間において期待度示唆表示が非表示となった後、タイトル表示期間において期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「2人で爆チューを捕まえる!」の下方に期待度示唆表示を表示させるので、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【0613】

[低ベース強リーチB演出について]

図11-39は、低ベース強リーチB演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-40は、低ベース強リーチB演出の実行状況を示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【 0 6 1 4 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース強リーチB演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチB演出に発展させる。

10

【 0 6 1 5 】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図11-39(d1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

20

【 0 6 1 6 】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図11-39(d1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【 0 6 1 7 】

図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチB演出のタイトル文字「激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置5の表示領域にタイトル文字「激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【 0 6 1 8 】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

【 0 6 1 9 】

落下演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

40

【 0 6 2 0 】

また、選択演出から移行した低ベース強リーチB演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像(ここでは低ベース強リーチB演出の結果画像)、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を選択演出の選択結果

50

画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0621】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0622】

図11-39(d1)～(d3)に示すように、落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景)に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

10

【0623】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出のタイトル表示専用の背景(味方キャラクター「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクター「ロボ」が左右の位置に表示される背景)に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

20

【0624】

低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間では、図11-39(d3)～(d4)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

30

【0625】

リーチ態様の左右の飾り図柄(小)としては、「1」～「9」の数字のいずれか(図中は「2」)が表示されることとなるが、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)のうち左側の飾り図柄(小)と重なった態様で出現し、タイトル文字「激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で表示される。

【0626】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間では、まず、図11-39(d4)に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-40に示すように、スピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-39(d5)～(d6)に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される(図11-47及び図11-48参照)。

40

【0627】

50

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間では、図11-39(d6)~(d7)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチB演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図11-47及び図11-48参照)。また、図11-40に示すように、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

10

【0628】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチB演出の導入パートを開始させる。図11-39(d3)~(d8)に示すように、低ベース強リーチB演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が左右の位置に表示される背景)とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチB演出の導入パート開始時の背景(味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が町中で対峙する背景)に切り替わる。低ベース強リーチB演出の導入パートは、遊技者から見て奥側の位置で敵キャラクタ「ロボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側の位置で味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクタ「ロボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「激震ロボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、図11-39(d8)及び図11-40に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「負けないわ!」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声

20

【0629】

このように低ベース強リーチB演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声

30

【0630】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチB演出の演出結果として大当たりである旨(大当たり遊技状態に制御される旨)の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチBの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が敵キャラクタ「ロボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチB演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。

40

【0631】

[低ベース強リーチB演出の期待度示唆表示について]

低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「

50

激震ロボバトル」とともに、タイトル文字「激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 11 - 39 (d 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0632】

低ベース強リーチ B 演出が実行される通常状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

10

【0633】

また、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチ B 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0634】

尚、低ベース強リーチ B 演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0635】

また、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合には、図 11 - 39 (d 2) ~ (d 3) に示すように、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景 (中央から放射状に模様が広がる背景)、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄 (小) 等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

30

【0636】

低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートでは、図 11 - 39 (d 4) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 11 - 39 (d 5) ~ (d 6) に示すように、タイトル文字「激震ロボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 11 - 39 (d 5) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 11 - 39 (d 6) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチ B 演出に対応する 3 . 5 個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチ B 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

40

50

【 0 6 3 7 】

[低ベース強リーチ C 演出について]

低ベース強リーチ C 演出については、前述の低ベース強リーチ B 演出と共通する点が多いことから低ベース強リーチ C 演出についての図面は省略する。

【 0 6 3 8 】

演出制御用 CPU 120 は、通常状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチ A または低ベース弱スーパーリーチ B を経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を実行し、低ベース強リーチ C 演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチ C に対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース強リーチ C 演出に発展させる。

10

【 0 6 3 9 】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出から発展する場合に、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤で可動体 32 を落下させる落下演出を実行した後、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出の終盤の背景から落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）に切り替わった後、可動体 32 を落下させ、その後可動体 32 を初期位置まで上昇させる。

20

【 0 6 4 0 】

また、演出制御用 CPU 120 は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、後述する選択演出を実行した後、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

30

【 0 6 4 1 】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートは、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」が表示される前のプロローグ表示期間と、画像表示装置 5 の表示領域にタイトル文字「大激震ロボバトル」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「大激震ロボバトル」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

【 0 6 4 2 】

演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずプロローグ表示期間の表示を開始させる。

40

【 0 6 4 3 】

落下演出から移行した低ベース強リーチ C 演出のプロローグ表示期間では、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示、第 1 保留記憶表示エリア 131SG005D、第 2 保留記憶表示エリア 131SG005U、アクティブ表示エリア 131SG005F の保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、味方キャラクタ「夢夢」を、落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【 0 6 4 4 】

50

また、選択演出から移行した低ベース強リーチC演出のプロローグ表示期間では、選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース強リーチC演出の結果画像）、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示を維持したまま、味方キャラクター「夢夢」を選択演出の選択結果画面よりも手前のレイヤーに表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させる。

【0645】

演出制御用CPU120は、プロローグ表示期間の終了後、タイトル開始期間に移行させる。

【0646】

落下演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチB演出の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持される。

【0647】

また、図示しないが、選択演出から移行したプロローグ表示期間では、味方キャラクター「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた選択演出の選択結果画像が、プロローグ表示期間の終了後、低ベース強リーチC演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大ロボ」が左右の位置に表示される背景）に切り替わる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、プロローグ表示期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

【0648】

低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間では、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部を表示領域の左側から、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現させ、その後、タイトル文字「大激震ロボバトル」の全体を定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0649】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、タイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）のうち左側の飾り図柄（小）と重なった態様で出現し、タイトル文字「大激震ロボバトル」が定位置に静止した状態においては、タイトル文字「大激震ロボバトル」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0650】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間では、まず、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「大激震ロボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、スピーカ8L，8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、タイトル文字「大激震ロボバトル」の下方にタイトル文字「大激震ロボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。低ベース強リーチC演出のタイトル表示期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

10

20

30

40

50

【0651】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間では、定位置に表示されているタイトル文字「大激震口ボバトル」を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。また、タイトル文字とともに期待度示唆表示についても表示領域の右側へ全てが消えるまで移動させる。低ベース強リーチC演出のタイトル終了期間は、低ベース強リーチC演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図11-47及び図11-48参照）。また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

10

【0652】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース強リーチC演出の導入パートを開始させる。低ベース強リーチC演出の導入パートの開始時の背景は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、導入パートの開始時に、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景から低ベース強リーチC演出の導入パート開始時の背景（味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が町中で対峙する背景）に切り替わる。低ベース強リーチC演出の導入パートは、遊技者から見て奥側に敵キャラクター「大口ボ」が正面を向き、遊技者から見て手前側に味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が背中を向けて両者が対峙する動画のシーンから開始する。この際、遊技者から見て奥側に位置する敵キャラクター「大口ボ」も、遊技者から見て手前側に位置する味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」も、タイトル表示パートのタイトル表示期間においてタイトル文字「大激震口ボバトル」が表示されていた定位置と重なる位置に表示される。また、導入パートの開始後、味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」と敵キャラクター「大口ボ」が対峙するシーンに応じたセリフ「絶対に負けないわ！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声も出力される。

20

【0653】

このように低ベース強リーチC演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されるようになっている。

30

【0654】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに勝利し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース強スーパーリーチCの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクター「夢夢」及び「ナナ」が敵キャラクター「大口ボ」とのバトルに敗北し、低ベース強リーチC演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

40

【0655】

[低ベース強リーチC演出の期待度示唆表示について]

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「大激震口ボバトル」とともに、タイトル文字「大激震口ボバトル」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、5個

50

の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【0656】

低ベース強リーチC演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

10

【0657】

また、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース強リーチC演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0658】

尚、低ベース強リーチC演出においてプロローグ表示期間が開始するときから、保留表示及びアクティブ表示を非表示とする構成としても良く、このような構成においても保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止できる。

【0659】

また、低ベース強リーチB演出を実行する場合には、プロローグ表示期間において落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）、保留表示及びアクティブ表示よりも手前のレイヤーに味方キャラクタ「夢夢」を表示させた後、味方キャラクタ「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、味方キャラクタ「夢夢」の拡大表示により表示領域が全て埋まる前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、プロローグ表示期間の終了後に非表示となるため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

30

【0660】

低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示を非表示とした状態でタイトル文字「大激震口ボバトル」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、タイトル文字「大激震口ボバトル」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、5個の星形オブジェクトのうち低ベース強リーチC演出に対応する4個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、低ベース強リーチC演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

40

【0661】

〔低ベース最強リーチ演出について〕

図11-41は、低ベース最強リーチ演出の実行時における画像表示装置5に表示される画像の推移を示す図であり、図11-42は、低ベース最強リーチ演出の実行状況を示

50

すタイミングチャートである。

【 0 6 6 2 】

演出制御用CPU120は、通常状態において第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから低ベース弱スーパーリーチAまたは低ベース弱スーパーリーチBを経て発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。また、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチに対応する変動パターンが指定された場合に、当該変動パターンがノーマルリーチから直接発展する変動パターンであれば、ノーマルリーチ演出の実行後、後述する選択演出を実行し、低ベース最強リーチ演出に発展させる。

10

【 0 6 6 3 】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出から発展する場合に、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤で可動体32を落下させる落下演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。落下演出では、図11-41(e1)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示、第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示を維持したまま、低ベース弱リーチA演出または低ベース弱リーチB演出の終盤の背景から落下演出専用の背景(中央から放射状に模様が広がる背景)に切り替わった後、可動体32を落下させ、その後可動体32を初期位置まで上昇させる。

20

【 0 6 6 4 】

また、演出制御用CPU120は、ノーマルリーチから直接発展する場合に、図11-41(e1')に示すように、後述する選択演出を実行した後、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートを開始する。選択演出の詳細については後述するが、選択演出では、その開始時に第1保留記憶表示エリア131SG005D、第2保留記憶表示エリア131SG005U、アクティブ表示エリア131SG005Fの保留表示及びアクティブ表示は非表示となる。

【 0 6 6 5 】

図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートは、画像表示装置5の表示領域に低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

30

【 0 6 6 6 】

演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【 0 6 6 7 】

低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間では、図11-41(e3)に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の表示は維持したまま、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とされない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄(小)の双方と重なった態様で出現する。その後、図11-41(e4)に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を徐々に縮小させ、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を定位置で静止させる。タイトル文字「

40

50

6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0668】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

【0669】

図11-41（e1）～（e4）に示すように、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた落下演出専用の背景（中央から放射状に模様が広がる背景）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、落下演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

20

【0670】

また、選択演出から移行したタイトル開始期間では、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた選択演出の選択結果画像（ここでは低ベース最強リーチ演出のタイトル画像）が、拡大サイズのタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、その背景として低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示される。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持され、選択演出において非表示とされていた保留表示及びアクティブ表示は非表示のまま維持される。

30

【0671】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間では、まず、図11-41（e4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図11-42に示すように、スピーカ8L、8Rからタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図11-41（e5）～（e6）に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」の下方にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図11-47及び図11-48参照）。

40

50

【 0 6 7 2 】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間では、図11-41(e6)~(e7)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間は、低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する(図11-47及び図11-48参照)。また、図11-42に示すように、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチA演出や低ベース弱リーチB演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ8L, 8Rからセリフの音声も出力されない。

【 0 6 7 3 】

演出制御用CPU120は、タイトル終了期間の終了後、低ベース最強リーチ演出の導入パートを開始させる。図11-41(e4)~(e8)に示すように、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景(街中で味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける背景)は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景(味方キャラクタ6人と敵キャラクタ「爆チュー」が左右の位置に表示される背景)とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、低ベース最強リーチ演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。低ベース最強リーチ演出の導入パートは、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかける動画のシーンから開始する。また、図11-41(e8)及び図11-42に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を追いかけるシーンに応じたセリフ「できるものなら捕まえてみる！」の字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから字幕で表示されたセリフの音声出力される。

【 0 6 7 4 】

このように低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ8L, 8Rからタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ8L, 8Rからタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ8L, 8Rから導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

【 0 6 7 5 】

演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえ、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりである旨(大当たり遊技状態に制御される旨)の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄(大)の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより低ベース最強スーパーリーチの後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パ

ートの終盤において味方キャラクタ6人が敵キャラクタ「爆チュー」を捕まえることができず、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当りではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置5に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

【0676】

〔低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示について〕

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置5にタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」とともに、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図11-41（e6）に示すように、5個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

10

【0677】

低ベース最強リーチ演出が実行される通常状態では、画像表示装置5に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

20

【0678】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で5個のオブジェクトが表示されている状況において低ベース最強リーチ演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0679】

また、低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、図11-41（e2）～（e4）に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄（小）等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

30

40

【0680】

低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、図11-41（e4）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図11-41（e5）～（e6）に示すように、タイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図11-41（e5）に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する5個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態が表示され、次いで、図11-41（e6）に示すように、5個の星形オブジェクトのうち低ベース最強リーチ演出に対応する4、5個の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させること

50

で、低ベース最強リーチ演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【 0 6 8 1 】

[タイトル表示パートの変形例について]

図 1 1 - 4 3 は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの変形例における画像の推移を示す図である。

【 0 6 8 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行するとまず、図 1 1 - 4 3 (f 1) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) 等の表示を除き、表示領域全体を黒色表示するブラックアウト演出を実行する。ブラックアウト演出の実行前に保留表示及びアクティブ表示が表示されていた場合には、ブラックアウト演出の開始に伴い保留表示及びアクティブ表示が非表示となる。

【 0 6 8 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ブラックアウト演出を所定時間継続した後、図 1 1 - 4 3 (f 2) に示すように、表示領域全体の背景を黒色表示に維持した状態で、期待度示唆表示 (図 1 1 - 4 3 (f 2) では低ベース最強リーチ演出の期待度示唆表示) を表示させる。

【 0 6 8 4 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示領域全体の背景を黒色表示として期待度示唆表示を表示した状態を所定時間維持し、図 1 1 - 4 3 (f 3) (f 5) に示すように、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字 (図 1 1 - 4 3 (f 3) (f 5) では低ベース最強リーチ演出のタイトル文字) を期待度示唆表示よりも大きいサイズで定位置に表示させる。

【 0 6 8 5 】

該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字はいずれも定位置に表示された状態では、タイトル文字の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) としては、「 1 」～「 9 」の数字のいずれか (図中は「 2 」) が表示されることとなるが、リーチ態様の左右の飾り図柄 (小) が「 1 」～「 9 」の数字のいずれの場合でも、定位置に表示された状態において該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄 (小) の双方と重なった態様で表示される。

【 0 6 8 6 】

また、タイトル文字は、白色の態様 (図 1 1 - 4 3 (f 3)) または赤色の態様 (図 1 1 - 4 3 (f 5)) のうちの一方の態様で表示される。タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、は前述したステップ 1 3 1 S G S 6 0 9 の可変表示中予告演出決定処理にて決定される。可変表示中予告演出決定処理では、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出、低ベース最強リーチ演出の実行を含む変動パターンが特定された場合に、大当りであるか否かに応じた確率で、タイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定されるとともに、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に大当りとなる割合が、タイトル文字が白色の態様で表示された場合に大当りとなる割合よりも高くなる確率にてタイトル文字を白色の態様で表示させるか、赤色の態様で表示させるか、が決定される。このため、該当するスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色の態様で表示された場合に、タイトル文字が白色の態様で表示された場合よりも大当りの期待度が高くなる。

【 0 6 8 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字を表示させた後、図 1 1 - 4 3 (f 4) (f 6) に示すように、期待度示唆表示及び該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字の表示を維持したまま、該当する

10

20

30

40

50

スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに対応する背景を表示させ、スピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。一方、タイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。また、タイトル表示パートにおいてタイトル文字は、ブラックアウト演出の開始後、タイトル文字が表示されるまでの時間よりも長い時間にわたり表示される（図 1 1 - 4 7 及び図 1 1 - 4 8 参照）。

【 0 6 8 8 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、タイトル終了期間に移行させる。尚、タイトル終了期間の制御は、上述した各スーパーリーチ演出と同様であるため、ここでの説明は省略する。

10

【 0 6 8 9 】

このようにタイトル表示パートの変形例では、該当するスーパーリーチ演出のタイトル文字が、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるかによって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示させることで、まず期待度示唆に注目させることができる。

【 0 6 9 0 】

また、図 1 1 - 4 3 (f 2) に示すように、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも、スーパーリーチ演出の種類が同一であれば共通の態様で期待度示唆表示が行われる。このため、期待度示唆表示が表示された後のタイトル文字の態様が白色の態様であるか、赤色の態様であるか、に注目させることができる。

20

【 0 6 9 1 】

[高ベースリーチ A ~ D 演出について]

図 1 1 - 4 4 は、高ベースリーチ A ~ D 演出の実行時における画像表示装置 5 に表示される画像の推移を示す図であり、図 1 1 - 4 4 は、高ベースリーチ A ~ D 演出の実行状況を示すタイミングチャートである。尚、高ベースリーチ A ~ D 演出は、登場する敵キャラクターの種類、タイトル名及び期待度示唆表示により示唆される期待度が異なること以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出について説明し、高ベースリーチ B ~ D 演出の説明は省略する。

【 0 6 9 2 】

30

演出制御用 CPU 1 2 0 は、時短状態 A または確変状態において第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信し、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A に対応する変動パターンが指定された場合に、飾り図柄（大）の変動を開始し、図 1 1 - 4 4 (g 2) に示すように、所定タイミングで可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の飾り図柄（大）を画像表示装置 5 における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L , 5 R に停止してリーチ態様とするノーマルリーチ演出を実行する。その後、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートを開始する。

【 0 6 9 3 】

図 1 1 - 4 5 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートは、画像表示装置 5 の表示領域に高ベースリーチ A 演出のタイトル文字「バトルリーチ A」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「バトルリーチ A」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「バトルリーチ A」の表示が消えて導入パートへ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【 0 6 9 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートに移行すると、まずタイトル開始期間の表示を開始させる。

【 0 6 9 5 】

高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間では、図 1 1 - 4 4 (g 2) に示すように、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は維持したまま、タイトル文字「バトルリーチ

50

A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示する。この際、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される。また、タイトル文字「バトルリーチ A」のうち表示領域に表示されている部分は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現する。その後、図 11 - 44（g 3）に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」を徐々に縮小させ、タイトル文字「バトルリーチ A」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置で静止させる。タイトル文字「バトルリーチ A」が縮小サイズにて定位置に静止した状態では、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

10

【0696】

リーチ態様の左右の飾り図柄（小）としては、「1」～「9」の数字のいずれか（図中は「2」）が表示されることとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間においては、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）が「1」～「9」の数字のいずれの場合でも、拡大サイズで出現するタイトル文字「バトルリーチ A」は、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で出現し、定位置に静止した状態において縮小サイズで表示されるタイトル文字「バトルリーチ A」は、その一部がリーチ態様の左右の飾り図柄（小）の双方と重なった態様で表示される。

【0697】

図 11 - 44（g 1）～（g 3）に示すように、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた時短状態 A または確変状態における飾り図柄（大）の変動中の背景（夜空の背景）は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景（味方キャラクター「夢夢」と敵キャラクター「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）に切り替わり、タイトル文字「バトルリーチ A」が縮小サイズで定位置に静止した状態では、その背景として高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示される。また、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示される前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示は、拡大サイズのタイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示されている間に非表示となる。尚、リーチ態様の左右の飾り図柄（小）の表示は、タイトル開始期間の終了後も維持される。

20

30

【0698】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。高ベースリーチ A 演出のタイトル表示期間では、まず、図 11 - 44（g 3）に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その間に、図 11 - 45 に示すように、スピーカ 8 L、8 R からタイトルを読み上げる音声を出力させる。次いで、図 11 - 44（g 4）～（g 5）に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」の下方にタイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示を表示させる。図 11 - 45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示期間は、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間よりも長い時間にわたり実行される（図 11 - 47 及び図 11 - 48 参照）。

40

【0699】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間では、図 11 - 44（g 5）～（g 6）に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイ

50

トル文字「バトルリーチ A」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」を、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「バトルリーチ A」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。図 11 - 45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル終了期間は、高ベースリーチ A 演出のタイトル開始期間及びタイトル表示期間よりも短い時間で終了する（図 11 - 47 及び図 11 - 48 参照）。また、図 11 - 45 に示すように、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、低ベース弱リーチ A 演出や低ベース弱リーチ B 演出のようにセリフの字幕は表示されず、スピーカ 8 L , 8 R からセリフの音声も出力されない。

10

【0700】

演出制御用 CPU 120 は、タイトル終了期間の終了後、高ベースリーチ A 演出の導入パートを開始させる。図 11 - 44 (g3) ~ (g7) に示すように、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている背景）は、タイトル表示パートにおけるタイトル表示専用の背景（味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」が左右の位置に表示される背景）とは異なり、タイトル終了期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」の一部によりタイトル表示専用の背景が全て埋め尽くされてタイトル終了期間が終了した後、高ベースリーチ A 演出の導入パートの開始時の背景に切り替わる。高ベースリーチ A 演出の導入パートは、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っている動画のシーンから開始する。また、図 11 - 44 (g7) 及び図 11 - 45 に示すように、導入パートの開始後、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「マスクマン」とが闘っているシーンに応じたセリフ「Fight!」の字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から字幕で表示されたセリフの音声出力される。

20

【0701】

このように高ベースリーチ A 演出では、タイトル表示パートにおいてスピーカ 8 L , 8 R からタイトルを読み上げる音声出力させる一方、タイトル表示パートのシーンに応じたセリフの字幕は表示せず、スピーカ 8 L , 8 R からタイトル表示パートのシーンに応じたセリフの音声も出力されないようになっており、導入パートが開始した後、導入パートのシーンに応じたセリフの字幕が表示され、スピーカ 8 L , 8 R から導入パートのシーンに応じたセリフの音声出力されるようになっている。

30

【0702】

演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、大当たりとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」との闘いに勝利し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりである旨（大当たり遊技状態に制御される旨）の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類の大当たりを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。一方、変動パターン指定コマンドにより高ベーススーパーリーチ A の後、リーチはずれとなる変動パターンが指定された場合に、導入パートの終盤において味方キャラクタ「夢夢」が敵キャラクタ「マスクマン」に敗北し、高ベースリーチ A 演出の演出結果として大当たりではない旨の演出結果を報知し、その後、画像表示装置 5 に、可変表示結果指定コマンドにより指定された種類のリーチはずれを示す飾り図柄（大）の組合せを表示させる。

40

【0703】

[高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示について]

高ベースリーチ A ~ D 演出の期待度示唆表示は、期待度示唆表示により示唆される期待度が異なる以外は共通であるため、ここでは高ベースリーチ A 演出の期待度示唆表示につ

50

いて説明し、高ベースリーチ B ～ D 演出の期待度示唆表示の説明は省略する。

【 0 7 0 4 】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、画像表示装置 5 にタイトル文字「バトルリーチ A」とともに、タイトル文字「バトルリーチ A」よりも小さいサイズで期待度示唆表示が表示される。タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 4 4 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【 0 7 0 5 】

高ベースリーチ A 演出が実行される時短状態 A または確変状態では、画像表示装置 5 に保留数を示すオブジェクトとアクティブ表示を示すオブジェクトが表示されることがあり、タイトル表示パートにおいて保留表示及びアクティブ表示と、期待度示唆表示と、が同時に表示されると、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまう虞がある。このため、期待度示唆表示が表示される高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示を表示しないようにすることで、保留表示及びアクティブ表示を構成するオブジェクトが期待度示唆表示のオブジェクトと誤認されてしまうことを防止している。

【 0 7 0 6 】

また、時短状態 A または確変状態では第 1 始動入賞口に遊技球が進入することはほぼないため、第 2 特図の保留数が最大 (4 つ) でかつ可変表示中の場合には、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されることがあり、期待度示唆表示において期待度が最大である旨を示すオブジェクトの数と一致することとなるが、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、期待度示唆表示と同時に保留表示及びアクティブ表示が表示されないため、保留表示及びアクティブ表示として最大で 5 個のオブジェクトが表示されている状況において高ベースリーチ A 演出が実行された場合でも、保留表示及びアクティブ表示として表示されたオブジェクトと期待度示唆表示のオブジェクトとを混同して、期待度示唆表示において期待度が最大であると誤認されてしまうことを防止できる。

【 0 7 0 7 】

また、高ベースリーチ A 演出を実行する場合には、図 1 1 - 4 4 (g 1) ～ (g 3) に示すように、タイトル開始期間においてタイトル文字「バトルリーチ A」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示し、その後、全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなり、高ベースリーチ A 演出のタイトル表示専用の背景が表示されたときには、タイトル開始期間の前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示が非表示となっているため、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。尚、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、リーチ態様の飾り図柄 (小) 等を除き表示領域全体を白色等の単色に表示させる単色表示演出を実行することで、単色表示演出前に表示されていた保留表示及びアクティブ表示を消去する構成としても良く、このような構成においても、違和感なく保留表示及びアクティブ表示を非表示とすることができる。

【 0 7 0 8 】

高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パートでは、図 1 1 - 4 4 (g 3) に示すように、期待度示唆表示を非表示とした態様でタイトル文字「バトルリーチ A」を定位置に表示させたままの状態を所定時間維持し、その後、図 1 1 - 4 4 (g 4) ～ (g 5) に示すように、タイトル文字「バトルリーチ A」の下方に期待度示唆表示を表示させる。この際、図 1 1 - 4 4 (g 4) に示すように、初期の段階においては、期待度示唆表示を構成する 5 個の星形オブジェクトの色彩は全て黒の状態に表示され、次いで、図 1 1 - 4 4 (g 5) に示すように、5 個の星形オブジェクトのうち高ベースリーチ A 演出に対応する 3 個 (高ベースリーチ B 演出は 3 . 5 個、高ベースリーチ C 演出は 4 個、高ベースリーチ D 演出

10

20

30

40

50

は 4 . 5 個) の星形オブジェクトの色彩を黒から金に変化させることで、高ベースリーチ A 演出における大当りの期待度が示唆される。このため、保留表示及びアクティブ表示と期待度示唆表示が混同されてしまうことを防止できる。

【 0 7 0 9 】

[タイトル文字の表示位置について]

図 1 1 - 4 6 は、画像表示装置 5 の表示領域においてタイトル文字が表示される位置を示す図である。

【 0 7 1 0 】

図 1 1 - 4 6 (A) (B) に示すように、画像表示装置 5 は、長方形状の表示領域 5 L を有するものであるが、その前面に遊技盤 2 が配置されるため、画像表示装置 5 の表示領域 5 L における視認領域は、遊技盤 2 に形成された開口部 2 4 から視認可能となる領域、すなわち遊技盤 2 を構成する部材によって被覆されない領域となる。

10

【 0 7 1 1 】

前述のように演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間においてタイトル文字「爆チューを捕まえろ！」を定位置に表示させるものである。この際、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が表示される定位置は、図 1 1 - 4 6 (A) に示すように、タイトル文字「爆チューを捕まえろ！」が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

20

【 0 7 1 2 】

また、同様に低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字「ビリビリホッケー対決」、低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字「2人で爆チューを捕まえろ！」、低ベース強リーチ B 演出のタイトル文字「激震ロボバトル」、低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字「大激震ロボバトル」、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字「6人で爆チューを捕まえろ！」、高ベースリーチ A 演出のタイトル文字「バトルリーチ A」、高ベースリーチ B 演出のタイトル文字「バトルリーチ B」、高ベースリーチ C 演出のタイトル文字「バトルリーチ C」、高ベースリーチ D 演出のタイトル文字「バトルリーチ D」、のいずれのタイトル文字についても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置は、図 1 1 - 4 6 (A) に示すように、タイトル文字が、画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、図 1 1 - 4 6 (B) に示すように、画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっている。

30

【 0 7 1 3 】

遊技機は、開発段階において設計変更が行われることが多々あり、遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。また、遊技店に設置された遊技機を引き取り、改修して再度販売することがあり、このような場合にも遊技盤 2 のデザインの変更により遊技盤 2 を構成する部材によって画像表示装置 5 の表示領域 5 L が被覆される領域が変化して表示領域 5 L のうちの視認領域が変更されることがある。このような場合に、画像表示装置 5 の表示領域 5 L を基準としてスーパーリーチ演出におけるタイトル文字の配置を決定していると、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまう虞がある。

40

【 0 7 1 4 】

これに対して本実施例では、いずれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間においてタイトル文字が表示される定位置が、タイトル文字が画像表示装置 5 の表示領域 5 L の対角線同士の交点と重なる位置となり、かつ画像表示装置 5 の視認領域内において遊技盤 2 の部材に邪魔されることのない長方形状の最大領域である視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点と重なる位置となっており、タイトル表示期

50

間において定位置に表示されるタイトル文字が、表示領域 5 L の対角線同士の交点視認可能方形領域 5 S の対角線同士の交点の双方と重なる位置に表示されるため、設計変更や遊技機を再利用する際に遊技盤 2 のデザインが変更された場合にも、タイトル文字の表示位置が視認領域の中心から大きくはずれてしまうことを防止できる。

【 0 7 1 5 】

[スーパーリーチ演出の演出時間について]

図 1 1 - 4 7 は、各スーパーリーチ演出の演出時間を示す図であり、図 1 1 - 4 8 は、各スーパーリーチ演出の演出時間同士の関係の一形態を示す図である。

【 0 7 1 6 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（タイトル表示パートが開始してから導入パートが終了するまでの時間）は $T 1 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 1 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 1 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 1 c$ である。

10

【 0 7 1 7 】

低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 1 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 1$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 1 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 1 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 1 c$ である。

【 0 7 1 8 】

尚、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出は、全体の演出時間は異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

20

【 0 7 1 9 】

図 1 1 - 4 7 に示すように、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間は $T 2 - 1$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 2 0 】

低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間は $T 2 - 2$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

30

【 0 7 2 1 】

低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間は $T 2 - 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 2$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 2 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 2 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 2 c$ である。

【 0 7 2 2 】

尚、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出は、全体の演出時間はそれぞれ異なるが、タイトル表示パートの演出時間、そのうちのタイトル開始期間の演出時間、タイトル表示期間の演出時間、タイトル終了期間の演出時間はいずれも同一の時間である。

40

【 0 7 2 3 】

低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間は $T 3$ であり、タイトル表示パートの演出時間は $T t 3$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間は $T t 3 a$ であり、タイトル表示期間の演出時間は $T t 3 b$ であり、タイトル終了期間の演出時間は $T t 3 c$ である。

【 0 7 2 4 】

高ベースリーチ演出 A ~ D の全体の演出時間はいずれも $T 4$ であり、タイトル表示パートの演出時間はいずれも $T t 4$ であり、そのうちタイトル開始期間の演出時間はいずれも

50

T t 4 a であり、タイトル表示期間の演出時間はいずれも T t 4 b であり、タイトル終了期間の演出時間はいずれも T t 4 c である。

【 0 7 2 5 】

本形態において低ベース中（通常状態）のスーパーリーチ演出の全体の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（A）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（T 2 - 1、T 2 - 2、T 2 - 3）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（T 1 - 1、T 1 - 2）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の全体の演出時間（T 3）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（T 2 - 1、T 2 - 2、T 2 - 3）よりも長く設定されている。

10

【 0 7 2 6 】

また、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のうち低ベース弱リーチ A 演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度の高い低ベース弱リーチ B 演出の全体の演出時間（T 1 - 2）は、低ベース弱リーチ A 演出の全体の演出時間（T 1 - 1）よりも長く設定されている。また、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のうち低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ C 演出の全体の演出時間（T 2 - 3）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（T 2 - 1、T 2 - 2）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出のうち低ベース強リーチ A 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ B 演出の全体の演出時間（T 2 - 2）は、低ベース強リーチ A 演出の全体の演出時間（T 2 - 1）よりも長く設定されている。

20

【 0 7 2 7 】

本形態においてタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（B）に示すように、いずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b / T t 4 b）は、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a / T t 4 a）及びタイトル終了期間の演出時間（T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c / T t 4 c）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a / T t 4 a）は、タイトル終了期間の演出時間（T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c / T t 4 c）よりも長く設定されている。

30

【 0 7 2 8 】

本形態においてスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（C）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 2）は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 1）よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 3）は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 2）よりも長く設定されている。また、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 4）は、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートの演出時間（T t 1、T t 2、T t 3）よりも短く設定されている。

40

【 0 7 2 9 】

本形態において低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル開始期間及びタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（D）に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル開始期間の演出時間（T t 3 a）は、高ベ

50

ー スリーチ A ～ D 演出におけるタイトル開始期間の演出時間 (T t 4 a) よりも長く設定されており、図 1 1 - 4 8 (E) に示すように、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 3 b) は、高ベースリーチ A ～ D 演出におけるタイトル表示期間の演出時間 (T t 4 b) よりも長く設定されている。

【 0 7 3 0 】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A 、 B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル開始期間の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (F) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 2 a) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 1 a) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 3 a) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル開始期間の演出時間 (T t 2 a) よりも長く設定されている。

10

【 0 7 3 1 】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A 、 B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (G) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 2 b) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 1 b) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 3 b) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示期間の演出時間 (T t 2 b) よりも長く設定されている。

20

【 0 7 3 2 】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A 、 B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル終了期間の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (H) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 2 c) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 1 c) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 3 c) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル終了期間の演出時間 (T t 2 c) よりも長く設定されている。

30

【 0 7 3 3 】

本形態において低ベース (通常状態) 中のスーパーリーチ演出 (低ベース弱リーチ A 、 B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出) におけるタイトル表示部分の文字表示期間 (タイトル表示部分において後述するプロログ期間を含まない期間であり、タイトル開始期間、タイトル表示期間及びタイトル終了期間を合わせた期間) の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8 (I) に示すように、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 2 d) は、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 1 d) よりも長く、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ演出 B、低ベース弱リーチ C 演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出の文字表示期間の演出時間 (T t 3 d) は、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出の文字表示期間の演出時間 (T t 2 d) よりも長く設定されている。

40

50

【 0 7 3 4 】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）におけるタイトル開始期間とタイトル表示期間の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（J）（K）に示すように、低ベース（通常状態）中のいずれのスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）においても、タイトル表示期間の演出時間（T t 1 b / T t 2 b / T t 3 b）は、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a）よりも長く、タイトル開始期間の演出時間（T t 1 a / T t 2 a / T t 3 a）は、タイトル終了期間の演出時間（T t 1 c / T t 2 c / T t 3 c）よりも長く設定されている。

10

【 0 7 3 5 】

本形態において低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）と高ベース（時短状態 A 及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチ A～D 演出）の全体の演出時間を比較すると、図 1 1 - 4 8（L）に示すように、高ベース（時短状態 A 及び確変状態）中のスーパーリーチ演出（高ベースリーチ A～D 演出）の全体の演出時間（T 4）は、低ベース（通常状態）中のスーパーリーチ演出（低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出）の全体の演出時間（T 1 - 1、T 1 - 2、T 2 - 1、T 2 - 3、T 3）よりも短く設定されている。

20

【 0 7 3 6 】

〔スーパーリーチ演出のタイトル文字について〕

図 1 1 - 4 9 は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字と飾り図柄との関係の一形態を示す図である。

【 0 7 3 7 】

図 1 1 - 4 9（A）に示すように、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル文字は「爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は 1 0 文字であり、タイトル文字のフォントサイズ（1 文字あたりの標準サイズ）は F J であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズ（全てのタイトル文字を含む領域のサイズ）は E J A である。

【 0 7 3 8 】

低ベース弱リーチ B 演出のタイトル文字は「ビリビリホッケー対決」であり、タイトルの文字数は 1 0 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F J であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E J B である。

30

【 0 7 3 9 】

低ベース強リーチ A 演出のタイトル文字は「2 人で爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は 1 3 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K A である。

【 0 7 4 0 】

低ベース強リーチ B 演出のタイトル文字は「激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は 7 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K B である。

40

【 0 7 4 1 】

低ベース強リーチ C 演出のタイトル文字は「大激震ロボバトル」であり、タイトルの文字数は 8 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E K C である。

【 0 7 4 2 】

低ベース最強リーチ演出のタイトル文字は「6 人で爆チューを捕まえる！」であり、タイトルの文字数は 1 3 文字であり、タイトル文字のフォントサイズは F S K であり、タイトル文字が表示される表示領域サイズは E S K である。

【 0 7 4 3 】

また、図 1 1 - 4 9（A）に示すように、スーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄

50

(大)のフォントサイズはK Dであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)のフォントサイズはK Sである。

【0744】

本形態においてタイトル文字のフォントサイズを比較すると、図11-49(B)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズF Kは、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字のフォントサイズF Jよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【0745】

また、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズF S Kは、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズF Kよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【0746】

また、図11-49(B)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字のフォントサイズF J、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字のフォントサイズF K、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字のフォントサイズF S Kは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄(大)のフォントサイズK Dよりも小さいフォントサイズであり、スーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)のフォントサイズK Sよりも大きいフォントサイズである。さらに、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展する前の飾り図柄(大)が取りうる文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズよりも小さいサイズであり、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズ、低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、いずれもスーパーリーチ演出に発展後の飾り図柄(小)が取りうる文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【0747】

本形態においてタイトル文字の表示領域サイズを比較すると、図11-49(C)に示すように、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字の表示領域サイズE K A、E K B、E K Cは、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出のタイトル文字の表示領域サイズE J A、E J Bよりも大きく、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチ演出B、低ベース弱リーチC演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズE S Kは、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出のタイトル文字の表示領域サイズE K A、E K B、E K Cよりも大きい。

40

【0748】

50

〔期待度示唆表示について〕

図 1 1 - 5 0 は、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示の実行状況を示す図である。

【 0 7 4 9 】

タイトル表示パートで表示される期待度示唆表示は、図 1 1 - 5 0 (A) に示すように、5 個の星形オブジェクトと、星形オブジェクトの上方に表示され、当該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」と、から構成され、5 個の星形オブジェクトのうち色彩が黒から金に変化した星形オブジェクトの数により期待度が示唆されるものである。

【 0 7 5 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、期待度示唆表示を行う場合に、図 1 1 - 5 0 (A) に示すように、まず 5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、該星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」を表示させた後、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、星形オブジェクトを黒色から金色に変化させる場合に、該当する星形オブジェクトの強調表示を行った後、金色の通常表示に変化させる。

【 0 7 5 1 】

この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 5 0 (B) に示すように、色彩を変化させる星形オブジェクトを拡大表示させるとともに中央から周囲に向けて輝くように色彩を白色に変化させ、輪郭が消えるまで拡大したオブジェクト全体を白色に変化させた後、全体またはその半分が金色に変化した星形オブジェクトを表示させる。特に、2 つ目から 3 つめの星形オブジェクトについては、拡大表示させた星形オブジェクトの一部が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示すための文字「期待度」の一部と重なるサイズまで拡大させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、黒色の星形オブジェクトから星形オブジェクト全体を金色に変化させる場合にも、星形オブジェクト半分を金色に変化させる場合にも、共通の態様で強調表示を行う。

【 0 7 5 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 5 0 (A) に示すように、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合に、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了して通常表示となる前のタイミング (t 1) で 1 つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了するタイミング (t 2) までは、2 つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させず、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示が終了したタイミング (t 2) で 2 つ隣の星形オブジェクトの強調表示を開始させる。すなわち隣り合う 2 つの星形オブジェクトは強調表示されるタイミングが重なるが、3 つの星形オブジェクトが同時に重なって強調表示されないようになっている。

【 0 7 5 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 5 0 (A) に示すように、星形オブジェクトの強調表示を開始するタイミングで、期待度示唆音がスピーカ 8 L , 8 R から出力されるとともに、複数の星形オブジェクトを金色に変化させる場合には、先に強調表示を開始した星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音の出力を、次の星形オブジェクトの強調表示を開始する前に終了させ、次の星形オブジェクトの強調表示に伴う期待度示唆音と重なって出力されないようになっている。

【 0 7 5 4 】

〔選択演出について〕

図 1 1 - 5 1 は、選択演出の実行状況を示す図である。選択演出は、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチ A 演出または低ベース弱リーチ B 演出を経ることなく直接低ベース強リーチ A ~ C 演出または低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、いずれの種類のスーパーリーチ演出が実行されるかが特定される演出である。

10

20

30

40

50

【 0 7 5 5 】

演出制御用CPU120は、選択演出が実行される場合に、図11-51(h1)に示すように、ノーマルリーチ演出を実行した後、図11-51(h2)に示すように、画像表示装置5の表示領域内にウィンドウを表示させ、そのウィンドウ内に選択演出のタイトルが表示させる。選択演出のタイトルでは、「リーチを格上げしろ!」というメッセージが表示され、選択演出が実行されることが示唆される。

【 0 7 5 6 】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-51(h2)~(h8)に示すように、ウィンドウ内にスーパーリーチ演出のタイトル画像と、プッシュボタン31Bを模したボタン画像とプッシュボタン31Bの連続操作を促す操作促進文字「連打!」とからなる操作促進画像と、を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル画像は、それぞれのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間の表示内容と同じ内容の画像であり、低ベース強リーチ演出A~C、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像では、期待度示唆表示も表示される。

【 0 7 5 7 】

演出制御用CPU120は、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像として、大当たり期待度は0であり、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像を最初に表示させ、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出される毎に、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となるまで次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替える。

【 0 7 5 8 】

図11-51(h2)~(h8)に示すように、ウィンドウ内に表示されるスーパーリーチ演出のタイトル画像は、他のスーパーリーチ演出への発展期待度が最も低い低ベース弱リーチA演出のタイトル画像の後、低ベース弱リーチA演出よりも他のスーパーリーチ演出への発展期待度が高い低ベース弱リーチB演出のタイトル画像、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチA演出のタイトル画像、低ベース強リーチA演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチB演出のタイトル画像、低ベース強リーチB演出よりも大当たり期待度が高い低ベース強リーチC演出のタイトル画像、低ベース強リーチC演出よりも大当たり期待度が高い低ベース最強リーチ演出のタイトル画像の順番で切り替わる。

【 0 7 5 9 】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された種類の変動パターンに対応するスーパーリーチ演出のタイトル画像となった場合に、表示されたスーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数プッシュボタン31Bの操作が検出されることで、図11-51(h9)に示すように、操作促進画像が消えてスーパーリーチ演出のタイトル画像のみがウィンドウ内に表示される確定画像を表示させ、表示されたタイトル画像のスーパーリーチ演出が実行される旨を報知し、その後、当該スーパーリーチ演出のタイトル表示パートに移行させる。

【 0 7 6 0 】

図11-52に示すように、低ベース弱リーチA演出のタイトル画像から低ベース弱リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は3回、低ベース弱リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチA演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は4回、低ベース強リーチA演出のタイトル画像から低ベース強リーチB演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は8回、低ベース強リーチB演出のタイトル画像から低ベース強リーチC演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は10回、低ベース強リーチC演出のタイトル画像から低ベース最強リーチ演出のタイトル画像に切り替わるプッシュボタン31Bの操作回数は15回であり、切り替わるタイトル画像のスーパーリーチ演出の他のスーパーリーチ演出への発展期態度または大当たり期待度が上がるほど、次のタイトル画像に切り

10

20

30

40

50

替わるのに必要なプッシュボタン 3 1 B の操作回数が増加し、多くの回数プッシュボタン 3 1 B の操作が必要となる。

【 0 7 6 1 】

また、図 1 1 - 5 2 に示すように、選択演出が実行された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出が実行されることはなく、必ず低ベース強リーチ A 演出以上の大当たり期待度のスーパーリーチ演出が実行されることが確定し、低ベース強リーチ A 演出が実行される割合は約 3 2 . 1 8 %、低ベース強リーチ B 演出が実行される割合は約 3 0 . 1 6 %、低ベース強リーチ C 演出が実行される割合は約 3 0 . 3 0 %、低ベース最強リーチ演出が実行される割合は約 7 . 3 6 % となっている。

【 0 7 6 2 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択演出において低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出のタイトル画像において、タイトル表示パートと同様に期待度示唆表示も表示させることとなるが、タイトル表示パートにおける期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトを黒色で表示させるとともに、黒色から金色に変化させる複数の星形オブジェクトを左側からの順番で段階的に黒色から金色に変化させるのに対し、選択演出において表示される期待度示唆表示では、5 個の星形オブジェクトのうち該当するスーパーリーチ演出の期待度を示す数の星形オブジェクトが当初から金色の状態を表示させるようになっている。

【 0 7 6 3 】

選択演出において表示されているスーパーリーチ演出のタイトル画像から次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、スーパーリーチ演出のタイトル画像に対応した回数にプッシュボタン 3 1 B の 1 回の操作に要する時間を乗算した時間である。プッシュボタン 3 1 B の 1 回の操作に要する時間は約 8 0 m s であり、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わる場合にはプッシュボタン 3 1 B を 3 回操作する必要がある、その際の最低限要する時間は約 2 4 0 m s となる。

【 0 7 6 4 】

一方、タイトル表示パートの期待度示唆表示において星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間、すなわち示唆される期待度が 1 段階変化する時間は約 3 0 0 m s であり、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像から低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間よりも長く設定されている。このため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択演出において、タイトル表示パートの期待度示唆表示において示唆される期待度が 1 段階変化する時間よりも短い時間で低ベース弱リーチ A 演出のタイトル画像を低ベース弱リーチ B 演出のタイトル画像に切り替えることが可能となる。

【 0 7 6 5 】

[可変表示中に実行可能な演出について]

図 1 1 - 5 3 は、可変表示中に実行可能な演出を示す図である。可変表示中に実行可能な演出は、図 1 1 - 5 3 に示すように、説明文表示演出、タイトル色変化演出、操作促進演出 A ~ D を含む。

【 0 7 6 6 】

説明文表示演出は、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロログ表示期間において実行可能な演出であり、大当たりの期待度が高い旨を示唆する説明文を表示させる演出である。

【 0 7 6 7 】

タイトル色変化演出は、低ベース弱リーチ A 演出、B 演出のタイトル表示パートにおけるタイトル表示期間において実行可能な演出であり、タイトル文字の色彩を当初の白色から赤色または金色に変化させる演出である。

【 0 7 6 8 】

操作促進演出 A は、ノーマルリーチ演出において実行可能な演出であり、プッシュボタ

10

20

30

40

50

ン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出に発展するか否かを報知する演出である。尚、操作促進演出 A においては、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース弱リーチ A 演出、B 演出だけでなく、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成としても良い。

【 0 7 6 9 】

操作促進演出 B は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出のいずれかに発展するか否かを報知する演出である。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出において演出結果として大当たりとなる旨が報知される構成においては、操作促進演出 B においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果が報知される構成としても良い。

10

【 0 7 7 0 】

操作促進演出 C は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、最強リーチ演出における導入パートの中盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて複数種類のカットイン画像のうちいずれかのカットイン画像を表示させる演出である。

【 0 7 7 1 】

操作促進演出 D は、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤において実行可能な演出であり、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を表示し、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて大当たりか否かの演出結果を報知する演出である。

20

【 0 7 7 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に説明文表示演出を実行するか否か、タイトル色変化演出を実行するか否か及びいずれの色に変化させるか、操作促進演出 A を実行するか否か、操作促進演出 B において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるか、操作促進演出 C を実行させるか否か及びカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるか、操作促進演出 D において操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかについて、可変表示開始設定処理の予告演出決定処理において決定する。

30

【 0 7 7 3 】

図 1 1 - 5 4（A）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ~ C 演出が実行される変動パターンが特定された場合に、説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 8 0 % の割合で非実行が決定され、2 0 % の割合で実行が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 2 0 % の割合で非実行が決定され、8 0 % の割合で実行が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で説明文表示演出の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

40

【 0 7 7 4 】

尚、本実施例では、説明文表示演出がタイトル表示パートにおけるプロローグ表示期間において実行される構成であり、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出の実行の有無に関わらず、低ベース強リーチ A ~ C 演出の実行時間及びタイトル表示パートの実行時間が変わらない構成であるが、低ベース強リーチ A ~ C 演出が実行される変動パターンとして、第 1 変動パターンと、第 1 変動パターンよりも変動時間を長く設定した第 2 変動パターンと、を備え、第 1 変動パターンが指定された場合には、説明文表示演出を実行せず、第 2 変動パターンが指定された場合に、第 1 変動パター

50

ンよりも長く設定された変動時間を用いて説明文表示演出を実行する構成としても良い。このような構成では、予告演出決定処理において説明文表示演出を実行するか否かが決定されるのではなく、第1変動パターンが指定されたか、第2変動パターンが指定されたか、により説明文表示演出を実行するか否かが決定される。この際、説明文表示演出が実行された場合に、説明分演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるように第1変動パターン、第2変動パターンを決定することで、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて説明文表示演出が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

【0775】

図11-54(B)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチA、B演出が実行される変動パターンが特定された場合に、タイトル色変化演出を実行するか否か、またタイトル色変化演出を実行する場合にいずれの色に変化させるか、が決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には80%の割合で非実行(白)が決定され、20%の割合で実行(赤)が決定され、実行(金)は決定されない。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には20%の割合で非実行(白)が決定され、75%の割合で実行(赤)が決定され、5%の割合で実行(金)が決定される。このように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定されたため、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合のみ実行(金)が決定されるので、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展することが確定する。

【0776】

尚、低ベース弱リーチA、B演出の実行後、他のスーパーリーチ演出に発展することなく大当たりとなる変動パターンを含む構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でタイトル色変化演出の実行が決定され、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が変化することで大当たりの可能性が高い旨が示唆されるようにしても良い。また、このような構成においては、大当たりとなる変動パターンが特定された場合のみ実行(金)が決定され、低ベース強リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色彩が金色に変化することで大当たりが確定するようにしても良い。

【0777】

図11-54(C)に示すように、予告演出決定処理においては、ノーマルリーチ演出からははずれとなる変動パターン、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に、操作促進演出Aを実行するか否かが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には50%の割合で非実行が決定され、50%の割合で実行が決定される。また、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合には100%の割合で実行が決定される。このように、低ベース弱リーチA、B演出に発展する変動パターンが特定された場合に必ず実行が決定され、はずれとなる変動パターンが特定された場合にも実行が決定されることがあるため、ノーマルリーチ演出において操作促進演出Aが実行されることで低ベース弱リーチA、B演出に発展する可能性が示唆される。

【0778】

図11-54(D)に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース弱リーチA、B演出の演出結果がはずれとなる変動パターン、低ベース弱リーチA、B演出から低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された

場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、はずれとなる変動パターンが特定された場合には 90 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、10 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合には 10 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、90 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの終盤における操作促進演出 B において操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出へ発展する可能性が高い旨が示唆される。

10

【0779】

図 11 - 54（E）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進演出 C を実行するか否か、操作促進演出 C を実行する場合にカットイン画像（A）またはカットイン画像（B）のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 50 % の割合で非実行が決定され、30 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、20 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 5 % の割合で非実行が決定され、30 % の割合で実行（カットイン画像（A））が決定され、65 % の割合で実行（カットイン画像（B））が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進演出 C の実行が決定されるため、低ベース強リーチ A ～ C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行されることで大当たりの可能性が高い旨が示唆される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合でカットイン画像（A）及びカットイン画像（B）のうちカットイン画像（B）が表示されるため、低ベース強リーチ A ～ C 演出における導入パートの終盤で操作促進演出 C が実行され、カットイン画像（B）が表示された場合にカットイン画像（A）が表示された場合よりも大当たりの可能性が高い旨が示唆される。

20

30

【0780】

図 11 - 54（F）に示すように、予告演出決定処理においては、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行される変動パターンが特定された場合に、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）のいずれを表示させるかが決定される。この際、演出結果がはずれとなる変動パターンが特定された場合には 90 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、10 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。また、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合には 10 % の割合で操作促進画像（小）が決定され、90 % の割合で操作促進画像（大）が決定される。このように、演出結果が大当たりとなる変動パターンが特定された場合にははずれとなる変動パターンが特定された場合よりも高い割合で操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）のうち操作促進画像（大）が決定されるため、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出における導入パートの終盤における操作促進演出 D において操作促進画像（大）が表示された場合に、操作促進画像（小）が表示された場合よりも大当たりとなる可能性が高い旨が示唆される。

40

【0781】

[説明文表示演出について]

図 11 - 55 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示す図であり、図 11 - 56 は、説明文表示演出において表示される説明文の表示状況を示すタイミングチャートである。

【0782】

50

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのプロローグ表示期間において、図11-55(A)～(I)に示すように、味方キャラクター「夢夢」を表示させた後、味方キャラクター「夢夢」を表示領域が全て埋まるまで拡大表示させるとともに、プロローグ表示期間において説明文表示演出を行う場合には、味方キャラクター「夢夢」が拡大表示する背景よりも手前側のレイヤーに、説明文を構成する説明文字「驚き!」「桃の木」「大ラッキー!」を順番に表示させる。この際、演出制御用CPU120は、まず図11-55(A)に示すように、説明文字「驚き!」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t1))、図11-55(B)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t2))、その後、図11-55(C)に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる(図11-56(t3))。

10

【0783】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55(D)に示すように、説明文字「桃の木」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t4))、図11-55(E)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t5))、その後、図11-55(F)に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる(図11-56(t6))。

20

【0784】

次いで、演出制御用CPU120は、図11-55(G)に示すように、説明文字「大ラッキー!」を表示領域の右側から中央に向かって高速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t7))、図11-55(H)に示すように、中央付近まで移動させたときに、低速で左方向に移動させながら表示させ(図11-56(t8))、その後、図11-55(I)に示すように、表示領域から消えるまで再度高速で左方向に移動させながら表示させる(図11-56(t9))。

【0785】

[タイトル色変化演出について]

図11-57は、タイトル色変化演出の実行状況を示す図であり、図11-58は、タイトル色変化演出においてタイトル文字の色彩が変化するタイミングを示す図である。

30

【0786】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、白色のタイトル文字を赤色または金色に変化させるタイトル色変化演出を実行可能である。

【0787】

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、タイトル開始期間において白色のタイトル文字の一部が表示領域の左側から出現させ、定位置に向かって移動させ、定位置で静止させる。その後、演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において図11-57(A)に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態で表示させる。そして、演出制御用CPU120は、タイトル色変化演出の実行が決定されていない場合に、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、図11-57(B)(C)に示すように、白色のタイトル文字を定位置に静止させた状態を維持し、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている白色のタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。

40

【0788】

一方、演出制御用CPU120は、タイトル色変化演出の実行が決定されている場合に、タイトル表示期間の開始からt1の時間が経過した後、特定音をスピーカ8L, 8Rから出力させるとともに、図11-57(D)に示すように、定位置に表示されているタイトル文字が光るように見える態様に変化させ、t2の時間が経過した後、赤色への変化が

50

決定されている場合には、図 1 1 - 5 7 (E) に示すように、タイトル文字を赤色に変化させ、金色への変化が決定されている場合には、図 1 1 - 5 7 (F) に示すように、タイトル文字を金色に変化させ、その後、タイトル終了期間において定位置に表示されている変化後の色彩を維持したままタイトル文字を定位置から表示領域の右側へタイトル文字の全てが消えるまで移動させる。タイトル文字が光のように見える態様から赤色または金色に変化させる場合には、タイトル文字の光が晴れたときにタイトル文字から赤色または金色に変化している。

【 0 7 8 9 】

図 1 1 - 5 8 (A) (B) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示部分のタイトル開始期間の演出時間 T_1 は 5 0 0 m s、タイトル表示期間の演出時間 T_2 は 2 2 0 0 m s、タイトル終了期間の演出時間 T_3 は 3 0 0 m s に設定されており、タイトル表示期間のうちタイトル表示期間が開始してからタイトル文字が光のように見える態様に変化するまでの時間 t_1 は 8 0 0 m s、タイトル文字が光のように見える態様に変化した後、タイトル文字が赤色または金色に変化するまでの時間 t_2 は 2 0 0 m s、タイトル文字が赤色または金色に変化した後、タイトル表示期間が終了するまでの時間 t_3 は 1 2 0 0 m s に設定されている。

10

【 0 7 9 0 】

このため、図 1 1 - 5 8 (C) に示すように、タイトル文字の色彩が白色から赤色または金色に変化する場合に、タイトル表示期間においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間 (t_1) よりも、タイトル表示期間においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間 (t_3) の方が長くなり、タイトル表示部分においてタイトル文字が白色の態様で表示される時間 ($T_1 + t_1$) よりも、タイトル表示部分においてタイトル文字が変化後の赤色または金色の態様で表示される時間 ($t_3 + T_3$) の方が長くなる。

20

【 0 7 9 1 】

[操作促進演出 A について]

図 1 1 - 5 9 は、操作促進演出 A の実行状況を示す図である。

【 0 7 9 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチ演出において、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進演出 A を実行可能である。

30

【 0 7 9 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出 A の実行が決定されている場合に、図 1 1 - 5 9 (A) (B) に示すように、飾り図柄 (大) がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中に、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像 (小) とプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小) 「押せ！」とからなる操作促進画像 (小) を表示させる。

【 0 7 9 4 】

ボタン画像 (小) には、プッシュボタン 3 1 B の操作が有効な有効期間の残り時間を示す残り時間メータが形成されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、残り時間メータの残量が 0 となるまでにプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されるか、残り時間メータの残量が 0 となると、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展する変動パターンの場合に、図 1 1 - 5 9 (C) に示すように、表示領域全体を白色に表示させるホワイトアウト演出を実行し、その後、図 1 1 - 5 9 (D) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する。

40

【 0 7 9 5 】

一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、はずれとなる変動パターンの場合に、図 1 1 - 5 9 (E) に示すように、操作促進画像 (小) を消去させて、飾り図柄 (大) をはずれ態様で停止させる。

【 0 7 9 6 】

[操作促進演出 B について]

図 1 1 - 6 0 は、操作促進演出 B の実行状況を示す図である。

【 0 7 9 7 】

50

演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Bを実行可能である。

【0798】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-60（A）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【0799】

また、演出制御用CPU120は、操作促進演出Bの実行が決定されており、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-60（B）（C）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、図11-60（B）に示すように、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が1つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

【0800】

ボタン画像（小）にもボタン画像（大）にも、残り時間メータが形成されており、演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出に発展する変動パターンの場合に、図11-60（D）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、可動体32を落下させる落下演出を実行し、その後、図11-60（E）に示すように、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行する。

【0801】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-60（F）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-60（G）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【0802】

[操作促進演出Cについて]

図11-61は、操作促進演出Cの実行状況を示す図である。

【0803】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Cを実行可能である。

【0804】

演出制御用CPU120は、操作促進演出Cの実行が決定されている場合に、図11-61（A）（B）に示すように、導入パートの中盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【0805】

演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図11-61（C）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクタ「ナナ」が表示されるカットイン画像（A）を表示させた後、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

10

20

30

40

50

【 0 8 0 6 】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されており、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されると、図11-61（D）に示すように、操作促進画像（小）を消去させて、味方キャラクター「ジャム」が表示されるカットイン画像（B）を表示させた後、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

【 0 8 0 7 】

また、演出制御用CPU120は、カットイン画像（A）を表示させる旨が決定されている場合にも、カットイン画像（B）を表示させる旨が決定されている場合にも、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されない場合に、図11-61（E）に示すように、導入パートの中盤の演出を継続したまま操作促進画像（小）を消去させて、図11-61（F）に示すように、導入パートの続きを実行する。

10

【 0 8 0 8 】

[操作促進演出Dについて]

図11-62は、操作促進演出Dの実行状況を示す図である。

【 0 8 0 9 】

演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出では、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出Dを実行可能である。

【 0 8 1 0 】

20

演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62（A）（B）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模したボタン画像（小）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）「押せ！」とからなる操作促進画像（小）を表示させる。

【 0 8 1 1 】

また、演出制御用CPU120は、操作促進画像（大）を表示させる旨が決定されている場合に、図11-62（A）（G）に示すように、導入パートの終盤においてプッシュボタン31Bを模した画像であり、ボタン画像（小）よりもサイズの大きいボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）を表示させる場合とは異なり、背景が透過する複数のボタン画像（大）を表示させるとともにこれら複数のボタン画像（大）が1つのボタン画像（大）にまとまる促進導入演出（図11-60（B）参照）を行った後、ボタン画像（大）とプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進文字（大）「押せ！」とからなる操作促進画像（大）を表示させる。

30

【 0 8 1 2 】

演出制御用CPU120は、残り時間メータの残量が0となるまでにプッシュボタン31Bの操作が検出されるか、残り時間メータの残量が0となると、大当たりとなる変動パターンの場合に、図11-62（C）（H）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）が徐々に消えつつ、表示領域全体に虹色の模様が渦巻くレインボー演出を実行し、その後、図11-62（D）（I）に示すように、演出結果として大当たりを報知させる。

40

【 0 8 1 3 】

一方、演出制御用CPU120は、はずれとなる変動パターンの場合に、図11-62（E）（J）に示すように、操作促進画像（小）または操作促進画像（大）を消去させて、表示領域全体を暗転させる暗転演出を実行し、その後、図11-62（F）（K）に示すように、演出結果としてはずれを報知させる。

【 0 8 1 4 】

[操作促進画像について]

図11-63は、操作促進画像の表示態様を示す図である。演出制御用CPU120は、操作促進画像（小）及び操作促進画像（大）を構成するボタン画像を、図11-63（

50

A) に示すように、左右方向に交互に連続して移動しながら表示させるとともに、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に連続して変化させながら表示させる。この際、図 11 - 63 (B) に示すように、ボタン画像が左右方向に移動する間隔と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に变化する間隔と、が異なり、ボタン画像が左右方向に移動する動作と、ボタンが押下されない態様とボタンが押下された態様に变化する動作と、が同期しないようになっており、複雑な動きとなる。

【0815】

[大当り開始演出について]

図 11 - 64 は、大当り開始演出の実行状況を示す図である。

【0816】

10

演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 64 (A) に示すように、飾り図柄 (大) を大当り態様で停止させた後、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンドを受信した場合に、大当り開始演出を実行する。

【0817】

演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 64 (B) ~ (G) に示すように、画像表示装置 5 に大当り開始演出中の背景として炎が揺らめくように動作する画像を表示させるとともに、図 11 - 64 (B) に示すように、まず大当りのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の前半「BIG (REG)」を、拡大サイズにて表示させた後、図 11 - 64 (C) に示すように、タイトル文字の前半「BIG (REG)」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置上部に表示させる。

20

【0818】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 64 (D) に示すように、大当りタイトルのタイトル文字「BIG BONUS (REG BONUS)」のうちタイトル文字の後半「BONUS」を、拡大サイズにて表示させた後、図 11 - 64 (E) に示すように、タイトル文字の後半「BONUS」を全体が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなるまで徐々に縮小させて表示領域の中央付近の定位置下部 (タイトル文字の前半「BIG」の下方の位置) に表示させる。

【0819】

尚、本実施例では、大当り種別が 6 ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「REG BONUS」を表示させ、大当り種別が 10 ラウンドの大当り遊技状態を開始する場合には、タイトル文字として「BIG BONUS」を表示させる。

30

【0820】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 64 (E) ~ (G) に示すように、タイトル文字「BIG BONUS」全体を定位置に表示させた後、タイトル文字「BIG BONUS」を徐々に拡大させ、その後、図 11 - 64 (H) に示すように、大当り中演出を開始し、画像表示装置 5 の表示を大当り遊技状態の背景に切り替える。

【0821】

演出制御用 CPU 120 は、大当り中演出を開始するとまず、図 11 - 64 (H) に示すように、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像 (大) と、右打ち促進画像 (小) を表示させる。

40

【0822】

右打ち促進画像 (小) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」 (小) と、右方向を示す矢印画像 (小) と、から構成され、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 64 (H) (I) に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間にわたり、右打ち促進画像 (小) を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

【0823】

右打ち促進画像 (大) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセ

50

ージであり、右打ち促進画像（小）よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」（大）と、右方向を示す矢印であり、矢印画像（小）よりもサイズの大きい矢印画像（大）と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-64（H）（I）に示すように、大当り中演出の開始後、大当り遊技状態が終了するまでの期間のうち最初の一定時間のみ、右打ち促進画像（大）を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

【0824】

また、大当り遊技状態に制御される場合に、大当り開始演出においてタイトル文字が表示された後、大当り中演出に切り替え、大当り遊技状態の操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。この際、演出制御用CPU120は、主基板11側で、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるタイミングよりも所定時間前のタイミングで大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。このため、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）が表示されてから所定期間経過後に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が行われることとなる。

10

【0825】

また、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り開始演出を終了してタイトル文字を消去して次の演出に切り替わる場合に、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル終了期間においてタイトル文字を消去させる場合よりも短い時間にて、大当り開始演出のタイトル文字を消去させ、次の演出に切り替える。

20

【0826】

特に、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる。スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、1フレームではなくタイトル終了期間を設け、ある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成としているが、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させる場合も、同様にある程度の時間をかけてタイトル文字を消去させる構成とした場合には、タイトル文字が消去されていく期間において、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法で操作を行ってしまう虞があるが、このタイミングで遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出すと、未だ遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法にて操作することで有利となる制御が開始していないので、遊技球が無駄になってしまうこととなる。これに対し、演出制御用CPU120は、大当り開始演出においてタイトル文字が表示させた後、1フレーム（画像の更新の最小単位）で、大当り中演出に切り替え、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）を表示させるので、その無駄な遊技球の発生を抑制することができる。

30

【0827】

[遊タイムまでの残転数表示について]

40

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、低確状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、（1）時短制御が1100回行われ、且つ、（2）低確制御が1100回行われる時短状態B（本実施例では、時短回数1100回の遊タイム）に制御する。

【0828】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り可変表示回数である救済時短到達残回数（以下、遊タイムまでの残回数と呼ぶ）131SG005Z（図11-1参照）を表示させることが可能である。

【0829】

演出制御用CPU120は、図11-65（A）に示すように、通常状態においてノー

50

マルリーチ演出、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出が実行されていない状況では、表示領域の左上よりに遊タイムまでの残回数を表示させる。遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z は、「残り X X X 回」(X X X は残回数に応じて 0～9 0 0 の数値)と表示される。この際、遊タイムまでの残回数が 0～9 0 0 回のいずれの場合であっても、同一のフォントサイズの文字で遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z が表示される。

【0 8 3 0】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (B) に示すように、飾り図柄(大)がリーチ態様となるノーマルリーチ演出の実行中も遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させる。

10

【0 8 3 1】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (C) に示すように、ノーマルリーチ演出から低ベース弱リーチ A、B 演出に発展した場合に、低ベース弱リーチ A、B 演出の実行中も遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (D) (E) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果としてはずれが報知された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出の終了後もそのまま遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させる。

【0 8 3 2】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果として大当たりが報知され得る構成とし、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果として大当たりが報知された場合には、低ベース弱リーチ A、B 演出が終了するまで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出の終了時に遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。尚、低ベース弱リーチ A、B 演出の演出結果として大当たりが確定する内容が表示された時点で、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるようにしても良い。

20

【0 8 3 3】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 1 - 6 5 (F) に示すように、ノーマルリーチ演出、低ベース弱リーチ A、B 演出から低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展した場合に、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。この際、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ノーマルリーチ演出から発展する場合には、選択演出が開始するタイミングで遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース弱リーチ A、B 演出から発展する場合には、低ベース強リーチ A～C 演出であれば、タイトル表示部分のブロードログ表示期間において、保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させ、低ベース最強リーチ演出であれば、タイトル表示部分の開始時に遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる。

30

【0 8 3 4】

尚、低ベース弱リーチ A、B 演出から発展する場合に、操作促進演出 B が実行されたことに伴う落下演出が開始するタイミング(図 1 1 - 6 0 (D) に示すタイミング)で保留表示及びアクティブ表示とともに遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させる構成としても良い。これにより低ベース強リーチ A～C 演出に発展するか、低ベース最強リーチ演出に発展するか、に関わらず、留表示及びアクティブ表示、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させるタイミングを共通にできる。

40

【0 8 3 5】

その後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果としてはずれが報知された場合に、図 1 1 - 6 5 (G) (H) に示すように、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出の終了後、再度遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を表示させる。一方、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出の演出結果として大当たりが報知された場合に、図 1 1 - 6 5 (I) (J) に示すように、次回、通常状態となるまで遊タイムまで

50

の残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させたままとする。

【 0 8 3 6 】

また、操作促進演出 A においてプッシュボタン 3 1 B の操作に応じて低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出に発展する構成とした場合には、操作促進演出 A の実行中は、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を継続して表示させ、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出の開始に伴い遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z を消去させれば良い。このような構成とした場合には、操作促進演出 A においては、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z は表示される一方、その後の低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出における操作促進演出 C、D においては、遊タイムまでの残回数 1 3 1 S G 0 0 5 Z が表示されないこととなる。

10

【 0 8 3 7 】

[遊タイム開始演出について]

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、低確状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、時短状態 B (遊タイム) に制御する。この際、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図 1 1 - 6 6 (C) に示すように、右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させるとともに、右打ち L E D 点灯通知コマンドを送信し、その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6 (A) (B) に示すように、遊タイムまでの残回数が 0 回の状態で可変表示が停止し、右打ち L E D 点灯通知コマンドを受信すると、図 1 1 - 6 6 (C) に示すように、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像 (小) を表示させる。右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させるタイミ

20

【 0 8 3 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、時短状態 B (遊タイム) を開始した場合に、時短状態 B (遊タイム) が終了するまで右打ちランプ 1 3 1 S G 1 3 2 を点灯させた状態とする。また、右打ち促進画像 (小) は、遊技球を右遊技領域 2 R に向けて打ち出す操作を促すメッセージ「右打ち」(小) と、右方向を示す矢印画像 (小) と、から構成され、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 1 - 6 6 (C) ~ (H) に示すように、時短状態 B (遊タイム) が開始した場合に、時短状態 B (遊タイム) が終了するまで右打ち促進画像 (小) を表示領域の右上よりの位置に表示させる。

30

【 0 8 3 9 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊タイムまでの残回数が 0 回の状態で可変表示が停止し、時短状態 B (遊タイム) を指定する遊技状態指定コマンドを受信すると、図 1 1 - 6 6 (D) ~ (G) に示すように、遊タイム開始演出を実行する。

【 0 8 4 0 】

遊タイム開始演出は、画像表示装置 5 の表示領域に遊タイムのタイトル文字「遊タイム突入」の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字「遊タイム突入」が定位置に表示されるタイトル表示期間と、定位置に表示されていたタイトル文字「遊タイム突入」の表示が消えて遊タイム演出へ切り替わるまでのタイトル終了期間と、を含む。

40

【 0 8 4 1 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊タイム開始演出のタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間において、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおけるタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間においてタイトル文字「6人で爆チューを捕まえる！」を表示させるときの態様と同じ態様でタイトル文字「遊タイム突入」を表示させる。

【 0 8 4 2 】

50

詳しくは、演出制御用CPU120は、タイトル開始期間において、図11-66(D)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を、その一部の文字しか表示領域において視認可能とならない拡大サイズにて表示させる。この際、演出制御用CPU120は、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされた態様で表示させる。その後、演出制御用CPU120は、図11-66(D)(E)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を徐々に縮小させ、タイトル文字「遊タイム突入」の全ての文字が表示領域において視認可能となる縮小サイズとなったタイトル文字「遊タイム突入」を定位置で静止させる。

【0843】

演出制御用CPU120は、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」を縮小サイズにて定位置に表示させた後、タイトル表示期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル表示期間において、図11-66(E)(F)に示すように、タイトル文字「遊タイム突入」を定位置に表示させたまま静止させる。

10

【0844】

演出制御用CPU120は、タイトル表示期間の終了後、タイトル終了期間の表示に移行させる。演出制御用CPU120は、タイトル終了期間において、図11-66(F)(G)に示すように、縮小サイズで定位置に表示されているタイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。この際、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様で拡大表示されるのではなく、タイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小表示される場合と逆の態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」を、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされるまで拡大させる。すなわちタイトル開始期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が縮小する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡が、タイトル終了期間においてタイトル文字「遊タイム突入」が拡大する過程でタイトル文字の各部が通る軌跡とは異なる。このため、タイトル開始期間の開始時において表示領域が全て埋め尽くされた態様とは異なる態様で、タイトル文字「遊タイム突入」の一部により表示領域が全て埋め尽くされる。その後、図11-66(H)に示すように、遊タイム演出の背景に切り替えて遊タイム演出を開始させる。

20

【0845】

演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出中において、右打ち促進画像(小)とは別に、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促す右打ち促進画像(大)を表示させるとともに、のめり込み注意喚起画像(メッセージ「のめり込みに注意!」)を表示領域の下方に表示させる。

30

【0846】

右打ち促進画像(大)は、遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作を促すメッセージであり、右打ち促進画像(小)よりもサイズの大きいメッセージ「右打ち」(大)と、右方向を示す矢印であり、矢印画像(小)よりもサイズの大きい矢印画像(大)と、から構成され、演出制御用CPU120は、図11-66(D)~(G)に示すように、遊タイム開始演出が実行される期間にわたり、右打ち促進画像(大)を表示領域の左側から右側に向けて移動する態様にて繰り返し表示させる。

40

【0847】

また、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御されており、可変表示結果がはずれの場合には、特図変動時間が500msの変動パターンPA1-4を選択して可変表示を行い、時短状態Bに制御されており、可変表示結果が当たりの場合には、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18を選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bの制御が開始した際に、これらの変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成であるが、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示、すなわち時短状態Bに制御した後、最初に第1始動入賞口、

50

第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく可変表示において、可変表示結果がはずれの場合に、変動パターンPA1-4よりも変動時間が長く、遊タイム開始演出に相当する変動時間を定めた時短B開始変動パターンを選択して可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において、時短B開始変動パターンによる可変表示が行われている期間に遊タイム開始演出を実行する構成としても良い。尚、このような構成において、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、時短状態Bに制御された最初の可変表示において可変表示結果が大当りの場合に、特図変動時間が500ms+15000msの変動パターンPB1-18にて可変表示を行うとともに、演出制御用CPU120は、遊タイム開始演出を実行せず、飾り図柄(大)を大当り態様で停止させれば良い。

10

【0848】

[タイトル文字等について1]

図11-67は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字、説明文表示演出の説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出(小)における操作促進文字(小)、操作促進演出(大)における操作促進文字(大)の関係の一形態を示す図である。

【0849】

図11-67(A)に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字は、タイトル表示期間において静止した状態で表示され、その際の背景画像は静止画像(低ベース強リーチB、C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA~D演出)または動作画像(低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA演出)である。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数は7文字~13文字であり、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間(タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間)はLR、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズはFR、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはERである。

20

【0850】

図11-67(A)に示すように、説明文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、説明文字の文字数は3文字~6文字であり、説明文字(3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字)の表示時間(説明文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間)はLS、説明文字のフォントサイズはFS、説明文字(3つから構成される説明文字のうちの1つの説明文字)が表示される表示領域サイズはESである。

30

【0851】

図11-67(A)に示すように、大当り開始演出のタイトル文字は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、大当り開始演出のタイトル文字の文字数は8文字であり、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間(タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間)はLB、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズはFB、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズはEBである。

40

【0852】

図11-67(A)に示すように、操作促進文字(小)は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字(小)の文字数は3文字であり、操作促進文字(小)の表示時間(プッシュボタン31Bが操作されずに操作促進文字(小)が表示されるプッシュボタン31Bの操作有効期間)はL1P、操作促進文字(小)のフォントサイズはF1P、操作促進文字(小)が表示される表示領域サイズはE1Pである。

【0853】

図11-67(A)に示すように、操作促進文字(大)は、動作した状態で表示され、その際の背景画像は動作画像である。また、操作促進文字(大)の文字数は3文字であり

50

、操作促進文字（大）の表示時間（プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作促進文字（大）が表示されるプッシュボタン 3 1 B の操作有効期間）は L 2 P、操作促進文字（大）のフォントサイズは F 2 P、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズは E 2 P である。

【 0 8 5 4 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間を比較した場合に、図 1 1 - 6 7（B）に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間 L B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R が、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P、L 2 P よりも長く、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L S、L 1 P が、説明文字の表示時間 L S よりも長く設定されている。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示時間 L R、L B、L 1 P、L 2 P は、いずれも説明文表示演出を構成する 3 つの説明文字が全て表示されるのに要する表示時間よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

【 0 8 5 5 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）のフォントサイズを比較した場合に、図 1 1 - 6 7（C）に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F S、F B、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【 0 8 5 6 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F R、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字「B I G B O N U S」は、まず前半「B I G」を定位置上部に表示させた後、後半「B O N U S」を定位置下部に表示させるとともに、その後タイトル文字「B I G B O N U S」を徐々に拡大表示させるようになっており、定位置上部に前半「B I G」が表示され、定位置下部に後半「B O N U S」が表示されたときに、タイトル文字「B I G B O N U S」を構成する文字のサイズが最も小さくなる。このような構成において、定位置上部に前半「B I G」が表示され、定位置下部に後半「B O N U S」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の文字のサイズよりも大きいサイズである。さらに定位置上部に前半「B I G」が表示され、定位置下部に後半「B O N U S」が表示されたときの大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

40

【 0 8 5 7 】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、説明文字、操作促進文字（小）のフォントサイズ F S、F 1 P よりも大きいフォントサイズである。さらにスーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、説明文字、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 5 8 】

50

また、説明文字のフォントサイズ F_S が、操作促進文字（小）のフォントサイズ F_{1P} よりも大きいフォントサイズである。さらに説明文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【0859】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【0860】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）の表示領域サイズを比較した場合に、図11-67(D)に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E_{2P} が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E_R 、 E_S 、 E_B 、 E_{1P} よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E_B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、説明文字、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E_R 、 E_S 、 E_{1P} よりも大きい表示領域サイズである。また、説明文字の表示領域サイズ E_S が、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E_{1P} よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

10

【0861】

[タイトル文字等について2]

20

図11-68は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進演出（小）における操作促進文字（小）、操作促進演出（大）における操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数を構成する残回数文字の関係の一態様を示す図である。

【0862】

図11-68(A)に示すように、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）は L_R 、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズは F_R 、スーパーリーチ演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E_R である。

【0863】

30

図11-68(A)に示すように、大当り開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）は L_B 、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F_B 、大当り開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E_B である。

【0864】

図11-68(A)に示すように、操作促進文字（小）の表示時間（押しボタン31Bが操作されずに操作促進文字（小）が表示される押しボタン31Bの操作有効期間）は L_{1P} 、操作促進文字（小）のフォントサイズは F_{1P} 、操作促進文字（小）が表示される表示領域サイズは E_{1P} である。

【0865】

40

図11-68(A)に示すように、操作促進文字（大）の表示時間（押しボタン31Bが操作されずに操作促進文字（大）が表示される押しボタン31Bの操作有効期間）は L_{2P} 、操作促進文字（大）のフォントサイズは F_{2P} 、操作促進文字（大）が表示される表示領域サイズは E_{2P} である。

【0866】

図11-68(A)に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間（タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間）は L_Y 、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズは F_Y 、遊タイム開始演出のタイトル文字が表示される表示領域サイズは E_Y である。

【0867】

50

図 1 1 - 6 8 (A) に示すように、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズは F Z、遊タイムまでの残回数文字が表示される表示領域サイズは E Z である。

【 0 8 6 8 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズを比較した場合に、図 1 1 - 6 8 (B) に示すように、操作促進文字（大）のフォントサイズ F 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F B、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字（残り X X X（X は 0 ~ 9 0 0 の数値）回）のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（大）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

10

【 0 8 6 9 】

また、大当り開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Y、F Z よりも大きいサイズである。さらに大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

20

【 0 8 7 0 】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字のフォントサイズ F Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F R、F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

30

【 0 8 7 1 】

また、スーパーリーチ演出のタイトル文字のフォントサイズ F R が、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F 1 P、F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ~ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

40

【 0 8 7 2 】

また、操作促進文字（小）のフォントサイズ F 1 P が、遊タイムまでの残回数文字のフォントサイズ F Z よりも大きいフォントサイズである。さらに、操作促進文字（小）を構

50

成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズが、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。また、操作促進文字（小）を構成する文字のうち最も小さいサイズの文字のサイズは、遊タイムまでの残回数が 0 ～ 9 0 0 回のいずれであっても、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字のうち最も大きいサイズの文字のサイズよりも大きいサイズである。

【 0 8 7 3 】

また、これらのフォントサイズの関係、文字サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 7 4 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、操作促進文字（大）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズを比較した場合に、図 1 1 - 6 8 (C) に示すように、操作促進文字（大）の表示領域サイズ E 2 P が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、大当り開始演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E B、E 1 P、E Y、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、大当り開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E B が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイム開始演出のタイトル文字、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E 1 P、E Y、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示領域サイズ E Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E R、E 1 P、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示領域サイズ E R が、操作促進文字（小）、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E 1 P、E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、操作促進文字（小）の表示領域サイズ E 1 P が、遊タイムまでの残回数文字の表示領域サイズ E Z よりも大きい表示領域サイズである。また、これらの表示領域サイズの関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 7 5 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間を比較すると、図 1 1 - 6 8 (D) に示すように、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間 L Y が、スーパーリーチ演出のタイトル文字の表示時間 L R よりも長く設定されている。また、これらの表示時間の関係は、スーパーリーチ演出の種類に関わらず成立する。

【 0 8 7 6 】

本形態においてスーパーリーチ演出のタイトル文字と遊タイム開始演出のタイトル文字の表示態様を比較すると、図 1 1 - 6 8 (E) に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が中央から表示領域の右側に向かって移動しながら消去される。一方、低ベース最強リーチ演出、遊タイム開始演出では、タイトル開始期間においてタイトル文字が拡大表示から縮小されて表示され、タイトル終了期間においてタイトル文字が拡大しながら消去される。

【 0 8 7 7 】

[L E D の配置について]

本実施例における遊技効果ランプ 9 は、枠 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4、装飾 L E D L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4 を含む。

【 0 8 7 8 】

図 1 1 - 6 9 に示すように、枠 L E D L W L 1 ～ L W L 1 2 は、遊技機用枠 3 の画像表示装置 5 の上方位置及び遊技領域の左側を包囲するように設けられており、枠 L E D L W R 2 ～ L W R 1 2 は、遊技機用枠 3 の遊技領域の右側を包囲するように設けられている。また、ロゴ L E D L L 1 ～ L L 4 は、可動体 3 2 の前面に形成されたロゴ「 P O W E R

10

20

30

40

50

「FULL」に対応する位置に配置されている。また、装飾LEDLS1～LS5は、遊技領域2Lに形成された装飾部に対応する位置に設けられている。また、アタッカランプLA1～LA4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。

【0879】

枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、RGB（Red、Green、Blue）の発光素子からなるフルカラーLEDであり、ロゴLEDLL1～LL4は、赤色に単色発光させることが可能な赤色LEDであり、装飾LEDLS1～LS5は、白色に単色発光させることが可能な白色LEDである。

【0880】

10

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図11-70は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のLEDのうちの1または複数のLEDを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、LEDドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

20

【0881】

より具体的に説明すると、演出制御基板12のROM121には、各遊技効果ランプ9をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるSリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。

【0882】

さらに、背景用輝度データテーブルは、低確低ベース状態（通常状態）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用輝度データテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用輝度データテーブルと、低確高ベース状態（時短状態）において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、を含む。

30

【0883】

上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、および時短状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用CPU120は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。

40

【0884】

さらに、エラー用輝度データテーブル、Sリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図11-70に示すように、エラー用輝度データテーブル、Sリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【0885】

例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用輝度データテーブル

50

に基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

10

【０８８６】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。

20

【０８８７】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルをＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにエラーが発生すると、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間においては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されないが、エラーが解除されて再びスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

30

40

【０８８８】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、ＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１

50

20は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、SPリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。

【0889】

[遊技効果ランプの点灯態様]

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0890】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【0891】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0892】

口ゴLEDLL1～LL4の輝度データとして規定されるR（Red）のデータが「0」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は「消灯」する。また、口ゴLEDLL1～LL4の輝度データ（Rのデータ）が「1」である場合、口ゴLEDLL1～LL4は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなRのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0893】

装飾LEDLS1～LS5の輝度データとして規定されるW（White）のデータが「0」である場合、装飾LEDLS1～LS5は「消灯」する。また、装飾LEDLS1～LS5の輝度データ（Wのデータ）が「1」である場合、装飾LEDLS1～LS5は極低輝度で点灯する。本実施例においては、このようなWのデータが「1」となる口ゴLEDLL1～LL4の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0894】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ9が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。尚、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0895】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ9が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第1輝度と当該第1輝度よりも高い第2輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうち

10

20

30

40

50

のいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【0896】

[遊技効果ランプに関する説明]

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図11-71～図12-36を参照しながら説明する。

【0897】

[輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について]

演出制御用CPU120は、ROM121に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯/点滅/消灯させる。

【0898】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム(33ms)で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示(例えば、スーパーリーチ演出の各パートにおける各種表示)を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ(動画データ、アニメーションデータ)に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示(演出シーン)に対応して拡張コマンド(例えば、拡張コマンドBXXXXなど(「X」は任意の英数字))を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部123によって表示制御が行われる演出表示(演出シーン)に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0899】

図11-71は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-71に示すように、例えば、表示制御部123が低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおける表示制御を行う場合、当該低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートを指定するための拡張コマンド(B421)を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートに対応する親テーブル(弱リーチ系共通タイトル(親))のアドレスを特定する。

【0900】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0901】

例えば、図11-74に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象として枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12(XD_A_LWU_1_B421)、ロゴLEDLL1～LL4(XD_A_LLOGO_B421)、装飾LEDLS1～LS5(XD_A_LSLMP_B421)、アタッカランプLA1～LA4(XD_A_LATAK_B421)が指定されている。また、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応して子テーブル:XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)

10

20

30

40

50

が指定されており、ロゴLED L 1 ~ L 4 に対応して子テーブル：XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、装飾LED L 1 ~ L 5 に対応して子テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されており、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 に対応して子テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLEが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms(600000/10)が指定されている。

【0902】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms(10分間)が指定されている場合には、この600000ms(10分間)を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms(10分間)を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms(10分間)を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms(10分間)を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示(演出シーン)に600000msを要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0903】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ(点灯箇所)毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【0904】

例えば、図11-75に示す子テーブルにおいては、枠LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠LED L W R 2 ~ L W R 1 2 (XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE) に対応して、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【0905】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、ロゴLED L 1 ~ L 4 (XD_J_LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE) に対応して、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD___LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制

10

20

30

40

50

御が実行される順番に指定されている。

【0906】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5(XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE)に対応して、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。 10

【0907】

また、図11-75に示す子テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4(XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE)に対応して、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD_J_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。 20

【0908】

図11-71に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図11-75に示す子テーブルであれば、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12について、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示(演出シーン)に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。 30

【0909】

また、子テーブルでは、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12をランプ制御の対象とする場合に、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして、例えば、図11-75に示すように、1つの孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定される場合と、図11-75に示すように、2つの孫テーブル：XD___LWU_1_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1及びXD___LWU_2_KYOTSU_CHANCE_AKA1_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12と枠LEDLWR2～LWR12の双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、枠L 50

EDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて枠LEDLWL1～LWL12のランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて枠LEDLWR2～LWR12のランプ制御を行う。このため、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12に対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、枠LEDLWL1～LWL12と、枠LEDLWR2～LWR12と、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【0910】

10

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。

【0911】

例えば、図11-76に示す孫テーブルにおいては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12（XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

20

【0912】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、ロゴLEDLL1～LL4（XD__LLOGO_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x0000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0xAAAA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

30

【0913】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、装飾LEDLS1～LS5（XD__LSLMP_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x00000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x66666、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

40

【0914】

また、図11-76に示す孫テーブルにおいては、アタッカランプLA1～LA4（XD__LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1）に対応して、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000、0x000000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間

50

: 1 2 0 m s、輝度データ: 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間: 1 2 0 m s、輝度データ: 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間: 1 2 0 m s、輝度データ: 0x5AA5AA, 0x5AA5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間: 4 0 m s が、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【 0 9 1 5 】

図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルの枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E 1 _ 1) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 1 の R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 2、L W R 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 3、L W R 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 4、L W R 4 の R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 5、L W R 5 の R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 6、L W R 6 の R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 7、L W R 7 の R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 8、L W R 8 の R G B の値を示すものである。

【 0 9 1 6 】

また、図 1 1 - 8 1 に示す孫テーブルのように、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) と、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 2 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) と、で別の孫テーブルが指定される場合に、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 1 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 1 の R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 4 の R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 5 の R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 6 の R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W L 7 の R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W L 8 の R G B の値を示すものであり、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 (X D _ _ _ L W U _ 2 _ K Y O T S U _ C H A N C E _ A K A 1 _ 1) の輝度データにおいては、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W R 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W R 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W R 4 の R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W R 5 の R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W R 6 の R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値が枠 L E D L W R 7 の R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値が枠 L E D L W R 8 の R G B の値を示すものである。

【 0 9 1 7 】

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルのロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 (X D _ J _ L L O G O _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、下位 4 桁目の値がロゴ L E D L L 1 の R (R e d) の値を示し、下位 3 桁目の値がロゴ L E D L L 2 の R の値を示し、下位 2 桁目の値がロゴ L E D L L 3 の R の値を示し、下位 4 桁目の値がロゴ L E D L L 4 の R の値を示すものである。

【 0 9 1 8 】

また、図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルの装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 (X D _ J _ L S L M P _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、下位 4 桁目の値が装飾 L E D L S 1 の W (W h i t e) の値を示し、下位 3 桁目の値が装飾 L E D L S 2 の W の値を示し、下位 2 桁目の値が装飾 L E D L S 3 の W の値を示し、下位 4 桁目の値が装飾 L E D L S 4 の W の値を示すものである。

【 0 9 1 9 】

図 1 1 - 7 6 に示す孫テーブルのアタッカランプ L A 1 ~ L A 4 (X D _ J _ L A T A K _ J A K U _ K Y O T U _ T Y T L E) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値がアタッカランプ L A 1 の R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がアタッカランプ L A 2 の R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目 ~ 6 桁目の値がアタッカランプ L A 3 の R G B の値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目 ~ 3 桁目の値がアタッカランプ L A 4 の R G B の値を示すものである。

10

【 0 9 2 0 】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、「R」、「G」、「B」といった 3 つの素子からなる L E D によって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0 ~ F までの 1 6 段階に電流値が分かれており、輝度データが 0 の場合は電流値が最低値 (例えば、0) となり、輝度データが F の場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

20

【 0 9 2 1 】

枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、R G B の各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクターに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F 0 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が赤色に点灯する。また、輝度データとして「F 0 F」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「F F 0」のデータが L E D ランプから L E D に出力され、当該データに対応する電流が流れることで、L E D が黄色に点灯する。

30

【 0 9 2 2 】

また、口ゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は、R (R e d) の素子に輝度データに対応する電流が流れることで、輝度データに応じた輝度の赤色で発光させることが可能であり、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、「R」、「G」、「B」の 3 つの素子に輝度データに対応する電流が均等に流れることで、輝度データに応じた輝度の白色で発光させることが可能である。

40

【 0 9 2 3 】

図 1 1 - 7 1 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データを L E D ドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データを L E D ドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図 1 1 - 7 5 に示す子テーブルであれば、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 について、最初に 1 0 0 m s を計時するまで輝度データ : 0 x 0 0 0 0 0 0 , 0 x 0 0 0 0 0 0 , 0 x 0 0 0 0 0

50

0, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ: 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ: 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ: 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【0924】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【0925】

具体的には、演出制御用CPU120は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0926】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図11-72は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図11-72に示すように、子テーブル: XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいては、枠LEDLWL1~LWL12に対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル: XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル: XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル: XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として600000msが指定され、かつ孫テーブル: XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル: XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2においては、枠LEDLWL1~LWL12について、輝度データ(RGBのデータ)として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【0927】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの2番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3に基づく輝度データの出力を開始する。

10

【0928】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEの4番目に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

20

【0929】

尚、図11-74に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

30

【0930】

また、図11-75に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

40

【0931】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データと

50

することで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起
り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テ
ーブルの最後に 6 0 0 0 0 0 m s (1 0 分) に亘る輝度データを指定するようにすれば、よ
り効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

【 0 9 3 2 】

[スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて 1]

図 1 1 - 7 3 は、スーパーリーチ演出に用いられる輝度データテーブルを示す図である

【 0 9 3 3 】

低ベース弱リーチ A 演出と低ベース弱リーチ B 演出ではタイトル表示パートの実行時間
は同じであり、図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リー
チ A 演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合にも、タイトル表
示パートでは、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パ
ートの発光態様を定めた共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のラン
プ制御を行う。

【 0 9 3 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する場合に、タ
イトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を赤色に変化させ
る場合には、低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リー
チ B 演出のタイトル表示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演
出においてタイトル文字を赤色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チ
ャンスアップ赤を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、タイトル表示パートにお
いてタイトル色変化演出を実行し、タイトル文字を金色に変化させる場合には、低ベース
弱リーチ A 演出のタイトル表示パートであっても、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表
示パートであっても、輝度データテーブルとしてタイトル色変化演出においてタイトル文
字を金色に変更させる際の発光態様を定めた共通のタイトル共通チャンスアップ金を用い
て遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 5 】

低ベース弱リーチ A 演出と低ベース弱リーチ B 演出では導入パートの実行時間が異なり
、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合に、導入パートで
は、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A 演出の導入パート特有の発光態様を定
めた弱リーチ系弱リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース
弱リーチ B 演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース
弱リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ B 導入を用いて
遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 6 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出ではタイ
トル表示パートの実行時間は同じであり、図 1 1 - 7 3 に示すように、演出制御用 C P U
1 2 0 は、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ B 演出を実行
する場合にも、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、
輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートの発光態様
を定めた共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 9 3 7 】

低ベース強リーチ A 演出と低ベース強リーチ B 演出と低ベース強リーチ C 演出では導入
パートの実行時間が異なり、図 1 1 - 7 3 に示すように、低ベース強リーチ A 演出を実行
する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出の導入
パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のラ
ンプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行場合には、導入パートでは、輝度デ
ータテーブルとして低ベース強リーチ B 演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リー
チ系強リーチ B 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートでは、輝

10

20

30

40

50

度データテーブルとして低ベース強リーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0938】

図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0939】

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであり、図11-73に示すように、演出制御用CPU120は、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートの発光態様を定めた共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0940】

高ベースリーチA演出と高ベースリーチB演出と高ベースリーチC演出と高ベースリーチD演出ではタイトル表示パートの実行時間は同じであるが、図11-73に示すように、高ベースリーチA演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチA導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、導入パートでは、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出の導入パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチD導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0941】

このように、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース弱リーチA演出を実行する場合と低ベース弱リーチB演出を実行する場合で、それぞれ別個の弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース弱リーチA演出、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0942】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチA演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチB演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた弱リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度デー

10

20

30

40

50

タテテーブル：弱リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、弱リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース弱リーチA演出であるか、低ベース弱リーチB演出であるか、に応じて輝度データテーブル：弱リーチ系タイトル開始または弱リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

10

【0943】

また、低ベース弱リーチA、B演出を実行する場合に、タイトル表示パートにおいてタイトル色変化演出を実行する場合に、低ベース弱リーチA演出であっても、低ベース弱リーチB演出であっても、輝度データテーブルとして共通のタイトル共通チャンスアップ赤（タイトル共通チャンスアップ金）を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる。

【0944】

また、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは低ベース強リーチA演出を実行する場合と低ベース強リーチB演出を実行する場合と低ベース強リーチC演出を実行する場合で、それぞれ別個の強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、低ベース強リーチA演出、低ベース強リーチB演出、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ9を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

20

【0945】

尚、本実施例では、低ベース強リーチA演出を実行する場合にも、低ベース強リーチB演出を実行する場合にも、低ベース強リーチC演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロログ表示期間及びタイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、強ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容

30

40

50

が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0946】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル開始を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、強ベース弱リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル開始または強リーチ系タイトル表示のうち少なくともいずれか1つのテーブルについて共通の輝度データテーブルとし、残りのテーブルについてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0947】

また、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうち、プロローグ表示期間に特有の発光パターンを定めた強リーチ系プロローグと、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間以降に特有の発光パターンを定めた強リーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、強リーチ系プロローグを指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系プロローグを用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、表示制御部123が、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートのうちタイトル開始期間の表示制御を開始するときに、強リーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用CPU120は、輝度データテーブル：強リーチ系タイトル表示を用いて枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、低ベース強リーチA演出であるか、低ベース強リーチB演出であるか、低ベース強リーチC演出であるか、に応じて輝度データテーブル：強リーチ系プロローグ、強リーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0948】

また、高ベースリーチA演出を実行する場合にも、高ベースリーチB演出を実行する場合にも、高ベースリーチC演出を実行する場合にも、高ベースリーチD演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うので、輝度データテーブルの格納容量を節約できる一方で、導入パートでは高ベースリーチA演出を実行する場合と高ベ

スリーチ B 演出を実行する場合と高ベースリーチ C 演出を実行する場合と高ベースリーチ D 演出を実行する場合で、それぞれ別個の高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うので、高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C、高ベースリーチ D 演出の導入パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ 9 を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出において演出結果を導入するまでの導入パートにおける演出効果を高めることができる。

【0949】

尚、本実施例では、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートのうち、タイトル文字の一部が表示されてから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル開始と、タイトル文字が定位置に表示されたタイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた高ベースリーチ系タイトル表示と、を備え、表示制御部 123 が、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル開始を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 123 が、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートのうちタイトル表示期間の表示制御を開始するときに、高ベースリーチ系タイトル表示を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル表示を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行うようにしても良い。また、このような構成においては、高ベースリーチ A 演出であるか、高ベースリーチ B 演出であるか、高ベースリーチ C 演出であるか、高ベースリーチ D 演出であるか、に応じて輝度データテーブル：高ベースリーチ系タイトル開始または高ベースリーチ系タイトル表示のうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとしても良い。

【0950】

また、タイトル表示パートの実行時間が他のスーパーリーチ演出と共通しない低ベース最強リーチ演出を実行する場合には、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うので輝度データテーブルの数を減らすことができる。

【0951】

尚、本実施例では、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ A 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ A タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース弱リーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチ B タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース弱リーチ A 演出、低ベース弱リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ 9 を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【 0 9 5 2 】

また、本実施例では、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合にも、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチ A 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ A タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ B タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、低ベース強リーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた強リーチ系強リーチ C タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、低ベース強リーチ A 演出、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ 9 を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【 0 9 5 3 】

また、本実施例では、高ベースリーチ A 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ B 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ C 演出を実行する場合にも、高ベースリーチ D 演出を実行する場合にも、タイトル表示パートでは輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチ A 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ A 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ A タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ B 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ B タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ C 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ C 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ C タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、高ベースリーチ D 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ D 演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチ D タイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良く、これにより、高ベースリーチ A 演出、高ベースリーチ B 演出、高ベースリーチ C 演出、高ベースリーチ D 演出のタイトル表示パートにおいてそれぞれの演出内容に応じて遊技効果ランプ 9 を異なる発光態様とすることが可能となり、スーパーリーチ演出においてタイトル表示パートにおける演出効果を高めることができる。

【 0 9 5 4 】

また、本実施例では、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトル導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う構成であるが、低ベース最強リーチ演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチタイトルを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして低ベース最強リーチ演出の導入パート特有の発光態様を定めた最強リーチ系最強リーチ導入を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行うようにしても良い。

【 0 9 5 5 】

また、本実施例では、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の弱リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ

9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース弱リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチAのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース弱リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース弱リーチBのタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた弱リーチ系弱リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

10

【0956】

また、本実施例では、低ベース強リーチA～C演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の強リーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、低ベース強リーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、低ベース強リーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして低ベース強リーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた強リーチ系強リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテーブルの数を減らすことができる。

20

30

【0957】

また、本実施例では、高ベースリーチA～D演出を実行する場合に、タイトル表示パートの輝度データテーブルとして共通の高ベースリーチ系共通タイトルを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、導入パートの輝度データテーブルとして高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入をそれぞれ用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う構成であるが、高ベースリーチA演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチA演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチAタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチB演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチB演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチBタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチC演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチC演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチCタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行い、高ベースリーチD演出を実行する場合に、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、輝度データテーブルとして高ベースリーチD演出のタイトル表示パートから導入パートまでの一連の発光態様を定めた高ベースリーチ系リーチDタイトル導入を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行うようにしても良く、このようにすることで、輝度データテ

40

50

ブルの数を減らすことができる。

【 0 9 5 8 】

[スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルについて 2]

以下に、スーパーリーチ演出に用いる輝度データテーブルの設定内容について説明する。上述したように、輝度データテーブルは、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルによって構成されているが、以下で説明する輝度データテーブルにおいては、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルのうち、一部のテーブルのみを示し、その他のテーブルを省略することがある。

【 0 9 5 9 】

[低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル] 10

図 1 1 - 7 4 は、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 4 2 1 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 7 5 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 7 6 ~ 図 1 1 - 7 8 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 0 9 6 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド B 4 2 1 を受信した場合に、拡張コマンド B 4 2 1 に基づいて弱リーチ系共通タイトルの親テーブルを指定する。弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図 1 1 - 7 4 に示すように、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド B 4 2 1 を受信した場合に、弱リーチ系共通タイトルの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE を参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 のランプ制御を行う。 20

【 0 9 6 1 】

子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE には、図 1 1 - 7 5 に示すように、参照する順に枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 の孫テーブルと実行時間とが設定されている。 30

【 0 9 6 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1 (図 1 1 - 7 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、3 4 0 m s にわたり枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 は消灯状態となり、その後、1 6 0 m s にわたり枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 を青色に点灯する。

【 0 9 6 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_1 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において 2 番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 (図 1 1 - 7 7) を参照してランプ制御を行う。これにより、枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2 は青色系統の色で点灯し、かつ 1 0 0 m s 毎に輝度が変化する。 40

【 0 9 6 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2 の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE において 3 番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3 (図 1 1 - 7 8) を参照してランプ制御を行う。これにより、枠 50

L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 は、一部が消灯状態となり、残りが青色に点灯するとともに、30ms または 20ms 毎に消灯する箇所と点灯させる箇所が変化する。

【0965】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_3の実行時間である230ms 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLEにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE1_2(図11-77)を参照してランプ制御を行う。これにより、枠L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 は青色系統の色で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する。

10

【0966】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド(B400またはB40F)を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、枠L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び 枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2 は、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統の色で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0967】

弱リーチ系共通タイトルの親テーブルには、図11-74に示すように、ロゴL E D L L 1 ~ L L 4、装飾L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプL A 1 ~ L A 4についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてロゴL E D L L 1 ~ L L 4、装飾L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプL A 1 ~ L A 4のランプ制御を行う。

20

【0968】

これによりロゴL E D L L 1 ~ L L 4は、500ms 経過するまで消灯状態から赤色に変化し、その後、500ms 経過するまで赤色で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する。その後230ms 経過するまで赤色から略消灯状態を経て再度赤色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで赤色で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する。

30

【0969】

また、装飾L E D L S 1 ~ L S 5は、500ms 経過するまで消灯状態から白色に変化し、その後、500ms 経過するまで白色で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する。その後230ms 経過するまで白色から略消灯状態を経て再度白色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで白色で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する。

【0970】

また、アタッカランプL A 1 ~ L A 4は、500ms 経過するまで消灯状態から青色に変化し、その後、500ms 経過するまで青色系統で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する。その後230ms 経過するまで青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し、その後、新たな拡張コマンドを受信するまで青色系統で点灯し、かつ100ms 毎に輝度が変化する状態が継続する。

40

【0971】

図11-152(A)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500msの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。このため、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて輝度データ

50

ーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間（タイトル表示パート開始から500ms経過までの期間）においては、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、消灯状態から青色に変化し、ロゴLEDLL1～LL4は、消灯状態から赤色に変化し、装飾LEDLS1～LS5は、消灯状態から白色に変化する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（1）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置に静止するタイトル表示期間及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間（タイトル表示期間開始後、タイトル表示パートが終了するまでの期間）において、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は、500ms経過まで青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度青色から略消灯状態を経て再度青色で点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、青色系統で点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、ロゴLEDLL1～LL4は、500ms経過まで赤色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度赤色から略消灯状態を経て再度赤色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、赤色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。また、装飾LEDLS1～LS5は、500ms経過まで白色に点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（2）によるランプ制御）、その後230ms経過するまでに一度白色から略消灯状態を経て再度白色に点灯し（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（3）によるランプ制御）、その後再び、白色点灯し、かつ100ms毎に輝度が変化する状態が継続する（図11-75において子テーブルが指定する孫テーブル（4）によるランプ制御）。

【0972】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0973】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンドB421を受信した場合に、拡張コマンドB421に基づいて輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルに基づいてランプ制御を行うことにより、枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4は、タイトル文字が表示領域の左側から定位置に向かって移動するタイトル開始期間、及びタイトル文字が定位置から右側に向かって移動するタイトル終了期間に応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【0974】

〔タイトル色変化演出（赤）において用いられる輝度データテーブル〕

図11-79は、表示制御部123がタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B511を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-80は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-81～図11-83は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0975】

表示制御部123は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から赤色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング(タイトル表示パート開始後、1300ms経過したタイミング)で拡張コマンド511を送信する。

【0976】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB511を受信した場合に、拡張コマンド511に基づいてタイトル共通チャンスアップ赤の親テーブル(図11-79)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-80)、子テーブルで指定された孫テーブル(図11-81~83)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4のランプ制御を行う。 10

【0977】

これにより枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0978】

また、ロゴLEDLL1~LL4は、200ms経過するまで消灯し、その後、1200ms経過するまで赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。 20

【0979】

また、装飾LEDLS1~LS5は、200ms経過するまで40msの間隔で白色に点滅し、その後、1200ms経過するまで白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、その後、280msで白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0980】

図11-152(B)に示すように、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、開始から500smの期間がタイトル開始期間であり、その後、2200msの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から赤色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が赤色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。 30

【0981】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB511を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間(拡張コマンドB511を受信後、200ms経過までの期間)において、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は白色に点滅し、ロゴLEDLL1~LL4は消灯し、装飾LEDLS1~LS5は白色に点滅する(図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル(5)によるランプ制御)。また、タイトル文字が赤色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで(拡張コマンドB511を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間)は、枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4は赤色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、ロゴLEDLL1~LL4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化し、装飾LEDLS1~LS5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度が変化する(図11-80において子テーブルが指定する孫テーブル(6)によるランプ制御)。また、タイトル文字 40 50

が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンド B 5 1 1 を受信後、1 4 0 0 m s 経過してからの期間）においては、枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は赤色から徐々に消灯し、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は赤色から徐々に消灯し、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は白色から徐々に消灯する（図 1 1 - 8 0 において子テーブルが指定する孫テーブル（7）によるランプ制御）。

【0 9 8 2】

また、タイトル表示パート開始後、3 0 0 0 m s 経過後に、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B 4 0 0 または B 4 0 F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチ A、B 演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

10

【0 9 8 3】

〔タイトル色変化演出（金）において用いられる輝度データテーブル〕

図 1 1 - 8 4 は、表示制御部 1 2 3 がタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 5 1 2 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 8 5 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 8 6 ~ 図 1 1 - 8 8 は、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【0 9 8 4】

表示制御部 1 2 3 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色から金色に変化させるタイトル色変化演出の表示制御を行う場合に、タイトル文字を変化させるタイミング（タイトル表示パート開始後、1 3 0 0 m s 経過したタイミング）で拡張コマンド 5 1 2 を送信する。

【0 9 8 5】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 1 2 を受信した場合に、拡張コマンド 5 1 2 に基づいてタイトル共通チャンスアップ金の親テーブル（図 1 1 - 8 4）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 8 5）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 8 6 ~ 8 8）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

30

【0 9 8 6】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 は、2 0 0 m s 経過するまで 4 0 m s の間隔で白色に点滅し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで黄色系統で点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で黄色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0 9 8 7】

また、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4 は、2 0 0 m s 経過するまで消灯し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで赤色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で赤色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

40

【0 9 8 8】

また、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、2 0 0 m s 経過するまで 4 0 m s の間隔で白色に点滅し、その後、1 2 0 0 m s 経過するまで白色に点灯し、かつ 2 0 m s の間隔で輝度が変化し、その後、2 8 0 m s で白色から徐々に消灯し、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続する。

【0 9 8 9】

図 1 1 - 1 5 2（B）に示すように、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートは、開始から 5 0 0 s m の期間がタイトル開始期間であり、その後、2 2 0 0 m

50

sの期間がタイトル表示期間であり、その後、300msの期間がタイトル終了期間である。また、白色から金色に変化するタイトル色変化演出を実行する場合には、タイトル表示期間の開始後、800ms経過したタイミングで200msにわたりタイトル文字が光るように見える態様に表示され、その後タイトル文字が金色に変化し、さらに1200ms経過することでタイトル終了期間に移行する。

【0990】

このため、タイトル表示期間の開始後、タイトル色変化演出を実行するタイミングで拡張コマンドB512を受信し、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御が行われることにより、タイトル文字が光るように見える態様で表示される期間（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過までの期間）において、枠LED L1～L12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は白色に点滅し、ロゴLED L1～L4は消灯し、装飾LED L1～L5は白色に点滅する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（8）によるランプ制御）。また、タイトル文字が金色に変化し、タイトル終了期間に移行するまで（拡張コマンドB512を受信後、200ms経過してからさらに1200ms経過するまでの期間）は、枠LED L1～L12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色系統で点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化し、ロゴLED L1～L4は赤色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化し、装飾LED L1～L5は白色に点灯し、かつ20msの間隔で輝度に変化する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（9）によるランプ制御）。また、タイトル文字が定位置から右側に移動して消えるタイトル終了期間（拡張コマンドB512を受信後、1400ms経過してからの期間）においては、枠LED L1～L12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4は黄色から徐々に消灯し、ロゴLED L1～L4は赤色から徐々に消灯し、装飾LED L1～L5は白色から徐々に消灯する（図11-85において子テーブルが指定する孫テーブル（10）によるランプ制御）。

【0991】

また、タイトル表示パート開始後、3000ms経過後に、表示制御部123が低ベース弱リーチA、B演出における導入パートの表示制御を開始することに伴い送信される拡張コマンド（B400またはB40F）を受信することで、輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ金に基づくランプ制御は終了し、低ベース弱リーチA、B演出における導入パートに応じた輝度データテーブルによるランプ制御に切り替わる。

【0992】

〔タイトル色変化演出において用いられる輝度データテーブルの変形例〕

本実施例では、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行うか否かに関わらず、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LED L1～L12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行わない場合には、そのまま輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトルを用いて枠LED L1～L12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行い、タイトル変化演出を行う場合には、タイトル文字の色を変化させる表示制御を行うタイミングで表示制御部123から送信されるタイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を指定する拡張コマンドを受信することで、タイトル文字の色が変化するときから輝度データテーブル：タイトル共通チャンスアップ赤またはタイトル共通チャンスアップ金を用いて枠LED L1～L12及び枠LED LWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う構成であった。

【0993】

これに対して本変形例では、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱

10

20

30

40

50

リーチ系共通タイトル（白）と、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル文字が赤色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）と、タイトル文字が金色に変化するタイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）と、を備え、表示制御部 123 が、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル変化演出を行わない場合には、弱リーチ系共通タイトル（白）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 123 が、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（赤）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行い、表示制御部 123 が、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートの表示制御を開始するときに、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合には、弱リーチ系共通タイトル（金）を指定する拡張コマンドを送信することで、演出制御用 CPU 120 は、輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【0994】

これにより、演出制御用 CPU 120 は、ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル変化演出を行わない場合、タイトル文字を赤色に変化させるタイトル変化演出を行う場合、タイトル文字を金色に変化させるタイトル変化演出を行う場合のそれぞれの状況に応じた発光態様にて枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行うことが可能となる。

【0995】

[低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11 - 89 は、表示制御部 123 が低ベース弱リーチ A 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 400 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 90 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 91 ~ 図 11 - 95 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【0996】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 400 を受信した場合に、拡張コマンド B 400 に基づいて弱リーチ系弱リーチ A 導入の親テーブル（図 11 - 89）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11 - 90）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11 - 91 ~ 95）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【0997】

特に、図 11 - 90 に示す子テーブルには、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11 - 91 ~ 95 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【0998】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッ

カランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【 0 9 9 9 】

[低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 1 - 9 6 は、表示制御部 1 2 3 が低ベース弱リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 4 0 F を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 9 7 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 9 9 ~ 図 1 1 - 1 0 3 は、輝度データテーブル：弱リーチ系弱リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

10

【 1 0 0 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 4 0 F を受信した場合に、拡張コマンド B 4 0 F に基づいて弱リーチ系弱リーチ B 導入の親テーブル（図 1 1 - 9 6）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 9 7）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 9 8 ~ 1 0 3）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

20

【 1 0 0 1 】

特に、図 1 1 - 9 7 に示す子テーブルには、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 1 1 - 9 8 ~ 1 0 3 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【 1 0 0 2 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

30

【 1 0 0 3 】

[低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 1 - 1 0 4 は、表示制御部 1 2 3 が低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 5 1 7 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 1 0 5 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 1 0 6 ~ 図 1 1 - 1 0 9 は、輝度データテーブル：強リーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 1 0 0 4 】

40

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 5 1 7 を受信した場合に、拡張コマンド B 5 1 7 に基づいて強リーチ系共通タイトルの親テーブル（図 1 1 - 1 0 5）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 0 6）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 0 7 ~ 1 0 9）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1 0 0 5 】

特に、図 1 1 - 1 0 6 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートを構成するプロローグ表示期間、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーン

50

に応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11 - 107 ~ 109 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【 1006 】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタックランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【 1007 】

[低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11 - 110 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ A 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 500 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 111 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 112 ~ 図 11 - 117 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【 1008 】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 500 を受信した場合に、拡張コマンド B 500 に基づいて強リーチ系強リーチ A 導入の親テーブル（図 11 - 110）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11 - 111）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11 - 112 ~ 117）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタックランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1009 】

特に、図 11 - 111 に示す子テーブルには、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11 - 112 ~ 117 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【 1010 】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタックランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【 1011 】

[低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11 - 118 は、表示制御部 123 が低ベース強リーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 504 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 119 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 120 ~ 図 11 - 124 は、輝度データテーブル：強リーチ系強リーチ B 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【 1012 】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 504 を受信した場合に、拡張コマンド B 504 に基づいて強リーチ系強リーチ B 導入の親テーブル（図 11 - 118）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11 - 119）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11 - 120 ~ 124）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4

10

20

30

40

50

、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1013】

特に、図11-119に示す子テーブルには、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図11-120～124に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1014】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチB演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1015】

[低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

演出制御用CPU120は、表示制御部123が低ベース強リーチC演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンドB505を受信した場合に、拡張コマンドB505に基づいて強リーチ系強リーチC導入の親テーブル(図示略)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図示略)、子テーブルで指定された孫テーブル(図示略)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1016】

特に、強リーチ系強リーチC導入の子テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに強リーチ系強リーチC導入の孫テーブルには、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1017】

これにより枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、アタッカランプLA1～LA4、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5は、低ベース強リーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1018】

[低ベース最強リーチ演出において用いられる輝度データテーブル]

図11-125は、表示制御部123が低ベース最強リーチ演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B600を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-126は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図11-127～図11-135は、輝度データテーブル：最強リーチ系最強リーチタイトル導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【1019】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB600を受信した場合に、拡張コマンドB600に基づいて最強リーチ系最強リーチタイトル導入の親テーブル(図11-126)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-127)、子テーブルで指定された孫テーブル(図11-128～135)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1～LWL12及び枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、装飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4のランプ制御を行う。

【1020】

10

20

30

40

50

特に、図 1 1 - 1 2 6 に示す子テーブルには、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートから導入パート終了までの演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 1 1 - 1 2 7 ~ 1 3 5 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【 1 0 2 1 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

10

【 1 0 2 2 】

[高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 1 1 - 1 3 6 は、表示制御部 1 2 3 が高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 6 0 5 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 1 3 7 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 1 3 8 ~ 図 1 1 - 1 4 0 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系共通タイトルの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 1 0 2 3 】

20

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 6 0 5 を受信した場合に、拡張コマンド B 6 0 5 に基づいて高ベースリーチ系共通タイトルの親テーブル（図 1 1 - 1 3 6）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 1 1 - 1 3 7）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 1 1 - 1 3 8 ~ 1 4 0）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

【 1 0 2 4 】

特に、図 1 1 - 1 3 7 に示す子テーブルには、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示パートを構成するタイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間等の演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 1 1 - 1 3 8 ~ 1 4 0 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

30

【 1 0 2 5 】

これにより枠 L E D L W L 1 ~ L W L 1 2 及び枠 L E D L W R 2 ~ L W R 1 2、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ L E D L L 1 ~ L L 4、装飾 L E D L S 1 ~ L S 5 は、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【 1 0 2 6 】

[高ベースリーチ A 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

40

図 1 1 - 1 4 1 は、表示制御部 1 2 3 が高ベースリーチ A 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 6 0 6 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 1 4 2 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ A 導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 - 1 4 3 ~ 図 1 1 - 1 4 5 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ A 導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブル及び孫テーブルは、一部の設定内容を除き省略している。

【 1 0 2 7 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド B 6 0 6 を受信した場合に、拡張コマンド B 6 0 6 に基づいて高ベースリーチ系リーチ A 導入の親テーブル（図 1 1 - 1 4 1）を指定

50

し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11 - 142）、子テーブルで指定された孫テーブル（図 11 - 143 ~ 145）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。
【 1028 】

特に、図 11 - 142 に示す子テーブルには、高ベースリーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに図 11 - 143 ~ 145 に示す孫テーブルには、演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

【 1029 】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、高ベースリーチ A 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【 1030 】

[高ベースリーチ B 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11 - 146 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ B 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 607 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 147 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ B 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

20

【 1031 】

演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド B 607 を受信した場合に、拡張コマンド B 607 に基づいて高ベースリーチ系リーチ B 導入の親テーブル（図 11 - 146）を指定し、親テーブルで指定された子テーブル（図 11 - 147）、子テーブルで指定された孫テーブル（図示略）、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4 のランプ制御を行う。

30

【 1032 】

特に、図 11 - 147 に示す子テーブルには、高ベースリーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチ B 導入の孫テーブルには、高ベースリーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【 1033 】

これにより枠 LED L W L 1 ~ L W L 12 及び枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、装飾 LED L S 1 ~ L S 5 は、高ベースリーチ B 演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

40

【 1034 】

[高ベースリーチ C 演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図 11 - 148 は、表示制御部 123 が高ベースリーチ C 演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B 608 を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ C 導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 11 - 149 は、輝度データテーブル：高ベースリーチ系リーチ C 導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

【 1035 】

50

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB608を受信した場合に、拡張コマンドB608に基づいて高ベースリーチ系リーチC導入の親テーブル(図11-148)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-149)、子テーブルで指定された孫テーブル(図示略)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4のランプ制御を行う。

【1036】

特に、図11-148に示す子テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチC導入の孫テーブルには、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

10

【1037】

これにより枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5は、高ベースリーチC演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

【1038】

[高ベースリーチD演出の導入パートにおいて用いられる輝度データテーブル]

図11-150は、表示制御部123が高ベースリーチD演出における導入パートの表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド:B609を受信した場合に用いられる輝度データテーブル:高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図11-151は、輝度データテーブル:高ベースリーチ系リーチD導入の子テーブルの設定内容を示す図である。尚、子テーブルは、一部の設定内容を除き省略し、孫テーブルは全て省略している。

20

【1039】

演出制御用CPU120は、拡張コマンドB609を受信した場合に、拡張コマンドB609に基づいて高ベースリーチ系リーチD導入の親テーブル(図11-150)を指定し、親テーブルで指定された子テーブル(図11-151)、子テーブルで指定された孫テーブル(図示略)、孫テーブルで指定された輝度データを参照して枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4のランプ制御を行う。

30

【1040】

特に、図11-150に示す子テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンが切り替わる時間に応じた実行時間、演出のシーンに応じた発光色、発光態様となる孫テーブルが設定されており、さらに高ベースリーチ系リーチD導入の孫テーブルには、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーンに登場するキャラクタ等に応じた発光色、発光態様となる輝度データが設定されている。

【1041】

これにより枠LEDLWL1~LWL12及び枠LEDLWR2~LWR12、アタッカランプLA1~LA4、ロゴLEDLL1~LL4、装飾LEDLS1~LS5は、高ベースリーチD演出の導入パートにおける演出のシーン、登場するキャラクタ等にあわせて発光色、発光態様が変化する。

40

【1042】

[作用効果1]

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態

50

様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分においてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1043】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

10

【1044】

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分の前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後リーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示し、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字は、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いるように表示させる。このようにすることで、飾り図柄（大）が縮小表示されることで遊技者の視線を集め、縮小表示された飾り図柄（小）の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1045】

20

また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示部分において、リーチ態様となった飾り図柄が表示されているタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄と重なるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させるようになっており、よりタイトル文字に注目させやすくなる。

【1046】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチ A、B 演出と、低ベース弱リーチ A、B 演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチ A～C 演出と、を含み、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字及び低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりタイトル表示に注目させやすくなる。

30

【1047】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース強リーチ A～C 演出よりも大当り期待度が高い低ベース最強リーチ演出を含み、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現するので、よりインパクトのある態様で低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることができる。

【1048】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字、低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字及び低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字は、リーチ態様となった飾り図柄のうち一方の飾り図柄（左側の飾り図柄）または双方の飾り図柄（両側の飾り図柄）と重なった状態で出現した後、定位置に表示され、定位置に表示されている期間においてもリーチ態様となった両側の飾り図柄の一部と重なった状態で表示されるので、タイトル文字が定位置に表示された後も、タイトル文字に注目させやすくなる。

40

【1049】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、口ゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベ

50

スリーチ系共通タイトル)を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル(弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1050】

[作用効果2]

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【1051】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当たり期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

40

【1052】

[作用効果3]

本実施例において演出制御用CPU120は、画像表示装置5に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイト

50

ル文字を表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース強リーチ A～C 演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース強リーチ A～C 演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に奇数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった奇数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの前に偶数の飾り図柄がリーチ態様で表示させた場合に、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった偶数の飾り図柄の表示位置を用いるように低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いて低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出、低ベース最強リーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1053】

また、リーチ態様となった飾り図柄が奇数図柄であるか、偶数図柄であるか、の違いにより大当り期待度が異なることから、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかにより注目することとなり、タイトル文字にもより注目させることができる。

【1054】

[作用効果4]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。そして、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄をリーチ態様で表示させ、タイトル表示パートにおいて、リーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いるようにスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させる。このようにすることで、飾り図柄がリーチ態様となったときに、遊技者はいずれの飾り図柄でリーチ態様となったかに注目することとなるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいてリーチ態様となった飾り図柄の表示位置を用いてスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を表示させることで、タイトル文字にも自然に注目させることができ、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1055】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4) の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入

、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入)を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様に遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1056】

[作用効果5]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチB演出、低ベース弱リーチB演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチB演出を実行可能である。低ベース弱リーチB演出、低ベース強リーチB演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチB演出では、味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」とが用いられ、味方キャラクタ「夢夢」により大当りとなる旨が報知され、低ベース強リーチB演出では、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが用いられ、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」により大当りとなる旨が報知される。そして低ベース強リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側および敵キャラクタ「ロボ」が奥側となるように配置された態様で表示を開始させ、低ベース弱リーチB演出における導入パートでは、味方キャラクタ「夢夢」が手前側および敵キャラクタ「ボインゴ」が奥側とならないように配置された態様(味方キャラクタ「夢夢」と敵キャラクタ「ボインゴ」が左右に向き合った態様)で表示を開始させる。このようにすることで、相対的に大当り期待度の高い低ベース弱リーチB演出については、大当りとなる旨が報知される味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が手前側となり、敵キャラクタ「ロボ」が奥側となる配置から開始することで、遊技者が感情移入でき、遊技者が直感で大当り期待度が高いことを認識しやすくなり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

20

【1057】

また、味方キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられるキャラクタであり、敵キャラクタはバトルで勝利すると恩恵が与えられないキャラクタであり、低ベース強リーチB演出における導入パートの開始時に、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」が背中を向けて手前側の位置に表示され、敵キャラクタ「ロボ」がこちらを向いて奥側の位置に表示され、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」と敵キャラクタ「ロボ」とが対峙しており、相対的に期待度の高い低ベース強リーチB演出については、遊技者の向きと味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」の向きとが同方向となるため、遊技者に感情移入させやすくなり、遊技者に大当り期待度が高いことを認識させやすくなる。

30

【1058】

また、低ベース強リーチB演出における導入パートにおいて、味方キャラクタ「ジャム」及び「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」が、タイトル表示パートでタイトル文字が表示されていた表示領域を含む位置に表示されるため、タイトル文字に注目していた遊技者が、タイトル文字が消えることで自然と味方キャラクタ「ジャム」と「ナナ」及び敵キャラクタ「ロボ」に視線が行くようになる。

40

【1059】

[作用効果6]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高く、低ベース弱リーチA、B演出よりも演出時間の長い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、いずれもセリフ字幕が用いられる。そして、低ベース弱リーチA、B演出では、タイトル表示パートにおいてタイ

50

トル文字およびセリフ字幕が表示され、導入パートにおいてはタイトル表示パートで表示されていたセリフ字幕が継続して表示される一方、低ベース強リーチ A ～ C 演出では、タイトル表示パートにおいてセリフ字幕を表示させず、タイトル文字を表示させる。このようにすることで、相対的に大当たり期待度が高く、実行時間の長い低ベース強リーチ A ～ C 演出は極力タイトル文字とセリフ字幕を被らないように表示しつつ、相対的に大当たり期待度が低く、実行時間の短い低ベース弱リーチ A、B 演出の時には、セリフ字幕とタイトル文字の表示を被らせたとしても、先にタイトル文字の表示を終わらせることでセリフ字幕にも注目させることができ、好適にタイトル文字とセリフ字幕を遊技者に提供することが可能となり、結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 0 6 0 】

10

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、その後の導入パートにおいて、タイトル文字と同時に表示されていたセリフ字幕の表示が終了するまで演出のシーンが切り替わらないので、タイトル文字に注目させた後、セリフ字幕に注目させることができる。

【 1 0 6 1 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートにおいてタイトル文字とセリフ字幕とが表示された場合、セリフ字幕に対応する音声は出力される一方、タイトル文字に対応する音声は出力されないで、セリフ字幕に対応する音声を聞き取りやすくなる。

【 1 0 6 2 】

20

[作用効果 7]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえる!」、
「バトルリーチ A（バトルリーチ B ～ D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか視認可能とならない拡大サイズで、タイトル文字の表示を開始し、拡大サイズから段階的に表示サイズが小さくなり、複数の文字がすべて見える縮小サイズとなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字の一部しか見えない拡大サイズで表示され、その後、段階的に小さいサイズとなり、すべての文字が見える縮小サイズで表示されるため、遊技者をタイトル文字に注目させることができる。

30

【 1 0 6 3 】

また、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートが開始される前に、画像表示装置 5 の手前側に可動体 32 が重なるように動作させ、可動体 32 が動作してから該可動体 32 が初期位置に戻るまでの落下演出が実行される期間において落下演出専用の背景を表示させるとともに、可動体 32 が初期位置に戻った際に、タイトル文字を構成する複数の文字がすべて視認可能とならず、かつ表示領域が埋め尽くされて背景が視認不能となる拡大サイズでタイトル文字の表示を開始し、その後に縮小サイズのタイトル文字とタイトル表示専用の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル文字の表示方法でインパクトを与えつつ、背景の切り替えも同時に違和感なく行うことができ、好適にタイトル文字を遊技者に見せることができる。

40

【 1 0 6 4 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 12、枠 LED L W R 2 ～ L W R 12、口ゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、高ベースリーチ A ～ D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ラ

50

ンプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1065】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1066】

〔作用効果8〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示は、複数の文字（「6人で爆チューを捕まえろ!」、

「バトルリーチA（バトルリーチB～D）」）で構成されている。そして、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、複数の文字を表示した状態から複数の文字を拡大させて表示することでタイトル表示パートを終了させ、導入パートの開始時の背景を表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて遊技者はタイトル文字に注目しており、そのタイトル文字を好適に用いて、次の導入パートに対応する背景への切り替わりを違和感なく行うことができる。

【1067】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、高ベースリーチA～D演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

40

50

【 1 0 6 8 】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル（最強リーチタイトル導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル））を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入））を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 0 6 9 】

〔作用効果9〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2）と低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T2-1～3）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、低ベース弱リーチA、B演出と低ベース強リーチA～C演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

20

30

【 1 0 7 0 】

〔作用効果10〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1-1～2、T2-1～3、T3）と確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T4）とは異なり、いずれもタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでの

40

50

タイトル終了期間と、で構成される。そして、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、確変状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートにおいても、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

10

20

30

40

50

【1071】

また、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートの実行時間（T4）は、通常状態におけるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間（T1 - 1 ~ 2、T2 - 1 ~ 3、T3）よりも短く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に短いため、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる一方、通常状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は相対的に長いためしっかりと煽ることができる。

【1072】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であっても、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態で実行されるスーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間を相対的に短くしても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【1073】

また、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出は、いずれの種類であってもスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであるが、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうちで大当たり期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、確変状態において実行されるスーパーリーチ演出の種類に関わらずスーパーリーチ演出の実行時間、タイトル表示パートの実行時間が同じであっても、スーパーリーチ演出が実行されることだけで大当たりを期待させることができる。

【1074】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートの実行時間は、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル表示パートの実行時間が長くなるため、しっかりと煽ることができる。

【1075】

また、通常状態において実行されるスーパーリーチ演出のうち、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出においてタイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース弱リーチA B演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されており、低ベース強リーチA～C演出より

も大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示期間の実行時間は、低ベース強リーチ A ～ C 演出におけるタイトル表示期間の実行時間よりも長く設定されている。このようにすることで、通常状態においては、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出ほど、タイトル文字が定位置に表示されるタイトル表示期間の実行時間が長いため、しっかりと煽ることができる。

【 1 0 7 6 】

[作用効果 1 1]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、タイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、定位置に表示されているタイトル表示期間と、定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間と、で構成される。そして、タイトル表示パートにおいては、タイトル表示期間がタイトル開始期間およびタイトル終了期間よりも長く、タイトル開始期間がタイトル終了期間よりも長くなるようにタイトル文字を表示させる。このようにすることで、定位置に表示されているタイトル表示期間を最も長くすることでタイトル文字の種類に注目させることができる。また、定位置に表示されるまでのタイトル開始期間を定位置の表示から表示を終了するまでのタイトル終了期間よりも長い時間とすることでどのタイトル文字が表示されるかを煽ることができる。また、通常状態におけるスーパーリーチ演出と確変状態におけるスーパーリーチ演出とでタイトル表示パートの実行時間が異なっても、タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間の実行時間の関係を共通にすることで、タイトル表示パートをわかりやすくすることができる。

【 1 0 7 7 】

[作用効果 1 2]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ～ C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、図 1 1 - 4 3 に示すように、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様、および白色の態様よりも大当り期待度が高い赤色の態様で表示させることが可能である。そして、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出のタイトル表示パートでは、対応する期待度示唆表示を表示させ、その後、タイトル文字を期待度示唆表示よりも大きいサイズで表示させる。この際、タイトル文字を白色の態様で表示させるときおよび赤色の態様で表示させるときのいずれの場合においても、期待度示唆表示を共通の態様で表示させる。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出、低ベース強リーチ A ～ C 演出に対応するタイトル文字は、期待度示唆表示よりもサイズが大きく、またその態様によって期待度が示唆されることとなるため、遊技者の注意を惹くこととなるが、期待度示唆表示をタイトル文字よりも先に表示することで、まず期待度示唆に注目させることができる。また、タイトル文字が白色の態様で表示される場合でも赤色の態様で表示される場合でも共通の態様で期待度示唆表示が行われるため、その後のタイトル文字の態様に注目させることができる。

【 1 0 7 8 】

[作用効果 1 3]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ B 演出、低ベース強リーチ B 演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチ C 演出を実行可能である。低ベース強リーチ B、C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいて第 1 態様（星 3 . 5 個）で期待度示唆表示を表示させ、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいて第 2 態様（星 4 個）で期待度示唆表示が表示させる。この際、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パート

における期待度示唆表示でも、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおける期待度示唆表示でも、共通の態様で強調表示を行う。このようにすることで、低ベース強リーチB演出におけるタイトル表示パートにおいて第1態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示パートにおいて第2態様にて期待度示唆表示を表示する場合にも、強調表示を共通態様とすることで、開発コストを軽減することができる。

【1079】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトにより構成され、低ベース強リーチB演出では、 N (N は整数) + 0.5個 (3.5個) のオブジェクトにより期待度が示唆され、低ベース強リーチC演出では、 $N + 1$ 個 (4個) のオブジェクトにより期待度が示唆され、星形オブジェクト毎に強調表示が行われるとともに、1個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個のオブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われる。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の態様で強調表示が行われることで、開発コストを軽減することができる。

10

【1080】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とが共通である。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間と0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる時間とを共通とすることで、開発コストを軽減することができる。

20

【1081】

また、期待度示唆表示では、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも共通の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、1個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも0.5個の星形オブジェクトの強調表示が行われる場合にも、共通の期待度示唆音が出力されることで、開発コストを軽減することができる。

【1082】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9 (枠LEDLWL1~LWL12、枠LEDLWR2~LWR12、ロゴLEDLL1~LL4、飾LEDLS1~LS5、アタッカランプLA1~LA4) の制御を行うとともに、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (強ベース系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB、C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル (強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入) を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【1083】

尚、低ベース強リーチB、C演出では、タイトル表示パートにおいて共通の輝度データテーブル (強ベース系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成であるが、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチB演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル (低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル (強リーチ系強リーチBタイトル)) を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース強リーチC演出におけるタイトル表示用の輝度データテーブル (低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル (強リーチ系強リーチCタイトル)) を用いて遊技効果ランプ9を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース強リーチB演出のタイトル表示

40

50

パートと低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートとで、それぞれ異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1084】

[作用効果14]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、期待度示唆表示においては、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を継続したまま、二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行い、その後、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を終了させ、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示を行う。このようにすることで、期待度示唆表示では、一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了する前に二つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は開始されるが、三つ目の星形オブジェクトに対する強調表示は一つ目の星形オブジェクトに対する強調表示が終了するまで開始しないので、大当り期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

10

20

【1085】

また、期待度示唆表示では、星形オブジェクトの強調表示が行われる毎に期待度示唆音が出力されるとともに、一の星形オブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音の出力が終了した後、次のオブジェクトに対する強調表示の期待度示唆音が出力される。このようにすることで、一のオブジェクトに対する強調表示の強調音と次のオブジェクトに対する強調表示の強調音とが被らないため、期待度を示唆するオブジェクトの数を認識させやすくなる。

【1086】

また、期待度示唆表示は、複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字「期待度」とにより構成され、星形オブジェクトに対する強調表示は、文字「期待度」と重畳するサイズで行われる。このようにすることで、星形オブジェクトに対する強調表示により期待度示唆表示を構成する複数の星形オブジェクトと星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字の双方に注目させることができる。

30

【1087】

尚、本実施例では、複数の星形オブジェクトのうち一部の星形オブジェクトを強調表示させる場合に、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成であるが、全ての星形オブジェクトについて、星形オブジェクトに対する強調表示が星形オブジェクトが期待度を示すものである旨を示す文字に重畳する構成としても良い。

40

【1088】

[作用効果15]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示を複数表示可能であり、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチA～D演出のタイトル表示パートにおいて複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リー

50

チ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示と同時に保留表示を表示させないようにする。このようにすることで、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出におけるタイトル表示パートにおいて複数のオブジェクトにより構成される期待度示唆表示が表示される一方、期待度示唆表示と同時に保留表示が表示されないため、保留表示が期待度示唆表示と誤って認識されてしまうことを防止できる。

【 1 0 8 9 】

特に、保留表示と開始されている可変表示に対応するアクティブ表示の最大数が、期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトの最大数と一致することとなるが、保留表示とアクティブ表示が最大数表示されている状況で低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D 演出が実行されても、保留表示とアクティブ表示が期待度示唆表示を構成する星形オブジェクトが最大数表示されていると誤って認識されてしまうことを防止できる。

10

【 1 0 9 0 】

また、タイトル表示パートの開始前に表示領域が単色表示される単色表示演出が実行されるときに保留表示を消去することで、違和感なく保留表示を終了できる。

【 1 0 9 1 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (強ベース系共通タイトル、高ベース、高ベースリーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ D 演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル (強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベースリーチ A ~ D 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

30

【 1 0 9 2 】

尚、低ベース最強リーチ演出では、タイトル表示パート及び導入パートにおいて、タイトル表示パート及び導入パートに対応する一の輝度データテーブル (最強リーチタイトル導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成であるが、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル (最強リーチ系最強リーチタイトル)) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル (低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートに対応する輝度データで構成された輝度データテーブル (最強リーチ系最強リーチ導入)) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する構成としても良く、このような構成とすることで、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができ、これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【 1 0 9 3 】

[作用効果 1 6]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、高ベース

50

リーチ A ～ C 演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ～ C 演出、高ベースリーチ A ～ C 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数 (3) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 1 数よりも多い第 2 数 (3 . 5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 2 数よりも多い第 3 数 (4) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能である。そして、第 1 数 (3) と第 2 数 (3 . 5) との数の差は、第 2 数 (3 . 5) と第 3 数 (4) との数の差と同じ (0 . 5) であり、第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当り期待度と第 2 数 (3 . 5) に対応する低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第 2 数 (3 . 5) に対応する低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当り期待度と第 1 数 (3) に対応する低ベース強リーチ A 演出 / 高ベースリーチ A 演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から第 2 数 (3 . 5) に増加した場合と、第 2 数 (3 . 5) から第 3 数 (4) に増加した場合と、で星形オブジェクトの数の増加量は同数であるが、第 1 数 (3) から第 2 数 (3 . 5) に増加した場合よりも第 2 数 (3 . 5) から第 3 数 (4) に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数よりも大当りとなることを期待させることができる一方、星形オブジェクトの数が少ない場合に大当りとなることを過度に期待させてしまうことがない。

【 1 0 9 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出を実行可能であり、低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出におけるタイトル表示パートにおいて第 3 数 (4) よりも多い第 4 数 (4 . 5) の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を表示可能であり、第 3 数 (4) と第 4 数 (4 . 5) との数の差 (0 . 5) は、第 1 数 (3) と第 3 数 (4) との数の差 (1) よりも小さく、第 4 数 (4 . 5) に対応する低ベース最強リーチ演出 / 高ベースリーチ D 演出が実行されたときにおける大当り期待度と第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、第 3 数 (4) に対応する低ベース強リーチ C 演出 / 高ベースリーチ C 演出が実行されたときにおける大当り期待度と第 1 数 (3) に対応する低ベース強リーチ B 演出 / 高ベースリーチ B 演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から第 3 数 (4) に増加した場合よりも第 3 数 (4) から第 4 数 (4 . 5) に増加した場合の方が星形オブジェクトの数の増加量は小さいが、第 1 数 (3) から第 3 数 (4) に増加した場合よりも第 3 数 (4) から第 4 数 (4 . 5) に増加した場合の方が大当り期待度の増加量は大きくなるため、星形オブジェクトの数が増加するほど、増加した星形オブジェクトの数が少ない場合でも大当りとなることを期待させることができる。

【 1 0 9 5 】

また、第 3 数 (4) と第 4 数 (4 . 5) との数の差は 0 . 5 であり、第 1 数 (3) と第 3 数 (4) との数の差は 1 であり、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が第 1 数 (3) から 1 増加して第 3 数 (4) となったときよりも、第 3 数 (4) から 0 . 5 増加して第 4 数 (4 . 5) となった方がさらに大当りとなることを期待させることができる。

【 1 0 9 6 】

また、通常状態よりも有利な確変状態において第 3 数 (4) に対応する高ベースリーチ

C演出が実行されたときにおける大当り期待度と第2数(3.5)に対応する高ベースリーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差は、通常状態において第3数(4)に対応する低ベース強リーチC演出が実行されたときにおける大当り期待度と第2数(3.5)に対応する低ベース強リーチB演出が実行されたときにおける大当り期待度との差よりも大きい。このようにすることで、通常状態よりも有利な確変状態の方が、タイトル表示パートにおいて期待度示唆表示として表示される星形オブジェクトの数が増加した場合に大当りとなることを期待させることができる。

【1097】

[作用効果17]

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの実行時間よりも長く、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートの方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートよりも長く、また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1098】

また、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間(タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間)とから構成されており、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1099】

また、演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース強リーチA～C演出よりも大当り期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能であり、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間とタイトル文字が表示されるタイトル文字表示期間(タイトル開始期間、タイトル表示期間、タイトル終了期間)とから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートは、プロローグ表示期間がなく、タイトル文字表示期間のみから構成されており、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長い。このようにすることで、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間の方が、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートのタイトル文字表示期間よりも長いことから、低ベース最強リーチ演出の方が低ベース強リーチA～C演出よりも期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【1100】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1101】

[作用効果18]

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出では、演出結果として大当たりとなる旨が報知される場合がなく、演出結果としてはずれとなる旨が報知される場合と、他のスーパーリーチ演出に発展する場合と、があり、低ベース強リーチA～C演出では、演出結果として、大当たりとなる旨が報知される場合と、はずれとなる旨が報知される場合と、がある。そして、低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させる一方、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、直接、大当たりとなる旨が報知されることのある低ベース強リーチA～C演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示される一方、直接、大当たりとなる旨が報知されることのない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示が表示されないため、低ベース弱リーチA、B演出により過度な期待感を持たせてしまうことを防止できる。

20

30

【1102】

また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートでは、他のスーパーリーチ演出に発展することが確定する金色の態様でのタイトル文字を表示させることが可能であるため、期待度示唆表示が表示されない低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートであっても遊技者に注目させることができる。

【1103】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ

40

50

9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 0 4 】

[作用効果 1 9]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチを実行可能である。低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチは、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチは、複数のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を用いた選択演出を経由して実行されることがあり、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パート及び選択演出においてタイトル文字とともに期待度示唆表示を表示することが可能である。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際に、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示を段階的に表示しない。このようにすることで、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートにおいて期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されるのに対し、選択演出において期待度示唆表示を表示する際には、複数の星形オブジェクトにより構成される期待度示唆表示が段階的に表示されないため、タイトル表示パートだけでなく、その前の選択演出においても期待度示唆表示が段階的に表示されることによる煩わしさをなくすることができる。

10

20

【 1 1 0 5 】

また、選択演出は、プッシュボタン 3 1 B の操作により大当り期待度の低いスーパーリーチ演出から大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へと段階的に変化する演出であり、選択演出において 1 段階変化するのに要する時間、すなわち次のスーパーリーチ演出のタイトル画像に切り替わるのに最低限要する時間は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチのタイトル表示パートの期待度示唆表示において 1 段階表示されるのに要する時間、すなわち星形オブジェクトが黒色から強調表示を経て金色に変化する時間よりも短い場合があり、選択演出での段階的な変化にスピード感を持たせることができる。

【 1 1 0 6 】

また、選択演出は、1 段階毎に現在のスーパーリーチ演出よりも 1 段階大当り期待度の高いスーパーリーチ演出へ変化する演出であり、1 段階変化する毎に次の段階へ変化させるのに必要なプッシュボタン 3 1 B の操作回数が多くなる。このようにすることで、スーパーリーチ演出の大当り期待度が上昇するほど、遊技者を焦らすことができる。

30

【 1 1 0 7 】

また、選択演出により低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチが選択された場合には、そのスーパーリーチ演出のタイトル表示パートから開始する。このようにすることで、選択演出を経由して低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチが実行される場合でもタイトル表示パートから開始するので、最終的にどのスーパーリーチ演出が実行されたのかを遊技者が判別しやすい。

40

【 1 1 0 8 】

[作用効果 2 0]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当りとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況

50

は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、大当たり開始演出のタイトル文字をより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 0 9 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 1 0 】

また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、タイトル文字を表示する場合にタイトル表示専用の背景が表示させるもの（低ベース強リーチ B、C 演出、低ベース最強リーチ演出、高ベースリーチ A ~ D）があり、大当たり開始演出のタイトル文字の背景は、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字の背景についてもより大きく動かすことで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 1 1 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景が静止した画像であるが、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景を動きのある画像としても良く、このような構成においても、大当たり開始演出のタイトル文字の背景が、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示専用の背景よりも動きの大きい態様で表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 1 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 12、枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 1 3 】

[作用効果 2 1]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出 B、D において、遊技者に対してプッシュボタン 31 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。この際、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、導入パートで表示される操作促進文字（小）は、遊技者に対して動作（操作）を促すものであり、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【 1 1 1 4 】

また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出 B、D において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促すとともに、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示される。このようにすることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

【 1 1 1 5 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、操作促進文字（小）をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。また、このような構成においても、操作促進文字（小）及び操作促進文字（大）のいずれについてもスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示されることで、操作促進文字（小）であっても操作促進文字（大）であっても、タイトル表示パートで表示されるタイトル文字よりも大きく動かすことで、直感的に遊技者による動作（操作）を促すことができる。

10

【 1 1 1 6 】

また、操作促進文字（小）の文字数（3）は、スーパーリーチ演出のタイトル文字の文字数（7～13）よりも少ないため、操作促進文字（小）を大きく動かしても文字の内容を認識させることができる。

20

【 1 1 1 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 1 2、枠 LED L W R 2～L W R 1 2、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

【 1 1 1 8 】

[作用効果 2 2]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、スーパーリーチ演出の内容を説明する説明文字を表示可能である。この際、説明文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させる。このようにすることで、付加的に表示される説明文字を、タイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

40

【 1 1 1 9 】

尚、本実施例では、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字が

50

静止した状態で表示されるものであるが、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を動作させる態様で表示させる構成としても良く、このような構成においても、説明文字をスーパーリーチ演出のタイトル文字よりも動きの大きい態様で表示させることで、タイトル文字に加え、説明文字が付加されていることにも注目させることができる。

【 1 1 2 0 】

また、説明文字は、スーパーリーチ演出が有利であることを示唆する内容のものであるため、説明文字が付加されていることに対してさらに注目させることができる。

【 1 1 2 1 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 2 2 】

[作用効果 2 3]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。そして、低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示させる。このようにすることで、相対的に期待度の高い低ベース強リーチA～C演出に対応するタイトル文字の方が相対的に期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも文字のサイズが大きくなるように表示されるので、タイトル文字だけでも低ベース強リーチA～C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【 1 1 2 3 】

また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（10）は低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字を構成する文字数（7、8）よりも多いが、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズは低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字の表示領域サイズよりも大きい。このようにすることで、低ベース強リーチB、C演出に対応するタイトル文字の方が1文字の占める表示領域サイズが大きくなるため、低ベース強リーチB、C演出の方が低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高いことを体感的に認識させることができる。

【 1 1 2 4 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出のタ

イトル表示パートにおいて、それぞれのタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出、低ベース強リーチ A～C 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 2 5 】

〔作用効果 2 4〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に表示される飾り図柄がリーチ態様となった後、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、スーパーリーチ演出におけるタイトル表示パートの前に飾り図柄（大）をリーチ態様で表示し、その後にリーチ態様で表示した飾り図柄（大）をサイズの小さい飾り図柄（小）に縮小表示する。この際、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字を飾り図柄（小）のサイズよりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の少なくとも一の文字が、縮小表示された飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示されるので、タイトル表示パートにおいてタイトル文字に注目させることができる。

20

【 1 1 2 6 】

また、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字のいずれの文字についても飾り図柄（大）よりも小さく、飾り図柄（小）よりも大きいサイズで表示させる。このようにすることで、リーチ態様となった際の飾り図柄（大）については確実に認識させることができつつ、その後は、飾り図柄（大）が縮小されて飾り図柄（小）となり、飾り図柄（小）よりも大きなサイズでタイトル文字を構成するそれぞれの文字が表示されるので、タイトル表示パートにおいてはタイトル文字に注目させることができる。

30

【 1 1 2 7 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【 1 1 2 8 】

〔作用効果 2 5〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出

50

の導入パートにおける操作促進演出 B、D において、遊技者に対してブッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当たりか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1129】

10

また、大当たり開始演出のタイトル文字は、「BIG」または「REGULAR」と、「BONUS」と、から構成されており、「BIG」または「REGULAR」が定位置上部に表示された後、「BONUS」が定位置下部に表示され、「BONUS」が定位置下部に表示された後、定位置上部に表示された「BIG」または「REGULAR」及び定位置下部に表示された「BONUS」は徐々に拡大表示される。そして、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」は、定位置上部及び定位置下部に表示されたときに文字のサイズが最も小さく表示されるとともに、「BIG」または「REGULAR」及び「BONUS」が定位置上部及び定位置下部に表示されたときの文字のサイズは、操作促進文字（小）を構成する文字のサイズよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字は、常に操作促進文字（小）を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

20

【1130】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方が操作促進文字（小）より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【1131】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される特殊促進文字表示操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（大）は、大当たり開始演出のタイトル文字よりも大きく表示されることで、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

30

【1132】

また、操作促進文字（大）を構成する文字列のうちの最小の文字が、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されることで、どの文字に注目したとしても、操作促進文字（大）の方が大当たり開始演出のタイトル文字より大きく表示されるため、その有利な状況を遊技者に感じ取らせることができる。

【1133】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブル

40

50

を用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 3 4 】

[作用効果 2 6]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

10

【 1 1 3 5 】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、大当たり開始演出のタイトル文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示されることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

20

【 1 1 3 6 】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしても、大当たり開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、大当たり遊技状態に制御されることをより祝福することができる。

【 1 1 3 7 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル (弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル (弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

30

40

【 1 1 3 8 】

[作用効果 2 7]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字 (小) を表示

50

可能である。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

【 1 1 3 9 】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始する。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することでタイトル文字に注目させることができる。

10

【 1 1 4 0 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出）に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、操作促進文字（小）を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きく表示されるので、どの文字に注目したとしてもタイトル文字に注目させることができる。

【 1 1 4 1 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

20

【 1 1 4 2 】

[作用効果 2 8]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出 A において、遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B の操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチ A、B 演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示させ、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を大きく表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

30

40

【 1 1 4 3 】

また、操作促進文字（小）が表示された後、低ベース弱リーチ A、B 演出に発展し、低ベース弱リーチ A、B 演出におけるタイトル表示パートが開始し、低ベース弱リーチ A、

50

B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される。このようにすることで、一連の流れの中でタイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも大きく表示することで低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができ、その後低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大きく表示することで、大当たり遊技状態に制御されることを祝福できる。

【1144】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【1145】

[作用効果29]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、大当たり開始演出において大当たり遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字をスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示させることで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【1146】

また、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当たり開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間を、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くすることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【1147】

また、大当たり開始演出のタイトル文字が表示された後、大当たり開始演出のタイトル文字を、大当たり遊技状態中の操作方法を示唆する右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替えるとともに、右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わってから所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法（遊技球を右遊技領域2Rに向けて打ち出す操作方法）にて操作することで有利となる制御が行われるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に切り替わる時間は、スーパーリーチ演出に対応するタ

イトル文字を終了させる時間よりも短い。このようにすることで、大当り開始演出のタイトル文字から右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）に短い時間で切り替わり、その後所定期間経過後に右打ち促進画像（小）及び右打ち促進画像（大）により示唆された操作方法にて操作することで有利となる制御が行われるので、大当り開始演出のタイトル文字を終了させる期間から操作方法を変更してしまうことで遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。

【 1 1 4 8 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 4 9 】

[作用効果 3 0]

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、スーパーリーチ演出の導入パートにおける操作促進演出B、Dにおいて、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文字（小）を表示可能である。また、スーパーリーチ演出により大当りとなる旨が報知された後に、大当り開始演出において大当り遊技状態に対応するタイトル文字を表示可能である。そして、大当り開始演出のタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、スーパーリーチ演出において操作促進文字（小）が表示される状況は未だ大当りか否かが判明していない状況であるのに対し、大当り開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当りとなる旨が報知された後の状況であり、操作促進文字（小）よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 5 0 】

また、操作促進文字（小）は、促された操作がされるか、促された操作が有効な時間が経過するまで表示され、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされず、促された操作が有効な時間が経過するまでの時間よりも長い。このようにすることで、操作促進文字（小）が表示された後、促された操作がされずに表示される時間よりも大当り開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当り遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 5 1 】

また、大当り開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある大当り開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、遊技者に操作を促すことが目的の操作促進文字（小）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【 1 1 5 2 】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、大当り開始演出のタイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある有利状態名称表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【 1 1 5 3 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 5 4 】

〔作用効果31〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、遊技者に対して押しボタン31Bの操作を促す操作促進文字（小）を表示可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示されるタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することによりタイトル文字に注目させることができる。

【 1 1 5 5 】

また、タイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、操作促進文字（小）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示がきちんと見える時間が、遊技者に動作を促すことが目的の促進文字表示が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

【 1 1 5 6 】

また、操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）を表示可能であり、操作促進文字（小）は、促進導入演出を伴うことなく操作を促す文字が表示され、操作促進文字（大）は、促進導入演出が実行された後に操作を促す文字が表示される。そして、タイトル文字が表示される時間は、操作促進文字（大）が表示される時間よりも長い。このようにすることで、タイトル表示が表示される時間が、促進導入表示を伴う操作促進文字（大）が表示される時間よりも長くなり、タイトル文字に注目させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 1 5 7 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 5 8 】

〔作用効果32〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出におけるタイトル表示パートの前に実行される操作促進演出Aにおいて、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文字（小）を表示可能である。また、低ベース弱リーチA、B演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも長い時間に亘って表示させ、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字よりも大当たり開始演出のタイトル文字を長い時間に亘って表示することで大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。また、タイトル表示パートの前に操作促進文字（小）を表示させるとともに、その後表示される低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を操作促進文字（小）よりも長い時間に亘って表示することにより低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

20

30

【 1 1 5 9 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

40

【 1 1 6 0 】

〔作用効果33〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態において低ベース弱リーチA、

50

B演出、低ベース強リーチA～C演出を実行可能であり、通常状態よりも有利な確変状態において高ベースリーチA～D演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、確変状態において高ベースリーチA～D演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、低ベース強リーチA～C演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチB～D演出は、高ベースリーチA演出よりも大当たり期待度が高く、高ベースリーチA演出は、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度が高い。そして、低ベース強リーチA～C演出、高ベースリーチA演出、及び高ベースリーチB～D演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させ、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは期待度示唆表示を表示させない。このようにすることで、通常状態における低ベース弱リーチA、B演出は、通常状態における低ベース強リーチA～C演出よりも大当たり期待度が低いため、低ベース強リーチA～C演出では期待度示唆表示を表示させるが、低ベース弱リーチA、B演出では期待度示唆表示を表示させないことで、低ベース弱リーチA、B演出によって大当たりとなることを過度に期待させることがない。一方、通常状態よりも有利な確変状態における高ベースリーチA演出は確変状態における高ベースリーチB～D演出よりも大当たり期待度が低いものの、通常状態における低ベース弱リーチA、B演出よりは大当たり期待度が高いことから、高ベースリーチA演出でも高ベースリーチB～D演出でも期待度示唆表示を表示させることで、高ベースリーチA演出の場合にも高ベースリーチB～D演出の場合にも大当たりとなることを期待させることができる。

10

20

【1161】

〔作用効果34〕

本実施例において演出制御用CPU120は、通常状態においても通常状態よりも有利な確変状態においてもスーパーリーチ演出を実行可能である。通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。そして、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短い。このようにすることで、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートは、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短く、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

30

【1162】

また、確変状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度が通常状態においてスーパーリーチ演出が実行される頻度より高まっても、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートが、通常状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートよりも短いことで、テンポ良く確変状態の遊技を進めることができる。

【1163】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、それぞれタイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、通常状態におけるスーパーリーチ演出、確変状態におけるスーパーリーチ演出の導入パートにおいて、それぞれ導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは

40

50

異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 6 4 】

[作用効果 3 5]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース強リーチ A ~ C 演出よりも大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース強リーチ A ~ C 演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をいずれも含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、通常状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B (遊タイム) に制御する。そして、低ベース強リーチ A ~ C 演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が表示領域の左側から中央に移動しながら表示される表示態様でタイトル文字を表示させ、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでは、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様でタイトル文字を表示させるとともに、時短状態 B (遊タイム) に制御される場合に、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートと同様に、タイトル文字が拡大表示から縮小されて表示される表示態様で表示させる。このようにすることで、時短状態 B (遊タイム) に制御される場合、遊タイム開始演出において、遊タイム開始演出のタイトル文字を、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字と同じ表示態様で表示させるので、時短状態 B (遊タイム) が有利度の高いものであると認識させることができる。

10

20

【 1 1 6 5 】

また、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合に、低ベース最強リーチ演出におけるタイトル表示パートでタイトル文字を消去させる場合と同様に、タイトル文字が拡大しながら消去される表示態様でタイトル文字を消去させる。このようにすることで、遊タイム開始演出においてタイトル文字を消去させる場合にも、相対的に大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出のタイトル文字を消去させる場合の表示態様と同じ表示態様で消去させるので、時短状態 B (遊タイム) が有利度の高いものであると認識させることができる。

30

【 1 1 6 6 】

[作用効果 3 6]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、通常状態で大当りに制御されることなく 9 0 0 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B (遊タイム) に制御する。そして時短状態 B (遊タイム) に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B (遊タイム) に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B (遊タイム) に制御されることを祝福することができる。

40

【 1 1 6 7 】

また、スーパーリーチ演出は、タイトル文字の異なる複数種類のスーパーリーチ演出を含み、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きい。このようにすることで、遊

50

タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字がいずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 6 8 】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列のうちの最小の文字は、いずれの種類のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列のうちの最大の文字よりも大きい。このようにすることで、どの文字に注目したとしても、遊タイム開始演出のタイトル文字の方がスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字より大きく表示されるため、時短状態 B（遊タイム）に制御されることをより祝福することができる。

【 1 1 6 9 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 12、枠 LED L W R 2 ~ L W R 12、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 7 0 】

[作用効果 3 7]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。そして時短状態 B（遊タイム）に制御される場合に、遊タイム開始演出において遊タイム開始演出のタイトル文字を表示させるとともに、遊タイム開始演出のタイトル文字の表示時間が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字の表示時間よりも長い。このようにすることで、スーパーリーチ演出においてタイトル文字が表示される状況は未だ大当たりとなるか否かが判明していない状況であるのに対し、遊タイム開始演出のタイトル文字は時短状態 B（遊タイム）に制御される状況であり、遊タイム開始演出のタイトル文字が、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字よりも長く表示されるので、時短状態 B（遊タイム）に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 7 1 】

また、遊タイム開始演出のタイトル文字を構成する文字列が全て表示されてから当該文字列の少なくとも一部が表示されなくなるまでの時間は、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字列の一部が表示されてから当該文字列の全てが表示されなくなるまでの時間よりも長い。このようにすることで、祝福の意がある遊タイム開始演出のタイトル文字がきちんとみえる時間が、大当たりとなる可能性を煽ることが目的のスーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が表示される時間よりも長くなり、遊技者に満足感を与えることができる。

【 1 1 7 2 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用い

10

20

30

40

50

て遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入、強リーチ系強リーチA導入、強リーチ系強リーチB導入、強リーチ系強リーチC導入、高ベースリーチ系リーチA導入、高ベースリーチ系リーチB導入、高ベースリーチ系リーチC導入、高ベースリーチ系リーチD導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【1173】

〔作用効果38〕

本実施例において演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、通常状態で大当りに制御されることなく900回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態B（遊タイム）に制御する。また、通常状態において、時短状態B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残り回数文字を表示可能である。そして、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、スーパーリーチ演出に対応するタイトル文字に注目させることができる。

20

【1174】

また、スーパーリーチ演出は、低ベース弱リーチA、B演出と、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当り期待度が高い低ベース強リーチA～C演出と、を含み、遊タイムまでの残り回数文字は、低ベース弱リーチA、B演出の実行中において表示させ、低ベース強リーチA～C演出の実行中において表示させない。このようにすることで、大当り期待度の低い低ベース弱リーチA、B演出では遊タイムまでの残り回数文字が表示されるため、時短状態B（遊タイム）までの回数を意識させることができる一方、大当り期待度の高い低ベース強リーチA～C演出では、遊タイムまでの残り回数文字を表示しないことにより演出の内容に注目させることができる。また、時短状態B（遊タイム）では、通常状態よりも有利な大当りとなりやすいことから、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

30

【1175】

また、低ベース弱リーチA、B演出を経ることなく、選択演出から低ベース強リーチA～C演出に発展する場合には、選択演出の実行中においても遊タイムまでの残り回数文字を表示させないことで、遊タイムまでの残り回数文字によって低ベース強リーチA～C演出以上のスーパーリーチ演出が確定する選択演出が邪魔されることがないうえに、時短状態B（遊タイム）までの残り回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。

40

【1176】

また、低ベース強リーチA～C演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示せずに大当り遊技状態に制御され、低ベース強リーチA～C演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチA～C演出の終了後に遊タイムまでの残り回数文字を再度表示させる。このようにすることで、低ベース強リーチA～C演出で大当りとなることが報知された場合に、遊タイムまでの残り回数文字を再度表示

50

しないことで、時短状態 B（遊タイム）までの残回数が少ない場合に、遊技者の残念感を緩和できる。また、低ベース強リーチ A～C 演出ではずれとなることが報知された場合に、低ベース強リーチ A～C 演出の終了後に遊タイムまでの残回数文字を再度表示させるので、時短状態 B（遊タイム）までの残回数が少ない場合にいち早く安堵させることができる。

【 1 1 7 7 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1～L W L 12、枠 LED L W R 2～L W R 12、ロゴ LED L L 1～L L 4、飾 LED L S 1～L S 5、アタッカランプ L A 1～L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分において、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル、高ベースリーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入部分において、導入部分用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ A 導入、高ベースリーチ系リーチ B 導入、高ベースリーチ系リーチ C 導入、高ベースリーチ系リーチ D 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示部分では、導入部分用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 7 8 】

〔作用効果 39〕

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示部分と、演出結果が報知されるまでの導入部分と、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出に関連するタイミングで実行される操作促進演出 A～D において、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文字（小）を表示可能である。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を示す遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、操作促進文字（小）を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、操作促進文字（小）が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、操作促進文字（小）に注目させることができ、効果的に遊技者に対して動作（操作）を促すことができる。

【 1 1 7 9 】

また、スーパーリーチ演出のうち低ベース強リーチ A～C 演出を実行する場合に、タイトル表示部分の前に実行される操作促進演出 A において操作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されるのに対し、導入部分の終盤に実行される操作促進演出 D において作促進文字（小）を表示させる場合には、遊タイムまでの残回数文字が表示されない。このようにすることで、低ベース強リーチ A～C 演出に発展する前は促進文字表示操作促進文字（小）と同時に遊タイムまでの残回数文字を表示したままにしておくことで、時短状態 B（遊タイム）までの回数を意識させることができ、導入部分の操作促進文字（小）では遊タイムまでの残回数文字を表示しないことで、大当りとなることが報知されるか否かに注目させることができる。

【 1 1 8 0 】

また、低ベース強リーチ A～C 演出を実行する場合に、タイトル表示部分の前に実行される操作促進演出 A においては、操作促進文字（小）及び操作促進文字（小）よりも有利な状況が示唆される操作促進文字（大）のうち操作促進文字（小）のみ表示させる一方

、導入パートの終盤に実行される操作促進演出 D においては、操作促進文字（小）も操作促進文字（大）も表示させることが可能であり、低ベース強リーチ A ～ C 演出において操作促進文字（大）が表示される場合に、遊タイムまでの残回数文字が同時に表示されることがない。このようにすることで、大当たりとなることが報知されるか否かに加え、操作促進文字（大）が表示され、より有利な状況が示唆されていることに注目させることができる。

【 1 1 8 1 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ～ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ～ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ～ L L 4、飾 LED L S 1 ～ L S 5、アタッカランプ L A 1 ～ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 8 2 】

[作用効果 4 0]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、通常状態で大当りに制御されることなく 900 回の可変表示を行った場合に、通常状態よりも有利な時短状態 B（遊タイム）に制御する。また、スーパーリーチ演出により大当たりとなる旨が報知された後に、制御される大当たり遊技状態に対応する大当たり開始演出のタイトル文字を表示可能である。また、通常状態において、時短状態 B（遊タイム）に制御されるまでの残り回数を表示する遊タイムまでの残回数文字を表示可能である。そして、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、大当たり開始演出のタイトル文字が表示される状況は既に大当たりとなる旨が報知された後の状況であり、遊タイムまでの残回数文字は不要となるため、大当たり開始演出のタイトル文字を表示するよりも前に、遊タイムまでの残回数文字を消去させるとともに、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 8 3 】

また、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさは同じであり、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字の大きさは、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字の大きさよりも大きい。このようにすることで、時短状態 B（遊タイム）までの残り回数がいずれの回数であっても、大当たり開始演出のタイトル文字を構成する文字が、遊タイムまでの残り回数文字を構成する文字よりも大きく表示されるので、大当たり遊技状態に制御されることを祝福することができる。

【 1 1 8 4 】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、時短状態 B（遊タイム）において最初に第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことによる可変表示において、

時短状態 B（遊タイム）において通常用いる変動パターンよりも変動時間の長い時短 B 開始変動パターンを用いて可変表示を行う。このようにすることで、時短状態 B（遊タイム）における最初の変動において時短 B 開始変動パターンに応じた変動期間で遊タイム開始演出を実行できる。

【 1 1 8 5 】

また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行うとともに、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル、強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、スーパーリーチ演出の導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ A 導入、強リーチ系強リーチ B 導入、強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、スーパーリーチ演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ 9 を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 8 6 】

[作用効果 4 1]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様でタイトル文字が表示されている時間の方が白色の態様でタイトル文字が表示されている時間よりも長くなるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合に、赤色または金色の態様、すなわち変化後の態様のタイトル文字の方が、白色の態様、すなわち変化前の態様のタイトル文字よりも長く表示されるので、白色から赤色または金色に変化したことを確実に認識させることができる。

20

30

【 1 1 8 7 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合と白色の態様のまま変化させない場合とがあり、タイトル文字を白色の態様から赤色または金色の態様に変化させる場合には、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過したときに白色の態様から赤色または金色の態様へ変化させるとともに特定音を出力し、タイトル文字を白色の態様のまま変化させない場合には、タイトル表示期間の開始から t 1 の時間が経過したときに白色の態様のまま変化させず、特定音を出力する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字が特定タイミングで白色の態様から赤色または金色の態様へ変化する場合に特定音が出力されるとともに、特定タイミングで白色の態様のまま変化しない場合にも特定音が出力されるため、特定音の出力により赤色または金色の態様へ変化することを期待させることができる。

40

【 1 1 8 8 】

また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から他の態様に変化させる場合には、赤色の態様に変化させる場合にも金色の態様に変化させる場合にも特定音を出力するので、特定音が出力されることでいずれの種類の態様に変化するか注目させることができる。

50

【 1 1 8 9 】

また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行うとともに、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいて、タイトル表示用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA、B演出の導入パートにおいて、それぞれの導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入、弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートでは、導入パート用の輝度データテーブルとは異なるタイトル表示用の輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9が制御されるので、タイトル表示に応じた好適な発光態様にて遊技効果ランプ9を発光させることができる。これらの結果として好適にタイトル表示を行うことができる。

10

【 1 1 9 0 】

〔作用効果42〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチA、B演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当り期待度の高い旨が示唆される金色の態様に变化させて表示することが可能である。そして、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様または金色の態様に变化させる場合のいずれの場合であっても、白色の態様から共通となる表示態様に变化させてから赤色の態様または金色の態様に变化させるように表示させる。このようにすることで、低ベース弱リーチA、B演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を白色の態様から赤色の態様に变化させる場合にも、白色の態様から金色の態様に变化させる場合にも、共通の表示態様に变化させてから赤色の態様または金色の態様に变化させるので、白色の態様から共通の表示態様に变化することで、共通の表示態様から赤色の態様または金色の態様に变化するまでは、赤色の態様よりも大当り期待度の高い金色の態様に变化することを最後まで期待させることができる。

20

30

【 1 1 9 1 】

また、共通の表示態様は、タイトル文字を構成する文字を光らせる態様であり、光が晴れたときに赤色の態様または金色の態様に变化している。このようにすることで、タイトル文字を構成する文字が光ることにより、赤色の態様または金色の態様に变化することを煽ることができる。

【 1 1 9 2 】

〔作用効果43〕

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このよ

40

50

うにすることで、異なる2のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1193】

[作用効果44]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチC演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチA演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース弱リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチB演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチA演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチA演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチA導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチB演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチB演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチB導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強リーチC演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチC演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチC導入）を用いて遊技効果ランプ9を制御する。このようにすることで、期待度が高い2種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い2種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【1194】

[作用効果45]

本実施例において演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA、B演出、低ベース弱リーチA、B演出よりも大当たり期待度の高い低ベース強リーチA～C演出、低ベース強リーチA～C演出よりもさらに大当たり期待度の高い低ベース最強リーチ演出を実行可能である。低ベース弱リーチA、B演出、低ベース強リーチA～C演出、低ベース最強リーチ演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、をそれぞれ含んで構成される。また、演出制御用CPU120は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ9（枠LEDLWL1～LWL12、枠LEDLWR2～LWR12、ロゴLEDLL1～LL4、飾LEDLS1～LS5、アタッカランプLA1～LA4）の制御を行う。そして、演出制御用CPU120は、低ベース弱リーチA演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース弱リーチB演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ9を制御し、低ベース強

リーチ A 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ B 演出のタイトル表示パートにおいても、低ベース強リーチ C 演出のタイトル表示パートにおいても、共通のタイトル表示パート用の輝度データテーブル（強リーチ系共通タイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出のタイトル表示パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用のタイトル表示用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチタイトル）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ A 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース弱リーチ B 演出用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ A 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ A 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ A 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ B 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ B 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース強リーチ C 演出の導入パートにおいて、低ベース強リーチ C 演出用の輝度データテーブル（強リーチ系強リーチ C 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース最強リーチ演出の導入パートにおいて、低ベース最強リーチ演出用の輝度データテーブル（最強リーチ系最強リーチ導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、期待度が高い 2 種類のスーパーリーチ演出と期待度が低い 2 種類のスーパーリーチ演出について、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、導入パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、大当たりとなるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。さらに、期待度の一番高い低ベース最強リーチ演出は、タイトル表示パートおよび導入パートの輝度データテーブルをそれぞれ専用で備えることで興趣を高め、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

【 1 1 9 5 】

[作用効果 4 6]

本実施例において演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、低ベース弱リーチ A、B 演出に対応するタイトル文字を白色の態様から赤色の態様、または赤色の態様よりも大当たり期待度の高い旨が示唆される金色の態様に変化させて表示することが可能である。また、演出制御用 CPU 120 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9（枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4）の制御を行う。そして、演出制御用 CPU 120 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を変化させない場合には、タイトル変化演出を行わない場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（白）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字の色を赤色または金色に変化させる場合には、タイトル変化演出を行う場合の輝度データが設定された輝度データテーブル：弱リーチ系共通タイトル（赤）または弱リーチ系共通タイトル（金）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、低ベース弱リーチ A、B 演出の導入パートにおいてタイトル文字の色を変化させるか否かに関わらず、共通の導入パート用の輝度データテーブル（弱リーチ系弱リーチ A 導入、弱リーチ系弱リーチ B 導入）を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートにおいてタイトル文字を赤色または金色に変化させない場合にも第 2 態様に変化させる場合にも、それぞれ導入パートに対応する輝度データテーブルは共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、タイトル表示パートに対応する輝度データテーブルは各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字の色を変化させない場合と赤色または金色に変化させる場合にお

30

40

50

いてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 9 6 】

[作用効果 4 7]

本実施例において演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出を実行可能である。低ベース弱リーチ A、B 演出は、対応するタイトル文字を表示させるタイトル表示パートと、演出結果が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成される。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 (枠 LED L W L 1 ~ L W L 1 2、枠 LED L W R 2 ~ L W R 1 2、ロゴ LED L L 1 ~ L L 4、飾 LED L S 1 ~ L S 5、アタッカランプ L A 1 ~ L A 4) の制御を行う。また、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートは、タイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間と、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間と、を含み、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース弱リーチ A、B 演出のタイトル表示パートのタイトル開始期間において、タイトル開始期間に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル (弱リーチ系タイトル開始) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御し、タイトル表示期間及びタイトル終了期間において、タイトル表示期間以降に特有の発光パターンを定めた輝度データテーブル (弱リーチ系タイトル表示) を用いて遊技効果ランプ 9 を制御する。このようにすることで、低ベース弱リーチ A、B 演出においてタイトル文字の表示を開始してから定位置に表示されるまでのタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、タイトル文字が定位置に表示された以降のタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブル、導入パートに対応する輝度データテーブルについて各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、タイトル文字を表示する期間、有利状態となるか否かを報知するまでの期間を好適に煽ることができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

10

20

30

【 1 1 9 7 】

また、低ベース弱リーチ A 演出であるか、低ベース弱リーチ B 演出であるか、に応じてタイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルのうち一方について共通の輝度データテーブルとし、他方についてそれぞれ個別の内容が設定された別個の輝度データテーブルとすることで、タイトル開始期間に対応する輝度データテーブル、またはタイトル表示期間及びタイトル終了期間に対応する輝度データテーブルの一方について共通とすることで、コストや容量の増加を防ぎ、他方について各々に対応した輝度データテーブルを用いることで、低ベース弱リーチ A 演出であるか、低ベース弱リーチ B 演出であるか、に応じてそれぞれ好適に演出することができ、結果として好適なタイトル表示を行うことができる。

【 1 1 9 8 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 1 1 9 9 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下にさらに説明する。

40

【 1 2 0 0 】

(特徴部 1 3 2 S G 形態)

[形態 A 1]

形態 A 1 - 1 の遊技機は、

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

表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

音出力手段 (例えば、スピーカ 8 L、8 R) と、

可動体 (例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、

50

チャンスボタン 6 3 1 B) と、

可動体制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0) と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり (例えば、図 5 6 に示すように、盤上可動体 3 2 A が上下に振動する可動体予告を実行可能な部分)、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり (例えば、図 6 0 に示すように、盤上可動体 3 2 A の動作に応じて画像表示装置 5 にエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分)、

前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり (例えば、図 6 0 に示す可動体予告において、スピーカ 8 L、8 R から演出効果音が出力される部分)、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり (例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 4 2 及び図 4 3 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり (例えば、図 5 8 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分)、

初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ (例えば、図 7 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作とスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示され、図 7 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作と画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分)、

初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる (例えば、図 7 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されない

一方で画像表示装置 5 にてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示されるとともにスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音が出力され、図 7 6 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作、画像表示装置 5 でのエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分)、

ことを特徴としている。

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

10

【 1 2 0 1 】

形態 A 1 - 2 の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときの方がされないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く(例えば、図 5 6 に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体予告を実行しない場合よりも大当たり期待度が高く設定されている部分)、

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず(例えば、図 7 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作とスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されるがスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない部分)、

20

30

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる(例えば、図 7 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されない一方で、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分)、

40

ことを特徴としている。

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

【 1 2 0 2 】

50

形態 A 1 - 3 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がず 3 1、図 4 3 に示す動作確認制御処理を実行する部分）、

前記確認可動制御は、前記第 2 可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば、図 7 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作は、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

前記可動体演出は、前記第 1 可動体を用いた演出であり（例えば、図 6 0 に示すように、可動体予告は盤上可動体 3 2 A を動作させる演出である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第 2 可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図 7 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 が起動したときの盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作は実行されず、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体 3 2 A の演出動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 0 3 】

形態 A 1 - 4 の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図 7 2 及び図 7 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したとき、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g を初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音を出力させる部分）、

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し（例えば、図 7 2 及び図 7 3 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間と、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間が重複している部分）、

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図 7 2 及び図 7 3 に示すように、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g の初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音出力期間は、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作期間よりも長い部分）、

前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に

前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない（例えば、図 7 8 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体 3 2 A の演出動作と画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示は実行されるが、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知に応じた態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

10

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

【 1 2 0 4 】

形態 A 1 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり（例えば、図 5 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が先読み可動体予告を実行可能な部分）、

前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 8 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A を先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分）、

20

前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く（例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が 1 2 秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は 3 0 秒である部分）、

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

30

前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない（例えば、図 7 9 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 でエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作は実行されない部分）、

ことを特徴としている。

40

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

【 1 2 0 5 】

形態 A 1 - 6 の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第 1 可動体演出（例えば、図 8 0 に示す第 1 可動体予告）と該第 1 可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第 2 可動体演出（例えば、図 8 0 に示す第 2 可動体予告）とを実行可能であり、

前記可動体制御手段は、

50

前記第 1 可動体演出が実行される場合、第 1 所定動作により前記可動体を可動させる第 1 演出可動制御（例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

前記第 2 可動体演出が実行される場合、第 2 所定動作により前記可動体を可動させる第 2 演出可動制御（例えば、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、

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

10

制限された前記第 1 演出可動制御が行われる前に、前記第 2 可動体演出が実行される場合、前記第 1 演出可動制御が行われずに、前記第 2 演出可動制御が行われる（例えば、図 8 0 に示すように、第 1 可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されるが、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作前に既に第 2 可動体予告としての盤上可動 3 2 A の動作が実行されている場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作は実行されずに第 2 可動体予告としての盤上可動 3 2 A の動作が継続して実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

20

【 1 2 0 6 】

形態 A 1 - 7 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

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

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン L E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

30

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第 2 可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 5 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤下可動体 3 2 B を上昇させる決め演出を実行可能な部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 6 7（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

40

前記特別演出可動制御により可動している前記第 2 可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 2（E 5）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B の上昇時に盤下可動体 9 e おお所の発光色（例えば、図 6 7（B 9）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分））、

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に

50

応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、
ことを特徴としている。

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

【1207】

形態 A 1 - 8 の遊技機は、

前記確認可動制御による前記第 2 可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第 2 可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第 2 可動体の前記発光手段を、該第 2 可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 7（B）、図 7 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が盤下可動体 LED 9 e をイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、

前記特別演出可動制御により可動する前記第 2 可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特別発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 6 7（B）に示すように、盤下可動体 3 2 B の進出動作時には盤下可動体 LED 9 e をレインボーフラッシュさせ、盤下可動体 3 2 B の対比動作時には盤下可動体 LED 9 e をなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

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

【1208】

形態 A 1 - 9 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A に盤上可動体 LED 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 LED 9 e が設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、図 7 2 及び図 7 3 に示すように、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させた後に盤下可動体 3 2 B を動作させる部分）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 2 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 6 7（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第 1 可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図 7 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A の確認動作の実行中は、盤上可動体 LED 9 d をイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体 LED 9 e を初期化報知態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【 1 2 0 9 】

形態 A 1 - 1 0 の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 1 に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 1 に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用 C P U 1 2 0 が 1 3 2 S G S 4 1 0 ~ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行可能となる部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 0 】

形態 A 1 - 1 1 の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 1 に示す原点配置制御処理を実行する部分）、

可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図 4 1 に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用 C P U 1 2 0 が 1 3 2 S G S 4 1 0 ~ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行可能となる部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 1 】

形態 A 1 - 1 2 の遊技機は、

前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図 8 1 に示すように、1 の可変表示中において第 1 可変表示予告と第 2 可変表示予告とが実行される部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図 8 1 に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第 1 可動体予告が実行される場合は該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作が実行されない部分）、

一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正

10

20

30

40

50

常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図 8 2 に示すように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の演出動作が正常に終了しなくとも、第 2 可動体予告の実行期間となれば第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 2 】

形態 A 1 - 1 3 の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、

前記第 1 可動体演出が実行される場合、第 1 所定動作により前記可動体を可動させる第 1 演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 1 可動体予告として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

前記第 2 可動体演出が実行される場合、第 2 所定動作により前記可動体を可動させる第 2 演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第 1 可動体演出と前記第 2 可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第 1 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第 1 演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第 1 可動体予告の実行期間となる場合は、該第 1 可動体予告の実行期間中において第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行される部分）、

制限された前記第 1 演出可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体演出が実行されるとき、前記第 1 演出可動制御を中断して前記第 2 演出可動制御を行う（例えば、図 8 3 に示すように、各可動体のイニシャル動作に第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作中に第 2 可動体予告の実行期間となった場合は、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を中断して第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を開始する部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 3 】

形態 A 1 - 1 4 の遊技機は、

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

前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第 1 検出手段（例えば、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3、1 3 2 S G 1 3 3、1 3 2 S G 1 0 3、6 3 5 C）と、

前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第 2 検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4、1 3 2 S G 1 3 4、1 3 2 S G 1 0 4、6 3 5 D）と、をさらに備え、

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第 1 検出手段により初期位置に配置されている

10

20

30

40

50

ことが検出されたことに基づいて、前記可動体を第 1 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 1 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図 8 4 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

前記演出可動制御は、前記可動体を第 2 期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第 2 期間中に前記可動体が前記第 2 検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図 8 5 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 2 期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 4 】

形態 A 1 - 15 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 8 6 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

20

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 8 6 に示すように、演出制御用 CPU 120 が、4 回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図 8 6 に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 132SG407 の表示、枠 LED 9a、9b、盤上可動体 LED 9d、盤下可動体 LED 9e、枠上可動体 LED 9f、チャンスボタン LED 9g による可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8L、8R からの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 5 】

[形態 A 2]

40

形態 A 2 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

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

50

例えば、演出制御用CPU120が図42及び図43に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分）、

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図87に示すように、演出制御用CPU120が画像表示装置5において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図87～図89に示すように、電断後にパチンコ遊技機1が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【1216】

形態A2-2の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120は各可動体のイニシャル動作に30秒を要する部分）、

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

20

ことを特徴としている。

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

【1217】

形態A2-3の遊技機は、

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

30

前記可動体制御手段は、

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

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【1218】

形態A2-4の遊技機は、

50

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ a、９ b、盤上可動体ＬＥＤ９ d、盤下可動体ＬＥＤ 9 e、枠上可動体ＬＥＤ 9 f、チャンスボタンＬＥＤ 9 g）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ 1 2 0）と、

操作手段（例えば、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 Ｌ E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 Ｌ E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 Ｌ E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン Ｌ E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ 1 2 0 が図 3 9 に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が可能である部分）、

10

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 2 に示すように、演出制御用ＣＰＵ 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 6 7（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図 6 7（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が不可能である部分）

20

ことを特徴としている。

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

【 1 2 1 9 】

形態 A 2 - 5 の遊技機は、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ a、９ b、盤上可動体ＬＥＤ９ d、盤下可動体ＬＥＤ 9 e、枠上可動体ＬＥＤ 9 f、チャンスボタンＬＥＤ 9 g）と、

30

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ 1 2 0）と、

操作手段（例えば、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A には盤上可動体 Ｌ E D 9 d、盤下可動体 3 2 B には盤下可動体 Ｌ E D 9 e、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 には枠上可動体 Ｌ E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B にはチャンスボタン Ｌ E D 9 g がそれぞれ設けられている部分）、

前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ 1 2 0 が図 3 9 に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 の操作により各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が可能である部分）、

40

前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図 6 6 に示すように、画像表示装置 5 においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される部分）、

前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図 6 6 に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置 5 においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置 5 においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される部分）、

ことを特徴としている。

50

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

【 1 2 2 0 】

形態 A 2 - 6 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを含み、

発光手段（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）と、

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

前記第 1 可動体および前記第 2 可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 3 2 A に盤上可動体 L E D 9 d が設けられ、盤下可動体 3 2 B に盤上可動体 L E D 9 e が設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を可動させた後に前記第 2 可動体を可動させ（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、図 7 2 及び図 7 3 に示すように、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A を動作させた後に盤下可動体 3 2 B を動作させる部分）、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 2 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作時に盤下可動体 9 e をイニシャル強調態様（例えば、図 6 7（B）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動している場合、前記第 2 可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われ（例えば、図 7 2、図 7 3 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作実行時は、盤下可動体 L E D 9 e をイニシャル強調態様にて発光させない部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 2 1 】

形態 A 2 - 7 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図 6 6 に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図 6 6 に示すように、画像表示装置 5 においてエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示される部分）、

前記可動体制御手段は、

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

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

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

る部分)、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる(例えば、図90に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置5におけるエフェクト表示132SG407の表示、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分)、

ことを特徴としている。

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

【1222】

[形態A3]

形態A3-1の遊技機は、

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

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

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

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

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

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

前記ファンファーレ演出は、

前記有利状態に関する報知を行う導入パート(例えば、導入パート。図63(F2)~(F6)参照)と、

前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート(例えば、右打ち報知パート。図63(F7)~(F8)参照)と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体32Aの動作を伴うファンファーレ演出(右打ち報知パート)が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図91参照)、

ことを特徴としている。

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

【1223】

形態A3-2の遊技機は、

前記有利状態は、複数種類あり(例えば、大当たりA~E)、

前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態である

10

20

30

40

50

かを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示（例えば、大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1）の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示（例えば、大当り種別表示前導入表示 1 3 2 S G 4 2 2）の表示と、を行うことが可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

【1 2 2 4】

形態 A 3 - 3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【1 2 2 5】

形態 A 3 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

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

10

20

30

40

50

た発光態様にて発光する部分)、
ことを特徴としている。

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

【1226】

形態A3-5の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

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

10

前記発光制御手段は、

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

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第2輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である(例えば、枠LED9a、9bが第1輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、が第1輝度(高輝度)より低い第2輝度(低輝度)にて発光する部分。図67(B)参照)、

20

ことを特徴としている。

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

【1227】

形態A3-6の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

発光手段と、

発光制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ(例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)、

30

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

前記発光制御手段は、

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【1228】

形態A3-7の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、をさらに備え、

前記第1可動体および前記第2可動体に、前記発光手段が設けられ(例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)

50

g)、

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

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

前記発光制御手段は、

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

前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特殊発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 特殊発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体 LED は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 LED は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図 67（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 2 9 】

形態 A 3 - 8 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R）と、をさらに備え、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

。

【 1 2 3 0 】

形態 A 3 - 9 の遊技機は、
表示手段（例えば、画像表示装置 5）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図 6 3（F 7）参照）を実行可能であり、
前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、
前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行される（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行される（例えば、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【 1 2 3 1 】

〔 形態 A 4 〕

形態 A 4 - 1 の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第 1 輝度となるように該発光手段を制御し、

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

前記第1輝度は前記第2輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図67（B）参照）、

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

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

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図92参照）、

ことを特徴としている。

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

【1232】

形態A4-2の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

【1233】

形態A4-3の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン

10

20

30

40

50

(例えば、イニシャル強調態様)で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【1234】

形態A4-4の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

20

前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる(例えば、停電復旧中において、演出可動制御(当否ボタン演出における可動体演出)における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図67(B)参照)、

ことを特徴としている。

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

30

【1235】

形態A4-5の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

40

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

ことを特徴としている。

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

【1236】

形態A4-6の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の

50

動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

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

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 3 7 】

[形態 A 5]

形態 A 5 - 1 の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 7（B）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装

10

20

30

40

50

置 7) を遊技媒体が進入可能な進入容易状態 (例えば、開放状態) とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態 (例えば、閉鎖状態) とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

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

前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う (例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 9 3 参照)、

10

ことを特徴としている。

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

【 1 2 3 8 】

形態 A 5 - 2 の遊技機は、

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

20

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である (図 9 4、図 9 5 参照)、

ことを特徴としている。

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

30

【 1 2 3 9 】

形態 A 5 - 3 の遊技機は、

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である (図 9 4、図 9 5 参照)、

ことを特徴としている。

40

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

【 1 2 4 0 】

形態 A 5 - 4 の遊技機は、

前記発光制御手段は、

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

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

50

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図 6 7（B）参照）、ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 1 】

形態 A 5 - 5 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

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

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

前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第 2 可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第 2 可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 2 】

形態 A 5 - 6 の遊技機は、

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 3 】

形態 A 5 - 7 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 4 】

[形態 A 6]

形態 A 6 - 1 の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 7（B）参照）、

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

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放

10

20

30

40

50

制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該 1 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図 9 6 参照）、

ことを特徴としている。

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

10

【 1 2 4 5 】

形態 A 6 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

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

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

20

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

ことを特徴としている。

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

30

【 1 2 4 6 】

形態 A 6 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

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

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

40

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 7 】

50

形態 A 6 - 4 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 8 】

形態 A 6 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

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

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

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 4 9 】

〔 形態 A 7 〕

形態 A 7 - 1 の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

10

20

30

40

50

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 7（B）参照）、

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

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1 回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図 6 3（F 1 0）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 7 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 0 】

形態 A 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 9 4、図 9 5 参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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

【 1 2 5 1 】

形態 A 7 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

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

10

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 9 4、図 9 5 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 2 】

形態 A 7 - 4 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図 9 7 参照）、

20

ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 3 】

形態 A 7 - 5 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

30

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 6 7（B）参照）、

40

ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 4 】

[形態 A 8]

形態 A 8 - 1 の遊技機は、

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

50

(例えば、パチンコ遊技機 1)であって、

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

発光手段と、

遊技制御手段(例えば、C P U 1 0 3)と、

発光制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く(例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 7 (B) 参照)、

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

前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間(図 6 4 (F 2 1) ~ (F 2 9) 参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 8 参照)、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 5 】

形態 A 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)をさらに備え、

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

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【1256】

形態A8-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

20

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

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

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図67（B）参照）、

ことを特徴としている。

30

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

【1257】

形態A8-4の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示132SG510）を表示することが可能であり、

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

40

前記発光制御手段は、

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

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

前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における

50

可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 8 】

形態 A 8 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、 10

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

前記発光制御手段は、

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

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、 20

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 5 9 】

形態 A 8 - 6 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、 30

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

前記インターバル演出は、

導入パート（図 6 4 （ F 2 1 ）～（ F 2 3 ）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 6 4 （ F 2 4 ）～（ F 2 9 ）参照）と、

で構成され、

前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、 40

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 0 】

形態 A 8 - 7 の遊技機は、

音出力手段（例えば、スピーカ 8 L 、 8 R ）と、

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

前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であ 50

り、

前記インターバル演出は、

導入パート（図 6 4（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 6 4（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

で構成され、

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

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

10

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 6 4（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

20

ことを特徴としている。

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

30

。

【 1 2 6 1 】

形態 A 8 - 8 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

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

前記インターバル演出は、

導入パート（図 6 4（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 6 4（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、

40

で構成され、

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

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図 6 4（F 2 4）参照）を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図 6 4（F 2 4）参照）を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

50

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 2 】

形態 A 8 - 9 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パターンとは発光態様が異なる第 2 特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図 6 7（ B ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 3 】

[形態 A 9]

形態 A 9 - 1 の遊技機は、

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

可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠

10

20

30

40

50

上可動体 1 3 2 S G 1 0 1) と、

遊技制御手段 (例えば、C P U 1 0 3) と、

演出制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

可動体制御手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、を備え、

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

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

10

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

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

前記報知演出は、

導入パート (例えば、図 6 4 (F 2 1) ~ (F 2 3) 参照) と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート (例えば、図 6 4 (F 2 4) ~ (F 2 9) 参照) と、

20

で構成され、

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

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

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う (例えば、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 1 0 0 参照) 、

30

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 4 】

形態 A 9 - 2 の遊技機は、

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

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

40

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である (図 9 4、図 9 5 参照) 、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方

50

向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 1 2 6 5 】

形態 A 9 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 ）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2 、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図 9 4 、図 9 5 参照）、
ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 6 】

形態 A 9 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図 6 7 （ B ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 7 】

形態 A 9 - 5 の遊技機は、

発光手段と、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

導入パート)に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様(白点灯)にて発光する。図 6 7 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 8 】

形態 A 9 - 6 の遊技機は、

発光手段と、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い(例えば、2 回目のラウンドインターバル期間中または3 回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御(昇格演出)において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 7 (B) 参照)、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 6 9 】

形態 A 9 - 7 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり(図 6 4 (F 2 3) 参照)、

前記動作促進演出は、前記導入パート(図 6 4 (F 2 1) ~ (F 2 3) 参照)において実行され、

前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う(例えば、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分)

ことを特徴としている。

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

【 1 2 7 0 】

形態 A 9 - 8 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段(例えば、演出制御用 C P U 1 2 0)と、

音出力手段(例えば、スピーカ 8 L、8 R)と、をさらに備え、

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

前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図 6 4（F 2 4）参照）、

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

前記発光制御手段は、

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

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

10

、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体 L E D 9 e が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（B G M）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体 L E D 9 e が昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

20

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

【 1 2 7 1 】

形態 A 9 - 9 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

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

30

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

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

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

40

ことを特徴としている。

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

50

【 1 2 7 2 】

[形態 A 1 0]

形態 A 1 0 - 1 の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

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

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

前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図 6 3（F 1 2）～（F 1 4）参照）、

前記エンディング演出は、

導入パート（図 6 3（F 1 2）、図 6 4（F 3 1）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図 6 3（F 1 3）、図 6 4（F 3 2）、（F 3 4）参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、10 回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 6 4（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 1 0 1 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 7 3 】

形態 A 1 0 - 2 の遊技機は、

発光手段と、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

10

20

30

40

50

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 7 4 】

形態 A 1 0 - 3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第 2 可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体 LED がエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 7 5 】

形態 A 1 0 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシ

10

20

30

40

50

シャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図 6 7（B）参照）、
ことを特徴としている。

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

【 1 2 7 6 】

[形態 A 1 1]

形態 A 1 1 - 1 の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記第 1 輝度は前記第 2 輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図 6 7（B）参照）、

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

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

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 6 4（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 1 0 2 参照）、

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

ング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせず高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。

【 1 2 7 7 】

形態 A 1 1 - 2 の遊技機は、

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

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

10

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

ことを特徴としている。

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

20

【 1 2 7 8 】

形態 A 1 1 - 3 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

30

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図 6 7 （ B ）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 7 9 】

40

形態 A 1 1 - 4 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

50

前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 8 0 】

形態 A 1 1 - 5 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図 6 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 8 1 】

[形態 A 1 2]

形態 A 1 2 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

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

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

前記通常状態は前記第 1 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

前記特別状態は前記第 2 識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【 1 2 8 2 】

形態 A 1 2 - 2 の遊技機は、

前記第 1 表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第 2 表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様に変化可能な部分）、

ことを特徴としている。

20

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

【 1 2 8 3 】

形態 A 1 2 - 3 の遊技機は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 2 表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第 1 表示領域に重畳する範囲の方が大きい（例えば、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数の表示領域 5 S L や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【 1 2 8 4 】

[形態 A 1 3]

形態 A 1 3 - 1 の遊技機は、

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

40

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

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

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

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

50

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第 1 パート（例えば、図 6 1（D 1）～（D 5）の期間）と、

前記第 1 パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第 2 パート（例えば、図 6 1（D 6）、（D 7）の結果報知パート）と、

を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第 2 パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 1 0 5 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 8 5 】

形態 A 1 3 - 2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）をさらに備え、

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

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

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4 0 0 0 m s）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 2 0 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 8 6 】

[形態 A 1 4]

形態 A 1 4 - 1 の遊技機は、

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

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

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

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

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

前記開始時演出は、

導入パート（図 5 9（B 2）～（B 6）参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（

10

20

30

40

50

図 5 9 (B 3 a) ~ (B 6 a) 参照) と、
で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 1 0 6 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。 10

【 1 2 8 7 】

形態 A 1 4 - 2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3 ）をさらに備え、

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

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

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。 20

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

【 1 2 8 8 】

[形態 A 1 5]

形態 A 1 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、 30

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

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 ）と、を備え、

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

前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、 40

前記再可変表示報知演出は、

識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図 6 0 (C 3) ~ (C 5) 参照）と、

前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 6 0 (C 6)、(C 1 0)、(C 9) 参照）と、

で構成され、

前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開 50

始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図 107 参照）、

ことを特徴としている。

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

【1289】

10

形態 A 15 - 2 の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）をさらに備え、

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

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

前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 CPU 120 が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、

20

ことを特徴としている。

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

【1290】

[形態 A 16]

形態 A 16 - 1 の遊技機は、

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

30

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

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

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

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

40

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

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場

50

合、盤上可動体 3 2 A が左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている部分。図 1 0 8、図 1 0 9 参照）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 1 】

形態 A 1 6 - 2 の遊技機は、

前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 ）を表示することが可能であり、

前記復旧中表示が表示されている場合に前記第 1 遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 ）を行うことが可能である、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 2 】

形態 A 1 6 - 3 の遊技機は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 3 】

形態 A 1 6 - 4 の遊技機は、

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

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

前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第 1 遊技領域促進報知を行うことが可能である（例えば、通常状態においてゲートスイッチ 2 1 に特定数の遊技球（例えば、5 個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、2 0 秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第 1 遊技領域促進報知が

10

20

30

40

50

妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【 1 2 9 4 】

[形態 A 1 7]

形態 A 1 7 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、を備え、

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

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0）を表示することが可能であり、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 5 】

形態 A 1 7 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生

10

20

30

40

50

した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 6 】

10

[形態 A 1 8]

形態 A 1 8 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、

前記表示手段は、

20

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

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

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

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 7 】

40

形態 A 1 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

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

50

む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 8 】

形態 A 1 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）をさらに備え、

10

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、

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

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体 3 2 B が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）

20

ことを特徴としている。

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

【 1 2 9 9 】

[形態 A 1 9]

形態 A 1 9 - 1 の遊技機は、

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

30

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、を備え、

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

前記表示手段は、

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

40

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

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

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【 1 3 0 0 】

形態 A 1 9 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

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

20

ことを特徴としている。

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

【 1 3 0 1 】

30

[形態 A 2 0]

形態 A 2 0 - 1 の遊技機は、

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

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

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

40

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

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

ことを特徴としている。

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

50

【 1 3 0 2 】

形態 A 2 0 - 2 の遊技機は、
演出制御手段をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

10

【 1 3 0 3 】

[形態 A 2 1]

形態 A 2 1 - 1 の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）と、
遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、
表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 2 及び図 4 3 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、C P U 1 0 3 は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図 1 1 3（D）に示す起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0）を表示することが可能であり、
電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 4（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図 1 1 4（A）に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 4（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

20

30

40

【 1 3 0 4 】

形態 A 2 1 - 2 の遊技機は、
電源投入された場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 4（B）に示すように、起動準備

50

表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

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

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 4 (B) に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 1 4 (B) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

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

【1 3 0 5】

形態 A 2 1 - 3 の遊技機は、

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

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

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図 1 1 5 (A) に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 5 (A) に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 1 4 (B) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

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

形態 A 2 1 - 4 の遊技機は、

可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段(例えば、図 2 0 に示す特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1)をさらに備え、

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

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

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図 1 1 5 (B) に示すように、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 5 (B) に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制

10

20

30

40

50

御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【 1 3 0 6 】

[形態 A 2 2]

形態 A 2 2 - 1 の遊技機は、

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

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

10

発光制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 2 及び図 4 3 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 2、図 7 3 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

20

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

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

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 7 2 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図 7 2 に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

30

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 7 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下顔伝い 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 3 0 7 】

形態 A 2 2 - 2 の遊技機は、

40

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

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

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

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 1 6（A）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

50

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 6（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。

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

【 1 3 0 8 】

形態 A 2 2 - 3 の遊技機は、

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

10

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

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

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 1 6（B）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ（例えば、図 1 1 6（B）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を背景画像に応じた態様にて発光させる部分）、

20

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 6（B）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

30

【 1 3 0 9 】

形態 A 2 2 - 4 の遊技機は、

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

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

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 7（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図 1 1 7（A）に示すように、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

40

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図 1 1 7（A）に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 6（B）に示すように、各可

50

動体のイニシャル動作が実行される部分)、
ことを特徴としている。

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

【1310】

形態A22-5の遊技機は、

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

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

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図117(A)に示すように、起動準備表示132SG500が表示される部分)、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ(例えば、図117(A)に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ(例えば、図117(B)に示すように、起動準備表示132SG500の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図117(B)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

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

【1311】

[形態A23]

形態A23-1の遊技機は、

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

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

遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120が図42及び図43に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分)、

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり(例えば、普通図柄の可変表示結果が当り(普

10

20

30

40

50

図当り)となった場合は、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が実行される部分)、

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

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

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

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

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

【1 3 1 2】

形態 A 2 3 - 2 の遊技機は、

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

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特殊制御が行われ(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分)、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

その後、前記確認可動制御が行われる(例えば、図 1 1 8 (A)に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

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

【1 3 1 3】

形態 A 2 3 - 3 の遊技機は、

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

前記起動準備表示の表示が行われ(例えば、図 1 1 8 (B)に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

10

20

30

40

50

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図 1 1 8（B）に示すように、可変入賞球装置 6 B を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 8（A）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 3 1 4 】

[形態 A 2 4]

形態 A 2 4 - 1 の遊技機は、

10

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

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

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 2 及び図 4 3 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分）、

20

前記遊技制御手段は、

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

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

30

前記表示手段は、

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

前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図 1 1 9 に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

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

40

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 9 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 1 1 9 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 9 に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 9 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

50

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

【 1 3 1 5 】

形態 A 2 4 - 2 の遊技機は、

前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図 1 9 に示すように、大当り遊技として 3 ~ 1 0 のラウンド遊技を実行可能な部分）、

ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置 7 を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、 10

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

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 9 に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図 1 1 9 に示すように、特別可変入賞球装置 7 を開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図 1 1 9 に示すように、起動準備表示の 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置 7 が停止状態に制御されたときに復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分）、 20

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図 1 1 9 に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 3 1 6 】

30

[形態 A 2 5]

形態 A 2 5 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、 40

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 ）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図 50

120、図121参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【1317】

形態A25-2の遊技機は、

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い(例えば、初期化を伴わない電源投入(ホットスタート処理での起動)後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入(コールドスタート処理での起動)後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

【1318】

形態A25-3の遊技機は、

前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

20

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない(例えば、初期化報知表示132SG600は所定の実行期間(例えば、30秒間)に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示132SG600の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示132SG600が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分)、

ことを特徴としている。

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

【1319】

30

形態A25-4の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる(例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示132SG600の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【1320】

40

形態A25-5の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる(例えば、初期化を伴わない電源投入(ホットスタート処理での起動)後において、初期化報知表示132SG600を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分)、

ことを特徴としている。

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

【1321】

[形態A26]

50

形態 A 2 6 - 1 の遊技機は、

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

第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記第 1 可動体が初期位置に位置するとともに前記第 2 可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第 1 可動体が進出位置に位置するとともに該第 2 可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第 1 可動体と該第 2 可動体との距離が近くなり（図 1 2 2 参照））、

10

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 2 2（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 2 2（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 2 2（D）参照）部分。）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第 1 可動体の進出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

30

【 1 3 2 2 】

形態 A 2 6 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複しないように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第 2 可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

40

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の動作を含まない態様で該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる制御である（例えば、第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 2 3（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

ことを特徴としている。

50

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

【 1 3 2 3 】

形態 A 2 6 - 3 の遊技機は、

前記第 2 可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第 1 可動体の初期位置に向けての可動は、前記第 2 可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

10

ことを特徴としている。

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

【 1 3 2 4 】

形態 A 2 6 - 4 の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第 1 可動体と第 2 可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

20

ことを特徴としている。

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

【 1 3 2 5 】

[形態 A 2 7]

形態 A 2 7 - 1 の遊技機は、

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

30

第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）と、

第 2 可動体（例えば、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第 1 可動体は遊技盤（例えば、遊技盤 2）に設けられ、

前記第 2 可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠 3 a）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体および前記第 2 可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

40

前記確認可動制御として、前記第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第 1 可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第 2 可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図 6 8（F）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図 6 8（G）～（I）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第 1 可動体により確

50

認可動制御が終了していないことを示すとともに、第 1 可動体が進出位置に配置されているときに第 2 可動体の動作を開始することにより該第 2 可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【 1 3 2 6 】

形態 A 2 7 - 2 の遊技機は、

前記第 2 可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第 1 可動体の初期位置に向けての可動は、前記第 2 可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 により検出されたことを条件に行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【 1 3 2 7 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図 1 2 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 2 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

【 1 3 2 8 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 2 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有する開閉扉枠 3 a が左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【 1 3 2 9 】

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

【 1 3 3 0 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄は、複数のランプ（LED）によって構成されている。CPU 1 0 3 は、

可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

【 1 3 3 1 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 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。

【 1 3 3 2 】

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

10

【 1 3 3 3 】

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

【 1 3 3 4 】

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

20

【 1 3 3 5 】

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 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、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 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 1 3 3 6 】

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

30

【 1 3 3 7 】

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

【 1 3 3 8 】

可変入賞球装置 6 B (普通電動役物) は、ソレノイド 8 1 (図 1 3 参照) によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる (第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる (第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個 (例えば 3 個) の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 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、上記役物に限定されない。

40

【 1 3 3 9 】

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 3 4 0 】

可変入賞球装置 6 B の右側には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 3 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【 1 3 4 1 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 1 3 4 2 】

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

【 1 3 4 3 】

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

【 1 3 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 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。

【 1 3 4 5 】

可変入賞球装置 6 B の下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 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。

【 1 3 4 6 】

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

【 1 3 4 7 】

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

【 1 3 4 8 】

開閉扉枠 3 a の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。開閉扉枠 3 a の上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠 L E D 9 a、9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカ L E D 9 c が設けられている。

【 1 3 4 9 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B が設けられている。また、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B には可動体 L E D 9 d、9 e が設けられ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2

10

20

30

40

50

1には枠上可動体LED9fが設けられ、チャンスボタン631BにはチャンスボタンLED9gが設けられている。可動体LED9d、9e、ボタンLED9g、枠LED9a、9b、アタッカLED9cは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。

【1350】

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。

【1351】

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

【1352】

また、開閉扉枠3aの下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン631Bと、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回転可能に設けられたレバー体631Aと、を備える操作ユニット600が設けられている。尚、チャンスボタン631Bは、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠3aの上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン132SG35を構成する十字キーが設けられている。

【1353】

操作ユニット600には、チャンスボタン631Bに対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ635B（図13参照）と、チャンスボタン631Bが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ635C（図13参照）と、チャンスボタン631Bが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ635D（図13参照）と、チャンスボタン631Bを振動させるための振動モータ635E（図13参照）と、チャンスボタン631Bを原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ635F（図13参照）と、レバー体631Aの前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ625Y（図13参照）と、レバー体631Aが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ625Cとが設けられている。また、選択ボタン132SG35には、選択ボタン132SG35の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ132SG36（図13参照）が設けられている。

【1354】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、レバー体631Aやチャンスボタン631B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。

【1355】

開閉扉枠3aは、上部中央位置に取付けられている第1演出ユニット132SG100と、上部左側に取付けられている第2演出ユニット132SG200と、上部右側に取付けられている第3演出ユニット132SG300と、の3つの演出ユニットを有している。第1演出ユニット132SG100には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体132SG121が設けられている。

【1356】

パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板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（図13参照）。後述するように、本特徴部132SGでは大当たり確率が1/200に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ52を操作することでパチンコ遊技機1を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー51を操作することによって大当たり確率を変更可能としてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 7 】

主基板 1 1 の背面中央には、表示モニタ 2 9 (図 1 3 参照) が配置され、表示モニタ 2 9 の側方には表示切替スイッチ 3 0 (図 1 3 参照) が配置されている。表示モニタ 2 9 は、例えば 7 セグメントの LED 表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ 2 9 および表示切替スイッチ 3 0 は、遊技機用枠 3 を開放した状態で遊技盤 2 の裏面側を視認した場合に、主基板 1 1 を視認する際の正面に配置されている。

【 1 3 5 8 】

表示モニタ 2 9 は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第 2 始動入賞口 (電チュー) への入賞による賞球数と大入賞口 (アタッカー) への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。

設定キー 5 1 や設定切替スイッチ 5 2 は、開閉扉枠 3 a により遊技機用枠 3 を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機 1 の正面側から操作が不可能となっている。

【 1 3 5 9 】

(遊技の進行の概略)

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

【 1 3 6 0 】

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

【 1 3 6 1 】

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

【 1 3 6 2 】

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

【 1 3 6 3 】

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

【 1 3 6 4 】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄 (大当り図柄、例えば「 7 」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。) が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄 (はずれ図柄、例えば「 - 」) が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機 1 における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態 (時短状態) に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【 1 3 6 5 】

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。

【 1 3 6 6 】

10

20

30

40

50

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 29 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（10 回や 3 回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【1367】

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。

10

【1368】

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

【1369】

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。

20

【1370】

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。

【1371】

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

30

【1372】

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

40

【1373】

（演出の進行など）

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

50

【 1 3 7 4 】

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。

【 1 3 7 5 】

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。

【 1 3 7 6 】

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。

【 1 3 7 7 】

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。

【 1 3 7 8 】

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

【 1 3 7 9 】

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。

【 1 3 8 0 】

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疑似連演出を実行するようにしてもよい。

【 1 3 8 1 】

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

10

20

30

40

50

示す昇格演出が実行されてもよい。

【 1 3 8 2 】

尚、大当たり中演出は、通常状態での大当たり（初当たり）の第 1 ラウンドでは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、図 6 3（F 8）に示す演出が行われ、時短状態での大当たりの第 1 ラウンドでは、大入賞口が小当たり開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図 5 1（C 2）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当たり第 2 ラウンドは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、第 1 ラウンドと第 2 ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

【 1 3 8 3 】

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）。

【 1 3 8 4 】

（基板構成）

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

【 1 3 8 5 】

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

【 1 3 8 6 】

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

【 1 3 8 7 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 と、リアルタイムクロック 1 0 6 と、を備える。

【 1 3 8 8 】

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

【 1 3 8 9 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数

10

20

30

40

50

）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 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。

【1390】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【1391】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ132SG023、第2カウントスイッチ132SG024）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

10

【1392】

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

20

【1393】

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

【1394】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ30、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、開閉扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

30

【1395】

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。

40

【1396】

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。

【1397】

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。

50

【 1 3 9 8 】

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。

【 1 3 9 9 】

演出制御用CPU120は、押引センサ625Y、突出位置センサ625C、ボタンセンサ635B、原点位置センサ635C、突出位置センサ635D、上下左右センサ132SG36、原点位置センサ132SG103、132SG113、132SG123、132SG133、演出位置センサ132SG104、132SG114、132SG124、132SG134からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【 1 4 0 0 】

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。

【 1 4 0 1 】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG121、チャンスボタン631Bを動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ635E、進退モータ635F、駆動モータ132SG102、132SG112、132SG122、132SG132を駆動する駆動回路に供給する。

【 1 4 0 2 】

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。

【 1 4 0 3 】

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。

【 1 4 0 4 】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG121、チャンスボタン631Bの制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【 1 4 0 5 】

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

【 1 4 0 6 】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された

10

20

30

40

50

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。

【1407】

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。

【1408】

図24は、特別図柄プロセス処理として、図23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

【1409】

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、ステップS27のコマンド制御処理（図23参照）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

20

【1410】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1411】

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」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、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"1"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

30

40

【1412】

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。

【1413】

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」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のい

50

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。

【1414】

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。

【1415】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"2"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"3"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【1416】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"3"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が"4"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

20

【1417】

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

30

【1418】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"5"のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"6"に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

40

【1419】

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

50

は終了する。

【 1 4 2 0 】

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

【 1 4 2 1 】

図 1 4 は、本特徴部 1 3 2 S G 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 M O D E (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は E X T (コマンドの種類) を表す。M O D E データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「 1 」とされ、E X T データの先頭ビットは「 0 」とされる。尚、図 1 4 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。

10

【 1 4 2 2 】

図 1 4 に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、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における可変表示開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、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における可変表示開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H 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 5 L , 5 C , 5 R で可変表示される飾り図柄などの変動パターン (可変表示時間) を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 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 E X T データが設定される。

20

【 1 4 2 3 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 5 (A) に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「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 E X T データが設定される。

30

【 1 4 2 4 】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 1 5 (A) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる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「大当たり」で大当たり種別が「大当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たり B」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「小当たり」で小当たり種別が「小当たり A」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 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「小当たり」で小当たり種別が「小当たり B」となる旨の事前決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

40

【 1 4 2 5 】

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 で飾り図柄の可変表示停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。

50

【 1 4 2 6 】

コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（図 2 3 の遊技制御メイン処理のステップ S 3 において復旧条件が成立していないことによりステップ S 6 が実行されたこと））を指定する電源投入指定コマンドである。

【 1 4 2 7 】

コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（図 2 3 の遊技制御メイン処理のステップ S 3 において復旧条件が成立したことによりステップ S 4 が実行されたこと）を指定する停電復旧指定コマンドである。

10

【 1 4 2 8 】

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背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置 5 に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 4 2 9 】

図 1 5 (B) に示すように、具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H は、時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 1 H は、大当たり A の大当たり遊技終了後の 1 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 A ）に対応した第 2 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 2 H は、大当たり B の大当たり遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 1 ）に対応した第 3 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 3 H は、大当たり C の大当たり遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B ）に対応した第 4 遊技状態背景指定コマンドである。コマンド 9 5 0 4 H は、大当たり D の大当たり遊技終了後の最大で 7 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 B ）に対応した第 5 遊技状態背景指定コマンドである。大当たり E の大当たり遊技終了後の最大で 6 8 5 回の第 2 特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態 C 2 ）に対応した第 6 遊技状態背景指定コマンドである。

20

30

【 1 4 3 0 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当た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、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

【 1 4 3 1 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。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たり種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当たり遊技状態または小当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「 1 」～「 1 0 」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 1 4 3 2 】

50

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。

【 1 4 3 3 】

コマンド C 1 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、保留記憶表示エリア 1 3 2 S G 0 0 5 D などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 1 4 3 4 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 1 4 3 5 】

コマンド C 4 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンド C 6 X X H は、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【 1 4 3 6 】

コマンド D 1 0 0 H は、V 入賞したこと、つまり、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことで該第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 がオンとなったことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。コマンド D 2 X X H は、時短状態における第 2 特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第 2 特図時短回数通知コマンドである。コマンド D 3 X X H は、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【 1 4 3 7 】

図 1 6 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 6 に示すように、本特徴部 1 3 2 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 が、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0

10

20

30

40

50

とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 1 4 3 8 】

図 1 7 は、本特徴部 1 3 2 S G における変動パターンを示している。本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合、可変表示結果が「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」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」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。可変表示結果が「小当たり」である場合に対応した変動パターンは、小当たり変動パターンと称される。

10

【 1 4 3 9 】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当たりであることを祝福する祝福演出を実行するための一律 1 5 秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

20

【 1 4 4 0 】

ここで、本特徴部 1 3 2 S G における大当たり変動パターンとははずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当たりとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【 1 4 4 1 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における大当たり変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための 1 5 秒間の特図可変表示時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、1 5 秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。

30

【 1 4 4 2 】

尚、図 1 7 (A) 及び図 1 7 (B) に示すように、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【 1 4 4 3 】

図 1 7 (A) に示すように、第 1 特別図柄の変動パターンとして、大当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、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部 1 3 2 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、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

40

【 1 4 4 4 】

尚、第 1 特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチ 変動パターン、スーパーリーチ 変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を 1 ~ 3 回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部 1 3 2 S G では、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ のいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似

50

連演出が 1 回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が 2 回実行される場合はその後にスーパーリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が 3 回実行される場合はその後にスーパーリーチのリーチ演出が実行されるようになっている。

【 1 4 4 5 】

尚、第 2 特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチのリーチ演出が最も大当たり期待度が高く設定されており、スーパーリーチのリーチ演出はスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当たり期待度：スーパーリーチ > スーパーリーチ > ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当たり期待度が高まるようになっている。

10

【 1 4 4 6 】

一方で、図 1 7 (B) に示すように本特徴部 1 3 2 S G における第 2 特別図柄の変動パターンとしては、大当たり変動パターンや小当たり変動パターン、はずれ変動パターンとして、第 1 特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチ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）が設けられている。これら第 2 特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチの変動パターンが最も大当たり期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当たり期待度が低く設定されている（第 2 特別図柄における大当たり期待度：スーパーリーチ > ノーマルリーチ > 非リーチ）。

20

【 1 4 4 7 】

尚、本特徴部 1 3 2 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から実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

30

【 1 4 4 8 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出したプログラムを実行し、R A M 1 0 2 をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、C P U 1 0 3 は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板 1 1 の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【 1 4 4 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決定を行うために用意された、図 1 8 などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブル（図 2 5 ~ 図 3 0 参照）などが記憶されている。

40

【 1 4 5 0 】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 1 8 (A) に示す表示結果判定テーブル 1、図 1 8 (B) に示す表示結果判定テーブル 2、図 1 8 (C) に示す大当たり種別

50

判定テーブル（第1特別図柄用）、図18（D）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）、図18（E）に示す小当り種別判定テーブルの他、各種第1特図用変動パターン判定テーブル（図25、図30参照）、各種第2特図用変動パターン判定テーブル（図31～図30参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【1451】

図18（A）及び図18（B）は、表示結果判定テーブル1と表示結果判定テーブル2を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル1は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が1（第1）である、つまり、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル2は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が2（第2）である、つまり、第2特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。

10

【1452】

図18（A）に示すように、可変表示特図指定バッファが第1である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第1である場合の大当りの当選確率は約1/200である。

20

【1453】

また、図18（B）に示すように、可変表示特図指定バッファが第2である場合には、大当りに対応する判定値、小当りに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第2である場合の大当りの当選確率は約1/200であり、小当りの当選確率は約1/7である。

【1454】

つまり、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第1である場合（可変表示を行う特別図柄が第1特別図柄である場合）、MR1の値が図18（A）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りAまたは大当りB）とすることを決定する。また、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第2である場合（可変表示を行う特別図柄が第2特別図柄である場合）、MR1の値が図18（B）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りB）とすることを決定し、MR1の値が図18（B）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。

30

【1455】

尚、図18（A）及び図18（B）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第2特別図柄表示装置4Bにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

40

【1456】

尚、本特徴部132SGでは、CPU103は、図18（A）及び図18（B）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当りのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第1特別図柄の可変表示である場合と第2特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当り

50

の判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【 1 4 5 7 】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示特図指定バッファが第 1 である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。

【 1 4 5 8 】

図 1 8 (C) 及び図 1 8 (D) は、R O M 1 0 1 に記憶されている大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) を示す説明図である。このうち、図 1 8 (C) は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 1 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図 1 8 (D) は、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて (すなわち、第 2 特別図柄の可変表示が行われるとき) 大当り種別を決定する場合のテーブルである。

10

【 1 4 5 9 】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数 (M R 2) に基づいて、大当りの種別を大当り A または大当り B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 1 8 (C) 、(D) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) には、大当り A と大当り B の 2 種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) には、大当り B の 1 種類の大当りのみが設けられている。つまり、第 1 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当り A と大当り B の 2 種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第 2 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当り B のみとなる。

20

【 1 4 6 0 】

図 1 8 (E) は、R O M 1 0 1 に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数 (M R 2) に基づいて、小当りの種別を小当り A または小当り B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、小当り A の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り C の大当り遊技が実行されるようになっており、小当り B の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り D または大当り E の大当り遊技が実行されるようになっており、小当り B の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り E の大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当り C ~ 大当り E は、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値 M R 2 によって決定される大当り種別ではなく、小当り A と小当り B のいずれの小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことによって決定される大当り種別である。

30

40

【 1 4 6 1 】

ここで、本特徴部 1 3 2 S G における大当り種別について、図 1 9 を用いて説明すると、本特徴部 1 3 2 S G では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当り A ~ 大当り E が設定されている。

【 1 4 6 2 】

これら大当り A ~ 大当り E のうち、大当り A は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 3 回 (いわゆる 3 ラウンド) 、繰返し実行される大当りである。また、大当り A における各ラウンドのインターバル期間は全て 0 . 5 秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第 2 特別図柄の可変表示を対象として 1 回、第

50

1 特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で5回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Aとして時短制御が実行される。

【1463】

大当たりBは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりBにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C1として時短制御が実行される。

【1464】

大当たりCは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回（いわゆる3ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりCにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目及び2ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

【1465】

大当たりDは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりDにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりDの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

【1466】

大当たりEは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりEにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりEの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C2として時短制御が実行される。

【1467】

このように、大当たりC～大当たりEの3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されており、本特徴部132SGでは、該30秒間に亘って大当たり遊技が9ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【1468】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第2始動入賞が発生することにより第2特別図柄の可変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当たりが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大4回の第2特別図柄の可変表示では、第2特別図柄の可変表示結果として大当たりが発生する場合と、遊技球が小当たり遊技中にV入賞することにより大当たりが発生する場合があるので、大当たり遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

【1469】

尚、大当たりAの大当たり遊技終了後の時短状態Aでは、第2特別図柄を対象とした時短制

10

20

30

40

50

御が実行される特図ゲーム数が1回に設定されているため、当該1回の第2特別図柄の可変表示と、当該1回の第2特別図柄の可変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計5回の第2特別図柄の可変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）は約54%に設定されている。

【1470】

また、大当たりDの大当たり遊技終了後の時短状態では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が7回に設定されているため、当該7回の第2特別図柄の可変表示と、当該7回の第2特別図柄の可変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計11回の第2特別図柄の可変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）は、約83%に設定されている。

10

【1471】

また、大当たりBまたは大当たりEの大当たり遊技終了後の時短状態C2では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が685回に設定されているため、当該685回の第2特別図柄の可変表示と、当該685回の第2特別図柄の可変表示中に発生する最大で4個の保留記憶にもとづく第2特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなる割合（上記合計685回の第2特別図柄の可変表示において大当たりまたは小当たりが発生する割合と遊技球がV入賞して大当たりが発生する割合の合計）はほぼ100%に設定されている。

20

【1472】

尚、本特徴部132SGでは大当たり種別として大当たりA～大当たりEの4種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当たり種別は5種類以上設けられていても良く、また、3種類以下が設けられていても良い。

【1473】

図13に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

30

【1474】

このような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20に示すような遊技制御用データ保持エリア132SG150が設けられている。図20に示す遊技制御用データ保持エリア132SG150は、特図保留記憶部132SG151と、普図保留記憶部132SG151Cと、遊技制御フラグ設定部132SG152と、遊技制御タイマ設定部132SG153と、遊技制御カウンタ設定部132SG154と、遊技制御バッファ設定部132SG155とを備えている。

40

【1475】

特図保留記憶部132SG151は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄

50

表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム)の保留データと、を入賞順に記憶する。

【 1 4 7 6 】

一例として、特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1 は、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、始動口パuffers 値、その遊技球の通過(進入)における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば「8」)に達するまで記憶する。尚、第 1 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第 2 始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で 4 個である。

10

【 1 4 7 7 】

こうして特図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1 に記憶された保留データは、第 1 特図を用いた特図ゲームまたは第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当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。

【 1 4 7 8 】

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、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。更に、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報(第 1 保留情報)と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報(第 2 保留情報)とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 1 保留情報に基づく可変表示と第 2 保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

20

【 1 4 7 9 】

普図保留記憶部 1 3 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 1 3 2 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 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。

30

【 1 4 8 0 】

遊技制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 5 2 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 1 3 2 S G 1 5 2 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。

【 1 4 8 1 】

遊技制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 5 3 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 1 3 2 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

40

【 1 4 8 2 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 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 1 3 2 S G 1 5 4 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 1 3 2 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアによ

50

り更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 1 4 8 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【 1 4 8 4 】

遊技制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 5 5 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 1 3 2 S G 1 5 5 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。

【 1 4 8 5 】

図 1 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

20

【 1 4 8 6 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されてい

30

【 1 4 8 7 】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

40

【 1 4 8 8 】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【 1 4 8 9 】

図 1 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 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 2 1 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 1 3 2 S G 1 9 0 が設けられている。図 2 1 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 1 3 2 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 と

50

、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 とを備えている。

【 1 4 9 0 】

演出制御フラグ設定部 1 3 2 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 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 1 3 2 S G 1 9 1 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。

【 1 4 9 1 】

演出制御タイマ設定部 1 3 2 S G 1 9 2 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 1 3 2 S G 1 9 2 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。

【 1 4 9 2 】

演出制御カウンタ設定部 1 3 2 S G 1 9 3 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 1 3 2 S G 1 9 3 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。

【 1 4 9 3 】

演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 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 1 3 2 S G 1 9 4 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。

【 1 4 9 4 】

本特徴部 1 3 2 S G では、図 2 1 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 1 3 2 S G 1 9 4 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 1 3 2 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 8 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 」～「 8 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 3 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A の格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【 1 4 9 5 】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「 1 」）の可変表示が開始されるときに、後述するように 1 つ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「 0 」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【 1 4 9 6 】

更に、本特徴部 1 3 2 S G の始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A には、後述する先読予告設定処理（図 4 6 ）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態 A にて画像表示装置 5 に表示する可変表示中対応パネルや第 2 特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

10

20

30

40

50

【 1 4 9 7 】

演出制御用CPU120は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【 1 4 9 8 】

図21(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「0」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図21(B)に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」、「5」・・・のそれ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」、「4」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【 1 4 9 9 】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120がコマンド解析処理（S75）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空き領域の先頭に格納すればよい。

【 1 5 0 0 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【 1 5 0 1 】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図22は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。図23は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。尚、図22に示す遊技制御メイン処理では、図4で示した遊技制御メイン処理と同様の処理が行われ、図23に示す遊技制御用タイマ割込み処理では、図5で示した遊技制御用タイマ割込み処理と同様の処理が行われる。

【 1 5 0 2 】

図24は、本特徴部132SGにおける特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部132SGにおける特別図柄プロセス処理において、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」、「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、「小当たり」とする場合の小当たり種別を、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（大当り図柄、小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"1"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部132SGでは、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしている（入賞順消化ともいう）。

【1503】

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。

10

【1504】

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

【1505】

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

20

【1506】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"2"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"3"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

30

【1507】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"3"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"4"に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が"8"に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が"0"に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【1508】

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

50

や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"5"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【1509】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"5"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ132SGS023によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"6"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

10

【1510】

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

20

【1511】

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

【1512】

ステップ132SGS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"8"のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が"9"に更新され、小当り開放前処理は終了する。

30

【1513】

ステップ132SGS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"9"のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第1カウントスイッチ132SGS023によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、第2カウントスイッチ132SG024によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が"10"に更新され、小当り開放中処理は終了する。

40

【1514】

ステップ132SGS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"10"のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第2カウントスイッチ132SG024によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が"4"に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第2カウントスイッチ132SG024によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊

50

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。

【1515】

図 25 は、図 24 に示す始動入賞判定処理 (S101) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において CPU103 は、先ず、入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する (132SGS101)。このとき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであれば (132SGS101; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (132SGS102)。CPU103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 132SG154 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウン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。132SGS102 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (132SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 132SG155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する (132SGS103)。

10

【1516】

132SGS101 にて第 1 始動口スイッチ 22A がオフであるときや (132SGS101; N)、132SGS102 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (132SGS102; Y)、可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 22B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 22B がオンであるか否かを判定する (132SGS104)。このとき、第 2 始動口スイッチ 22B がオンであれば (132SGS104; Y)、第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 2 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「4」) となっているか否かを判定する (132SGS105)。CPU103 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 132SG154 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウン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。132SGS105 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (132SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 132SG155 に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する (132SGS106)。

20

【1517】

132SGS103, 132SGS106 の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を 1 加算するように更新する (132SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第 1 保留記憶数カウント値を 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 (132SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 132SG154 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1 加算するように更新すればよい。

30

40

【1518】

132SGS108 の処理を実行した後に、CPU103 は、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 132SG154 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データを抽出する (132SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (132SGS110)。

50

【 1 5 1 9 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 M R 3 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。C P U 1 0 3 は、1 3 2 S G S 1 0 9 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。

【 1 5 2 0 】

1 3 2 S G S 1 1 0 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 (1 3 2 S G S 1 1 1)。例えば、始動口バッファ値が「 1 」であるときには R O M 1 0 1 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 1 2 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 R O M 1 0 1 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 1 2 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 2 3 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 5 2 1 】

C P U 1 0 3 は、1 3 2 S G S 1 1 1 の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する (1 3 2 S G S 1 1 2)。その後、例えば R O M 1 0 1 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 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う (1 3 2 S G S 1 1 3)。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 2 3 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 5 2 2 】

1 3 2 S G S 1 1 3 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 (1 3 2 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「 1 」であれば (1 3 2 S G S 1 1 4 で Y) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (1 3 2 S G S 1 1 5)、2 3 9 0 S G S 1 0 4 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 (1 3 2 S G S 1 1 4 で N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (1 3 2 S G S 1 1 6)、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 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。

【 1 5 2 3 】

図 2 6 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 2 5 の 1 3 2 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 1 3 2 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理 (図 2 4 の S 1 1 0) により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理 (図 2 4 の S 1 1 1) において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 が S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これによ

り、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否か、小当たりとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【1524】

図26に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、遊技状態が通常状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する(ステップ132SGS121)。そして、セットされている始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS122a)。始動口バッファ値が1である場合は、図18(A)に示す表示結果判定テーブル1を選択してステップ132SGS123aに進み(ステップ132SGS122b)、始動口バッファ値が2である場合は、図18(B)に示す表示結果判定テーブル2を選択してステップ132SGS123aに進む(ステップ132SGS122c)。

10

【1525】

ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、ステップ132SGS109において抽出した乱数値MR1と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当たりの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値MR1が大当たりの判定範囲外である場合は、乱数値MR1が小当たり判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS123b)。

20

【1526】

ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当たり判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS126a)。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS126b)。始動口バッファ値が1である場合は、遊技状態が通常状態であれば図29(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図30(A)に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS126c)。

【1527】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が時短状態Aである場合は図31(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルA、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1~7回目の可変表示である場合は図32(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルD、遊技状態が時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図29(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS126d)。

30

【1528】

また、ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当たり判定値範囲内である場合は、小当たりに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS127)。そして、遊技状態が時短状態Aである場合は図31(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1~7回目の可変表示である場合は図32(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルF、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図29(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS128)。

40

【1529】

また、ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当たり判定値範囲内である場合は、大当たりに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う(ステップ132SGS129)。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS130a)。始動口バッファ値が1である場合、遊技状態が通常状態で

50

ある場合は、図 29 (C) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル C、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図 30 (B) に示す第 1 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、ステップ 132SGS131 に進む (132SGS130b)。

【1530】

また、始動口バッファ値が 2 であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態 A である場合は図 31 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル B、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1 または時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示である場合は図 32 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 の 8 回目以降の可変表示である場合は図 33 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J を選択し、ステップ 132SGS131 に進む (ステップ 132SGS130c)。

【1531】

ステップ 132SGS131 において CPU103 は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ 132SGS109 にて抽出した乱数値 MR3 を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他 (ノーマルリーチ) から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド (図 26 (B) に示すいずれか) の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する (ステップ 132SGS132)。

【1532】

尚、ステップ 132SGS124、ステップ 132SGS126a、ステップ 132SGS127、ステップ 132SGS129、ステップ 132SGS132 において送信設定されたコマンドは、CPU103 が図 23 に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板 12 に対して送信される。

【1533】

図 27 は、図 24 に示す特別図柄通常処理 (ステップ S110) を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において CPU103 は、先ず、特図保留記憶部 132SGS151 に保留記憶が有るか否かを判定する (ステップ 132SGS541)。特図保留記憶部 132SGS151 に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する (ステップ 132SGS572)。尚、客待ちデモ指定コマンドは、CPU103 がコマンド制御処理 (図 23 参照) を実行することで演出制御基板 12 に対して送信される。

【1534】

また、特図保留記憶部 132SGS151 に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部 132SGS151 の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値 MR1 ~ MR3 を読み出して特定する (ステップ 132SGS542)。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を - 1 するとともに、特図保留記憶部 132SGS151 の記憶内容をシフトする (ステップ 132SGS543)。

【1535】

また、ステップ 132SGS542 において特定した始動口バッファ値が 1 であるか否かを判定する (ステップ 132SGS554a)。始動口バッファ値が 1 である場合は、可変表示特図指定バッファ値を 1 にセットし (ステップ 132SGS544b)、始動口バッファ値が 2 である場合は、始動口バッファ値が 2 である場合は、可変表示特図指定バッファ値を 2 にセットする (ステップ 132SGS544c)。

【1536】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする (ステップ 132SGS555)。そして、ステップ 132SGS542 にて読み出した乱数値 MR1 とステップ 132SGS555 にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値 MR1 の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する (ステップ 132SGS556)。乱数値 MR1 の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値 MR1 の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する (ステップ 132SGS557)。乱数値 MR1 の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラ

10

20

30

40

50

グをセットする（ステップ132SGS558）。そして、小当り種別判定テーブル（図18（E）参照）を選択し（ステップ132SGS558a）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR2とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ132SGS558b）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS558c）。尚、乱数値MR1の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ132SGS570に進む。

【1537】

また、ステップ132SGS556において乱数値MR1の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ132SGS566）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図18（C）または図18（D）参照）を選択し（ステップ132SGS567）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR1とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ132SGS568）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS569）。

10

【1538】

ステップ132SGS570においてCPU103は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ132SGS571）。

20

【1539】

図28は、図24に示す変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてCPU103は、先ず、実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS131）。実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否かにより判定すればよい。第1特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図29及び図30に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ132SGS135に進む（ステップ132SGS132）。

【1540】

30

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が2個以下である場合は図29（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が3個以上である場合は図29（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態である場合は図29（C）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルCを選択する。

【1541】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図30（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図30（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択する。

40

【1542】

また、ステップ132SGS131において実行する可変表示が第2特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図31～図34から選択してステップ132SGS135に進む（ステップ132SGS134）。

【1543】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Aであれば図31（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Aであれば図31（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可

50

変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 A であれば図 3 1 (C) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル C を選択する。

【 1 5 4 4 】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示であれば図 3 2 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル D を選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示であれば図 3 2 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル E を選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 B、時短状態 C 1、時短状態 C 2 の 1 ~ 7 回目の可変表示及び 1 2 ~ 6 8 5 回目の可変表示であれば図 3 2 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル F を選択する。

10

【 1 5 4 5 】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8 ~ 1 0 回目の可変表示であれば図 3 3 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル G、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8 ~ 1 0 回目の可変表示であれば図 3 3 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル H、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態または時短状態 C 2 における 8 ~ 1 0 回目の可変表示であれば図 3 3 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル I を選択する。

【 1 5 4 6 】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態 C 2 における 1 1 回目の可変表示であれば図 3 4 (A) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル J、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態 C 2 における 1 1 回目の可変表示であれば図 3 4 (B) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル K、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態 C 2 における 1 1 回目の可変表示であれば図 3 4 (C) に示す第 2 特図用変動パターン判定テーブル L を選択する。

20

【 1 5 4 7 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 3 2 またはステップ 1 3 2 S G S 1 3 4 a の実行後、C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 にて読み出した乱数値 M R 3 とを比較して変動パターンを決定する (ステップ 1 3 2 S G S 1 3 5)。尚、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 5 の処理において C P U 1 0 3 は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ 1 3 2 S G S 5 4 2 にて読み出した乱数値 M R 3 を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

30

【 1 5 4 8 】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに (ステップ 1 3 2 S G S 1 3 6)、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い (ステップ 1 3 2 S G S 1 3 7)、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う (ステップ 1 3 2 S G S 1 3 8)。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する (ステップ 1 3 2 S G S 1 3 9)。尚、ステップ 1 3 2 S G S 1 3 7 において送信設定された各種コマンドは、図 2 3 に示すコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に対して送信される。

40

【 1 5 4 9 】

尚、第 1 特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値 M R 3 の割り振りが図 2 9 及び図 3 0 に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第 1 特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値 M R 3 の割り振りが図 3 3 及び図 3 4 に示すように設定されているため、スーパーリーチの変動パターンが最も決定

50

され易く、スーパーリーチ、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第1特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの変動パターンの順に可変表示結果が大当たりとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当たりとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当たりとなる割合が高く設定されている。

【1550】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当たり期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。

【1551】

図35は、図24に示す特別図柄停止処理（ステップS113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理においてCPU103は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ132SGS201）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ132SGS202）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS203）。尚、図柄確定コマンドは、CPU103が図23に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【1552】

そして、CPU103は、大当たりフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ132SGS204）。大当たりフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS205）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ132SGS206）。更に、大当たり種別に応じて当り開始1指定コマンドまたは当り開始2指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ132SGS242に進む（ステップ132SGS207、ステップ132SGS208）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、CPU103が図23に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【1553】

また、ステップ132SGS201において図柄確定期間タイマが動作中である場合、CPU103は、図柄確定期間タイマの値を-1し（ステップ132SGS209）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ132SGS210）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ132SGS211）。導出表示されている停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じ

た値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ132SGS212）、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ132SGS213）。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ132SGS214）、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS215）。

【1554】

また、ステップ132SGS204において大当りフラグがセットされていない場合、CPU103は、合計時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップ132SGS216）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態において、第1特別図柄の最大時短制御回数と第2特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「5」、「11」、「689」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【1555】

合計時短回数カウンタの値が1以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を-1する（ステップ132SGS217）。更に、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否か、つまり、終了した可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS218）。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ132SGS224に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合（終了した可変表示が第2特図の可変表示である場合）は、第2特図時短回数カウンタの値を-1してステップ132SGS224に進む（ステップ132SGS219）。尚、第2特図時短回数カウンタは、時短状態において、第2特別図柄の最大時短制御回数（「1」、「7」、「685」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【1556】

ステップ132SGS224においてCPU103は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ132SGS240に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が0となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ132SGS225）。合計時短回数カウンタの値が0でない場合はステップ132SGS240に進み、合計時短回数カウンタの値が0である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS226）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ132SGS240に進む（ステップ132SGS227）。

【1557】

ステップ132SGS240においてCPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始3指定コマンドまたは当り4開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ132SGS242に進む。尚、当り開始3指定コマンド及び当り4開始指定コマンドは、CPU103が図23に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ132SGS242に進む。

【1558】

そして、ステップ132SGS242においてCPU103は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部132SGであれば0.5秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS243）。

【1559】

10

20

30

40

50

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、CPU 103 が図 23 に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板 12 に送信される。

【1560】

図 36 は、小当り開放中処理として、図 24 の S 119 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU 103 は、先ず開放時間タイマの値を - 1 する (132SGS281)。そして、CPU 103 は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (132SGS282)。

【1561】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、132SGS293 に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する (132SGS283)。大入賞口の開放タイミングである場合は、CPU 103 はソレノイド 132SG083 を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する (132SGS284)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い (132SGS285)、132SGS286 に移行する。尚、132SGS285 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 12 に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、132SGS284 及び 132SGS285 を経由せずに 132SGS286 に移行する。

【1562】

132SGS286 において、CPU 103 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する (132SGS286)。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、CPU 103 はソレノイド 132SG083 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する (132SGS287)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い (132SGS288)、132SGS289 に移行する。尚、132SGS288 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 12 に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、132SGS287 及び 132SGS288 を経由せずに 132SGS289 に移行する。

【1563】

132SGS289 において、CPU 103 は、第 2 カウントスイッチ 132SG024 がオンとなったか否かを判定する (132SGS289)。第 2 カウントスイッチ 132SG024 がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 132SG024 がオンとなっている場合は、既に第 2 カウントスイッチ 132SG024 がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 132SG024 を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する (132SGS290)。V 入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V 入賞フラグがセットされていない場合は、V 入賞フラグをセットする (132SGS291)。

【1564】

そして、CPU 103 は、演出制御基板 12 に対する V 入賞通知コマンドの送信設定を行う (132SGS292)。尚、V 入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 12 に送信される。

【1565】

そして、132SGS293 において、CPU 103 は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理 (S 120) に対応した値である "10" に更新し (132SGS293)、当該小当り開放中処理を終了する。

【1566】

図 37 は、小当り終了処理として、図 24 の 132SGS120 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。小当り終了処理において、CPU 103 は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する (132SGS301)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は (132SGS301; N)、小当りフラグをクリアし (132SGS302)、演出制御基板 12 に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの

10

20

30

40

50

送信設定を行う(132SGS303)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし(132SGS304)、小当り終了処理を終了する。

【1567】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を-1する(132SGS305)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する(132SGS306)。小当り終了表示時間が経過していない場合は、CPU103は第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったか否かを判定する(132SGS307)。第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていり場合は、既に第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS308)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS309)。

10

【1568】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行い(132SGS310)、小当り終了処理を終了する。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

20

【1569】

また、132SGS306において小当り終了表示時間が経過した場合は、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS311)。V入賞フラグがセットされている場合は、CPU103はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(132SGS312、132SGS313)。そして、CPU103は、当該V入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りC」～「大当りE」から決定する(132SGS314)。尚、大当り種別は、図18(E)に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りC」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りD」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りC」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部132SG155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(132SGS315)、決定された大当り種別を記憶する。

30

【1570】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし(ステップ132SGS316、ステップ132SGS317)し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値である"4"に更新し(132SGS318)、小当り終了処理を終了する。

40

【1571】

つまり、本特徴部132SGでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過するようになっていたため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【1572】

尚、132SGS311においてV入賞フラグがセットされていない場合は、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S110)に対応した値である"0"に更新し(132SGS319)、小当り終了処理を終了する。

50

【 1 5 7 3 】

図 3 8 は、図 2 4 に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理において CPU 1 0 3 は、先ず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ 1 0 3 S G S 3 2 1）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 2 a）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 2 b）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置 5 において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 2 c）。

10

【 1 5 7 4 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 3 2 1 において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を - 1 し（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 3）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 4）。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当り A であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 5）。当該大当りの大当り種別が大当り A である場合は、第 2 特図時短回数カウンタに「 1 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「 5 」をセットする（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 6、ステップ 1 3 2 S G S 3 2 7）。そして、時短状態 A に制御されていることを示す時短 A フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 7 a）。

20

【 1 5 7 5 】

また、当該大当りの大当り種別が大当り A ではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り E であるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 8）。当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り E である場合は、第 2 特図時短回数カウンタに「 6 8 5 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「 6 8 9 」をセットする（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 9、ステップ 1 3 2 S G S 3 3 0）。そして、大当り種別が大当り B か否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 3 2 8）。大当り種別が大当り B である場合は、時短状態 C 1 に制御されていることを示す時短 C 1 フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b に進み（ステップ 1 3 2 S G S 3 3 0 a）、大当り種別が大当り E である場合は、時短状態 C 2 に制御されていることを示す時短 C 2 フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b に進む（ステップ 1 3 2 S G S 3 3 0 b）。

30

【 1 5 7 6 】

また、当該大当りの大当り種別が大当り B または大当り E ではない場合は、大当り種別が大当り D であるとして、第 2 特図時短回数カウンタに「 7 」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「 1 1 」をセットする（ステップ 1 3 2 S G S 3 3 5、ステップ 1 3 2 S G S 3 3 6）。そして、時短状態 B に制御されていることを示す時短 B フラグをセットしてステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b に進む（ステップ 1 3 2 S G S 3 3 6 a）。

【 1 5 7 7 】

ステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b において CPU 1 0 3 は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う（ステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b）。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板 1 2 に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し（ステップ 1 3 2 S G S 3 4 0）、大当り終了処理を終了する。

40

【 1 5 7 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 CPU 1 2 0 が起動して、図 3 9 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 3 9 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 において起動準備

50

表示を表示するための起動準備表示表示処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 0）、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【 1 5 7 9 】

尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

10

【 1 5 8 0 】

また、ステップ S 7 1 の初期化処理によって、ステップ 1 3 2 S G S 7 0 の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機 1 に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置 5 は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【 1 5 8 1 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

20

【 1 5 8 2 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

【 1 5 8 3 】

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。

40

【 1 5 8 4 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、C P U 1 0 3 から停電復旧指

50

定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置 5 において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 5 b）と、パチンコ遊技機 1 の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 5 c）とが実行される。

【 1 5 8 5 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における起動準備表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部 1 3 2 S G における停電復旧表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセットする処理を含んでいる。

10

【 1 5 8 6 】

また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 1 5 8 7 】

20

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8）と、スピーカ 8 L、8 R から出力する音の音量及び各 L E D の光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ 1 3 2 S G S 7 9）と、C P U 1 0 3 から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置 5 にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ 1 3 2 S G S 8 0）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

30

【 1 5 8 8 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 1 5 8 9 】

初期動作制御処理は、図 4 0 に示すように、大別して、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 1 0 0）と、これら可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 0）との 2 つの処理を含んでいる。

40

【 1 5 9 0 】

図 4 1 は、図 4 0 における原点配置制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 4 1 に示す原点配置制御処理にて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 1）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットさ

50

れているか否かを判定する（ステップ132SGS402）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ132SGS403）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すれよい。

【1591】

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（132SGS404）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すれよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

10

【1592】

そして、ステップ132SGS402において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ132SGS403においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ132SGS404において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用CPU120は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出状況を特定し（ステップ132SGS410）、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する（ステップ132SGS411）。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ132SG412）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ132SGS413）、ステップ132SGS414に進む。尚、ステップ132SGS411において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ132SGS412及びステップ132SGS413を実行せずにステップ132SGS414に進む。

20

【1593】

ステップ132SGS414において演出制御用CPU120は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスデータをセットするとともに（ステップ132SGS415）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置5の表示制御及びスピーカ8L、8Rからの音出力制御と各LEDの発光制御とを開始する（ステップ132SGS416）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS417）。

30

【1594】

また、ステップ132SGS401において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用CPU120は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を-1（減算）する（ステップ132SGS420）。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ（タイマアウト）したか否かを判定する（ステップ132SGS421）。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS422）。

40

【1595】

また、ステップ132SGS421において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに（ステップ132SGS423）制御対象の各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出状況を特定する（ステップ132SGS424）。そして、原点位置センサが非検出の可動体が有るか否かを判定する（ステップ132SGS425）。

【1596】

50

原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定し（ステップ 1 3 2 S G 4 2 6）、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなければ該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 4 2 7）。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ 1 3 2 S G S 4 2 7 の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

【 1 5 9 7 】

図 4 2 及び図 4 3 は、図 4 0 における動作確認制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。尚、前述したように、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートとは、クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態でパチンコ遊技機 1 に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機 1 の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理（ステップ S 6）が実行されたことを指し、本特徴部 1 3 2 S G におけるホットスタートとは、クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機 1 に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機 1 の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理（ステップ S 4）が実行されたことを指す。

10

【 1 5 9 8 】

動作確認制御処理にて演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 1）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 2）。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 3）。

20

【 1 5 9 9 】

動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 4）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済フラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 5）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 6）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 7）。

30

【 1 6 0 0 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、起動種別（パチンコ遊技機 1 がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 では、コールドスタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。

40

【 1 6 0 1 】

そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置 5 の表示制御とスピーカ 8 L、8 R からの音出力制御と各 L E D の発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 9）。

【 1 6 0 2 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 2 において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を - 1（減算）し（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 0）、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するブ

50

ロセデータを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１１）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１２）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ１３２ＳＧＳ５１５に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ１３２ＳＧＳ５１５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５１４）。

【１６０３】

ステップ１３２ＳＧＳ５１５において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１６）。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置５における表示画像、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、各ＬＥＤの発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５１７）。

【１６０４】

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別（パチンコ遊技機１がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該特定した起動種別に応じて図４４に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１８）。

【１６０５】

例えば、図４４に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置５における画像の表示制御とＬＥＤの発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置５における画像の表示制御とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

【１６０６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１３２ＳＧＳ５１８において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し（ステップ１３２ＳＧＳ２１９）、プロセス切替フラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５２０）。また、ステップ１３２ＳＧＳ２１８にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５２１）。

【１６０７】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５１２において、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出位置を記憶するとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３０）、演出位置センサ（演出位置センサ１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４、１３２ＳＧ１０４、６３５Ｄ）と原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する（ステップ１３２ＳＧＳ５３１）。更に、動作確認実行中フラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ５３２）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５３３）。

【１６０８】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３４）、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ５３５）、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラ

10

20

30

40

50

グをクリアするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 6）、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 6 a）。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作プロセスタイマ（上位）をセットするとともに（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 7）、確認後動作プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及び L E D 発光制御を開始する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 8）。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 3 9）。

【 1 6 0 9 】

また、ステップ 1 3 2 S G S 5 0 1 において確認後動作実行中フラグがセットされている場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確認後動作プロセスタイマ（上位）の値を - 1（減算）し（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 0）、該減算後の確認後動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 1）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 2）。

10

【 1 6 1 0 】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 3）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体 3 2 A の演出位置センサ（突出位置センサ 6 3 5 D と演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4）の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 4）。

20

【 1 6 1 1 】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体 3 2 A の原点位置センサ（原点位置センサ 6 3 5 C と原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3）の検出結果を記憶し（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 5）、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 6）。チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されている場合はステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 に進み、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン 6 3 1 B を動作制限可動体として記憶してステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 7）。

30

【 1 6 1 2 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 4 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されている場合はステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 に進み、盤上可動体 3 2 A が原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体 3 2 A を動作制限可動体として記憶してステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 4 9）。

【 1 6 1 3 】

ステップ 1 3 2 S G S 5 5 0 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体制御及び L E D 発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 5 1）。

40

【 1 6 1 4 】

以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図 4 5（A）に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、L E D 発光制御が動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【 1 6 1 5 】

50

また、図 4 5 (B) に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御と L E D 発光制御とが動作確認用プロセスデータ (上位) に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ (下位) に基づいて実行される。

【 1 6 1 6 】

また、図 4 5 (C) に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン 6 3 1 B 及び盤上可動体の動作制御 (可動体制御) と L E D 発光制御とが確認後動作プロセスデータ (上位) に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ (下位) に基づいて実行される。

【 1 6 1 7 】

図 4 6 は、演出制御プロセス処理として、図 3 9 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 4 6 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、本特徴部 1 3 2 S G における先読予告設定処理では、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、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態 A における第 2 特別図柄の 1 回の可変表示とその直後の第 2 特別図柄の 4 回の可変表示とを対象として画像表示装置 5 にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G S 1 9 4 A において、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G S 1 9 4 A において、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい (図 2 1 (B) 参照) 。

【 1 6 1 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リザルト演出実行処理を実行する (ステップ 1 3 2 S G S 1 6 2) 。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当たり遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示 (時短状態 A は時短状態終了直後の 4 回の可変表示) が終了して通常状態に制御されるときに (図柄確定期間中に) 、これら発生した大当たり遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置 5 に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部 1 3 2 S G では、時短状態 C 2 に制御されている場合は、例外的に第 2 特図の 7 回目の可変表示の図柄確定期間から 1 1 回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

【 1 6 1 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、突入演出実行処理を実行する (ステップ 1 3 2 S G S 1 6 3) 。突入演出実行処理では、例えば、大当たり遊技のエンディング演出中から大当たり遊技後の 1 回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

【 1 6 2 0 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 6 3 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 5 、ステップ 1 3 2 S G S 1 7 6 、ステップ 1 3 2 S G S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 1 6 2 1 】

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) 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

10

20

30

40

50

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。

【 1 6 2 2 】

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。

10

【 1 6 2 3 】

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。

20

【 1 6 2 4 】

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、可変表示中演出処理において受信した確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンド（第 1 図柄確定コマンド、第 2 図柄確定コマンド、第 3 図柄確定コマンド、第 4 図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

30

【 1 6 2 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄確定期間の終了時に、主基板 1 1 から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を" 4 "に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である" 6 "に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 1 6 2 6 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 6 "のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

50

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である " 5 " に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 1 6 2 7 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 7 " のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【 1 6 2 8 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 7 6 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 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 " 7 " に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 1 6 2 9 】

ステップ 1 3 2 S G S 1 7 7 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 7 " のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

20

【 1 6 3 0 】

図 4 7 は、図 4 6 に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第 1 可変表示開始コマンドまたは第 2 可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 6 0 1）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 1 3 2 S G 1 9 4 A における特図保留記憶のバッファ番号「 1 」～「 8 」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする（ステップ 1 3 2 S G S 6 0 2）。尚、バッファ番号「 0 」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ 1 3 2 S G S 6 0 2 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ 1 3 2 S G S 6 0 5）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ 1 3 2 S G S 6 0 6）。

30

【 1 6 3 1 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置 5 に表示するための時短残回数表示処理（ステップ 1 3 2 S G S 6 0 8）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置 5 において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ 1 3 2 S G S 6 0 9）、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ 1 3 2 S G S 6 1 0）を実行する。

40

【 1 6 3 2 】

50

その後、演出制御用CPU120は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ132SGS611）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ132SGS612）。

【1633】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体631A及びチャンスボタン631Bの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【1634】

尚、本特徴部132SGでは、後述するように、時短状態において画像表示装置5に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

【1635】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（チャンスボタン631B等））の制御を実行する（132SGS613）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【1636】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【1637】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（132SGS614）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（132SGS615）。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（S172）に対応した値にする（132SGS616）。

【1638】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグ

10

20

30

40

50

の値を特図当り待ち処理（S 1 7 3）に応じた値にセットすればよい。

【1 6 3 9】

（演出の流れ）

次に、本特徴部 1 3 2 S G における可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図 4 8 に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第 1 特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置 5 においてチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が画像表示装置 5 にて表示される（X 1 ~ X 5）。このとき、可変表示結果が大当りであれば、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作するまたはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体 3 2 B が動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせにて停止表示される（X 6 ~ X 1 0）。その後は、画像表示装置 5 において可変表示結果が大当りとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当り遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（X 1 1 ~ X 1 3）。

【1 6 4 0】

大当り遊技が大当り A の大当り遊技である場合は、図 4 9 及び図 5 0 に示すように、大当り遊技が終了すると、大当りのエンディング演出を経て時短状態 A に制御されたこと示す突入演出 A が実行される。該突入演出 A の実行中は、第 1 特図の保留記憶が存在していればこれら第 1 特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（0 . 5 秒）にて実行される。尚、突入演出 A としては、時短状態 A に制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態 A が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第 2 始動入賞口へ遊技球を入賞させて第 2 特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される（A 1 ~ A 4）。

【1 6 4 1】

遊技者が突入演出 A に従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞することによって第 2 特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 には、パネル演出として該第 2 特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第 2 始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置 5 において第 2 特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第 2 特図の可変表示と第 2 特図の最大保留記憶数（「4」）にもとづいて、最大で 5 枚表示される（A 5 ~ A 7）。

【1 6 4 2】

時短状態 A における第 2 特図の 1 回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態 A から通常状態に制御されるとともに、第 2 特図の 1 個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置 5 において遊技者に対してチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進画像が表示される（A 8 ~ A 1 0）。

【1 6 4 3】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、盤下可動体 3 2 B が動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置 5 において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 に検出させるよう指示する画像（「V を狙え！」と表示する画像）が表示される（B 1 ~ B 3）。

【1 6 4 4】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 にて検出されると、画像表示装置 5 において第 2 カウントスイッチ 1 3 0 S G 0 2 4 が小当り遊技中に遊技球を検出

したこと、つまり、V入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される（B 4 ～ B 5）。

【 1 6 4 5 】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第 2 特図の 2 個目～ 4 個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置 5 において残りの第 2 特図の可変表示回数が通知された後、第 2 特図の 1 個目の保留記憶と同様の画像が表示される（B 6 ～ B 8）。

【 1 6 4 6 】

そして、第 2 特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第 2 特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置 5 において第 2 特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「 F I N A L B A T T L E E N D . . . 」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置 5 において専用ステージ画像が表示されている状態において第 1 特図の可変表示が 1 0 回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間（例えば、5 秒間）に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる（B 9 ～ B 1 2）。

【 1 6 4 7 】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第 2 特図の可変表示が実行される。これら第 2 特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態 B または時短状態 C 2 に制御されることとなる。

尚、後述するが、図 4 9（A 1）～（A 4）の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 により図 4 9（A 5）まで復旧中表示が表示され、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作が行われる。また、図 4 9（A 4）の終了直前（終了まで 5 秒以内）に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図 4 9（A 5）の期間とが重複する場合、画像表示装置 5 により図 4 9（A 6）以降は復旧中表示が表示され（復旧中表示が非表示となるタイミングは、図 5 0（B 3）、（B 7））、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作が行われる。また、図 4 9（A 5）で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 によりパネル 2 枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による 2 6 秒間のイニシャル動作（時短 1 回目の変動時間は 2 6 秒よりも長い）が行われる。また、図 4 9（A 1 0）（変動終了まで 5 秒以上）で電断、且つ復旧された場合（はずれパターン）、画像表示装置 5 により図 4 9（B 7）まで復旧中表示が表示され、可動体により、図 5 0（B 6）まで通常態様のイニシャル動作、図 5 0（B 7）から短縮態様のイニシャル動作（ボタン演出を考慮）が行われる。また、図 4 9（A 1 0）で電断、且つ復旧された場合（当りパターン）、画像表示装置 5 により図 5 0（B 3）まで復旧中画像が表示され、可動体により、図 5 0（B 2）まで通常態様のイニシャル動作、図 5 0（B 3）から短縮態様のイニシャル動作（「Vを狙え」を考慮）が行われる。尚、盤下可動体 3 2 B の動作時の盤下可動体 L E D 9 e の発光態様は、イニシャル動作と図 5 0（B 1）とで異なる。

【 1 6 4 8 】

また、図 5 0（B 2）（可変表示終了まで 5 秒以内）で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図 5 0（B 5）の期間とが重複する場合、画像表示装置 5 により起動準備表示の表示期間経過後に「Vを狙え」を視認でき、可動体により、図 5 0（B 3）で受信するメインコマンド（小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド）にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図 5 0（B 3）（開始時（次ラウンドまで残り 2 秒））で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置 5 により V 入賞（ラウンド 1）後の開放中指定コマンド（第 2 ラウンド）受信まで、特殊態様（小当りしてい

10

20

30

40

50

る旨を報知)の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作(次ラウンド開始までに終了)が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

【1649】

大当り遊技終了後に時短状態Bに制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りAまたは小当りBである場合は、図51に示すように、先ず、第2特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置5において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第2カウントスイッチ130SG024に検出させるよう指示する画像(「Vを狙え!」と表示する画像)が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第2カウントスイッチ130SG024にて検出されると、画像表示装置5において第2カウントスイッチ130SG024が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、V入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像(「F E V E R」の画像)が表示される(C1~C4)。

10

【1650】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置5において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置5に表示される画像の一部が異なる突入演出Bが実行された後、時短状態Bにおける第2特図1回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態Bにおいては画像表示装置5に夜の都市の背景画像(第2背景表示)が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される(C5~C8)。

20

【1651】

尚、該時短状態Bにおいて可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもなることなく7回の可変表示(第2特図の7回の可変表示)が終了した場合は、該7回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくははいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第2特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第2特図の保留記憶(残保留記憶)に応じて最大4回の第2特図の可変表示が極めて短い特図変動時間(0.5秒)にて実行される(C9~C11)。

30

【1652】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当りとならなかった場合は、画像表示装置5においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間(例えば、5秒)に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、10回の可変表示が終了するまで画像表示装置5においてステージ背景画像が表示される(C12~C14)。

【1653】

また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態C2に制御される場合、つまり、大当りEの大当り遊技終了後に時短状態C2に制御される場合は、先ず、時短状態Bに制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置5における「Vを狙え!」と表示する画像の表示、小当り遊技中におけるV入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像(「F E V E R」の画像)の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置5に表示される画像の一部が異なる突入演出B、第2背景表示が表示されている状態での7回に亘る飾り図柄可変表示を実行する(図51のC1~C9)。

40

【1654】

ここで、図52に示すように、可変表示結果が大当り、小当りのいずれともならず7回目の飾り図柄の可変表示(第2特図の7回の可変表示)が終了すると、該7回目の可変

50

表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当たりもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当たり遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、3回の飾り図柄の可変表示（第2特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（0.5秒）にて実行される。該3回の飾り図柄の可変表示（8～10回目の可変表示）においても可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（11回目の可変表示）が実行される（D1～D3）。

【1655】

そして、該11回目の可変表示において可変表示結果が大当たり、小当たりのいずれにもならない場合は、盤上可動体32Aの動作とともに画像表示装置5において該盤上可動体32Aの動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体32Aの落下後は、該盤上可動体32Aが落下前の待機位置（画像表示装置5の上方位置）に戻ると、画像表示装置5に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置5において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（D4～D6）。

【1656】

更に、画像表示装置5において、画像表示装置5において遊技者に対してチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン631Bを操作する、または、チャンスボタン631Bの操作受付期間が終了すると、画像表示装置5において該時短状態における時短制御回数が685回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当たりまたは小当たりとなることを報知するVストック演出が実行される。以降は、11回目の可変表示の終了によりVストック演出も終了すると、画像表示装置5において第2背景表示が表示されている状態において12回目以降の可変表示が開始される（D7～D9）。特に、図52（D2）～図52（D8）に示すように、時短状態C2中のリザルト演出からVストック演出においては、時短状態Bに応じたりザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置5の右上部における右打ち報知画像は、12回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【1657】

[画像表示装置5の表示画面]

図48～図52に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置5の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域132SG013が設けられ、その左側には、第1保留記憶に対応する第1保留表示領域132SG011が設けられる。例えば、第1特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第1保留記憶数の値が4であることに対応して、第1保留表示領域132SG011に第1保留表示132SG001が4つ横並びに表示される。

【1658】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置5の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域132SG013が設けられ、その上方には、第2保留記憶に対応する第2保留表示領域132SG012が設けられる（図103参照）。例えば、第2特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域132SG012に第2保留表示132SG002が4つ縦並びに表示される。

【1659】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第2保留記憶が記憶された場合には第1保留表示領域132SG011に第2保留表示132SG002は表示されず、また、時短状態において第2保留記憶が記憶された場合には第2保留表示領域

10

20


30

40

50

1 3 2 S G 0 1 2 に第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 は表示されないようになっているが、例えば、第 1 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 1 に第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 と第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 とを表示可能としてもよい。

【 1 6 6 0 】

また、画像表示装置 5 の表示画面左上に、第 1 保留記憶数（例えば、数字の「0」など）、第 2 保留記憶数（例えば、数字の「4」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「」）を表示するための表示領域 5 S L が設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【 1 6 6 1 】

尚、上記第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【 1 6 6 2 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 CPU は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより、第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

【 1 6 6 3 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

【 1 6 6 4 】

[各種可動体]

次に、各可動体について、図 5 3 ~ 図 5 5 に基づいて説明する。図 5 3 は、（ A ）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（ B ）は演出位置に位置している状態を示す図である。図 5 4 は、（ A ）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（ B ）は演出位置に位置している状態を示す図である。図 5 5 は、（ A ）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（ B ）は演出位置に位置している状態を示す図である。

【 1 6 6 5 】

図 5 3 及び図 5 4 に示すように、遊技盤 2 の前面側には、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが設けられている。これら盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B は、遊技盤 2 に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図 5 5 に示すように、開閉扉枠 3 a には、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とチャンスボタン 6 3 1 B とが設けられている。これら枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 とチャンスボタン 6 3 1 B は、開閉扉枠 3 a に設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠 3 a が閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠 3 a が閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

【 1 6 6 6 】

図 5 3 に示すように、盤上可動体 3 2 A は、正面視略台形状に形成され、前面に「X X X」なる文字が表示された演出部 3 2 a と、演出部 3 2 a を左右側方から支持する支持部 3 2 b と、を有し、駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の動力を盤上可動体 3 2 A に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体 3 2 A は、図 5 3（A）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の前方上部の原点位置と、図 5 3（B）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【 1 6 6 7 】

また、盤上可動体 3 2 A は、原点位置において原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 により 10
検出され、演出位置において演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 により検出される。また、内部には盤上可動体 L E D 9 d が複数設けられており、これら盤上可動体 L E D 9 d により前面が発光可能とされている。

【 1 6 6 8 】

図 5 4 に示すように、盤下可動体 3 2 B は、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部 3 2 c と、演出部 3 2 c を下方から支持する支持部 3 2 d と、を有し、駆動モータ 1 3 2 S G 1 3 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 3 2 の動力を盤下可動体 3 2 B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体 3 2 B は、図 5 4（A）に示すように、画像表示装置 5 の表示画面の前方下部の原点位置と、図 5 4（B）に示すように、画像表示装置 5 20
の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（上部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【 1 6 6 9 】

また、盤下可動体 3 2 B は、原点位置において原点位置センサ 1 3 2 S G 1 3 3 により
検出され、演出位置において演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出される。また、内部には盤下可動体 L E D 9 e が複数設けられており、これら盤下可動体 L E D 9 e により前面が発光可能とされている。

【 1 6 7 0 】

図 5 5 に示すように、第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 は、開閉扉枠 3 a の上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材 1 3 2 S G 1 0 5 と、ベース部材 1 3 2 S G 1 0 5 の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 と、を有する。枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 は、当該パチンコ遊技機 1 の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が動作可能に設けられている。 30

【 1 6 7 1 】

第 1 演出ユニット 1 3 2 S G 1 0 0 は、駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2 の動力を枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 1 3 2 S G 1 0 3 と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置に 40
位置していることを検出するための演出位置センサ 1 3 2 S G 1 0 4 と、駆動モータ 1 3 2 S G 1 1 2 及び駆動モータ 1 3 2 S G 1 1 2 の動力を枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ 1 3 2 S G 1 1 3 と、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 と、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 及び枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L , 1 3 2 S G 1 1 1 R の前面を発光させるための枠上可動体 L E D 9 f と、を有している。

【 1 6 7 2 】

このように枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 は、開閉扉枠 3 a の前面上部（ガラス窓の上方 50

）において、図 5 5（A）に示す原点位置と、図 5 5（B）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部 1 3 2 S G 1 1 1 L，1 3 2 S G 1 1 1 R は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化している。

【 1 6 7 3 】

また、図 5 5 に示すように、チャンスボタン 6 3 1 B は、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット 6 0 0 の上部に形成されたベース部 6 0 0 A に対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン 6 3 1 B は、操作面がベース部 6 0 0 A からやや上方に突出する原点位置（図 5 5（A）参照）と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ 6 3 5 B により検出されるようになっている。

10

【 1 6 7 4 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B は、進退モータ 6 3 5 F 及び進退モータ 6 3 5 F の動力をチャンスボタン 6 3 1 B に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図 5 5（A）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B は、進退モータ 6 3 5 F により、原点位置に位置する第 1 操作可能状態と演出位置に位置する第 2 操作可能状態とに変化可能とされ、第 1 操作可能状態と第 2 操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。

20

【 1 6 7 5 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B は、原点位置において原点位置センサ 6 3 5 C により検出され、操作検出位置においてボタンセンサ 6 3 5 B により検出され、演出位置において突出位置センサ 6 3 5 D により検出される。また、内部にはチャンスボタン L E D 9 g が複数設けられており、これらチャンスボタン L E D 9 g により操作面が発光可能とされている。

30

【 1 6 7 6 】

尚、本実施の形態では、遊技盤 2 に設けられる盤側可動体として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B を例示し、開閉扉枠 3 a に設けられる枠側可動体として、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

【 1 6 7 7 】

〔 各種演出 〕

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行可能な各種演出について、図 5 6 ~ 図 5 7 に基づいて説明する。図 5 6 は、演出制御用 C P U が実行可能な演出一覧を示す図である。図 5 7 は、（A）は S P リーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（B）は大当たり遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

40

【 1 6 7 8 】

図 5 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先読み予告の対象となった可変表示（ターゲット変動とも言う）が開始される前に当該可変表示における大当たり信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【 1 6 7 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

50

【 1 6 8 0 】

また、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ大当り変動パターン（例えば、SPリーチA～Eなど）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

【 1 6 8 1 】

また、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態において実行可能な大当り演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

【 1 6 8 2 】

また、演出制御用CPU120は、特別状態としての時短状態A、時短状態B、時短状態Cにおいて実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【 1 6 8 3 】

また、演出制御用CPU120は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

【 1 6 8 4 】

図57（A）に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様がNリーチ態様となってNリーチ演出が実行される前、またはSPリーチ態様となってSPリーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、SPリーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。

【 1 6 8 5 】

一方、図57（B）に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、CPU103が管理する期間とされている。尚、大当りC、D、Eの第1ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰り返し行われる）で開放される。

【 1 6 8 6 】

また、「昇格演出」は、大当りC、D、Eにおける大入賞口の3ラウンド目の開放期間が終了してから4ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

【 1 6 8 7 】

（先読可動体予告）

図56に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体32Aが動作する演出である。

【 1 6 8 8 】

具体的には、例えば、図58（A1）に示すように、第1特別図柄の保留記憶数が「2」の状態でも可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が12秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図58（A2）参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体32Aを強調するエフェクト表示132SG401の表示と効果音の出力とが行われ（図58（

A 3) 参照)、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する(図 5 8 (A 4) 参照)。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示(ターゲット変動)が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示(ターゲット変動)が開始されるときに実行される(図 5 8 (A 5) ~ (A 7) 参照)。

【1 6 8 9】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 1 の表示色により大当り期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

10

【1 6 9 0】

(開始時予告)

図 5 6 に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色が変わるか否かが示唆される演出である。アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当り期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当り期待度が高い演出パターンとされている。

20

【1 6 9 1】

具体的には、例えば、図 5 9 (B 1) に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「!!」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 2 が表示される(図 5 9 (B 2) 参照)。次いで、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる(図 5 9 (B 3) 参照)。

【1 6 9 2】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が変わったり拡大表示されたりすることなく、図 5 9 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「?」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 3 が表示され、最終表示色が白色であることが報知される(図 5 9 (B 3 a) 参照)。

30

【1 6 9 3】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され(図 5 9 (B 4) 参照)、図 5 9 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「!?」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 4 が表示され、最終表示色が青色であることが報知される(図 5 9 (B 4 a) 参照)。

40

【1 6 9 4】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後(図 5 9 (B 4) (B 5) 参照)、図 5 9 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「熱」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 5 が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される(図 5 9 (B 5 a) 参照)。

【1 6 9 5】

赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後(図

50

5 9 (B 4) ~ (B 6) 参照)、図 5 9 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「激熱」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 6 が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される(図 5 9 (B 6 a) 参照)。

【 1 6 9 6 】

このように「開始時予告」は、保留表示が変化するかどうかを煽る期間としての導入パートと(図 5 9 (B 2) ~ (B 6) 参照)、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート(図 5 9 (B 3 a)、(B 4 a)、(B 5 a)、(B 6 a) 参照)と、を含む。

【 1 6 9 7 】

尚、本実施の形態では、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 だけでなく、第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の表示態様を変化させることで大当り期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【 1 6 9 8 】

(可動体予告)

図 5 6 に示すように、「可動体予告」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 6 3 1 B が振動する演出である。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動(小)パターン」と、上下の振動幅が振動(小)よりも大きく大当り期待度が高い「振動(大)パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動(小)パターン」、「振動(大)パターン」のいずれかが決定される。

【 1 6 9 9 】

具体的には、例えば、図 6 0 (C 1) に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン 6 3 1 B が振動する(図 6 0 (C 2) 参照)。また、画像表示装置 5 の表示画面には、盤上可動体 3 2 A を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 が表示されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から演出効果音が出力される。

【 1 7 0 0 】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連演出が実行されない可変表示(例えば、非リーチ変動パターン)においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【 1 7 0 1 】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン 6 3 1 B の動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ 6 3 5 E を動作(パターン A)させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ 6 3 5 E を動作(パターン B)させる場合と、大当り時や可動体動作時の装飾(賑やかし)として振動モータ 6 3 5 E を可動(パターン C)させることが可能である。これらパターン A、パターン B、パターン C のそれぞれで振動態様(可動の強弱、可動のリズム、可動時間)が異なるとともにランプ態様(パターン A: イニシャル強調、パターン B: 高速白点滅、高速赤点滅、パターン C: 虹色、可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯)や音出力の態様(パターン A: 初期化報知 or 無音、パターン B: 変動中 B G M、パターン C: 大当り時祝福音、可動体演出音)が異なるようになっている。

【 1 7 0 2 】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン(輝

10

20

30

40

50

度、発光時間など)であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている(図67(B)参照)。

【1703】

(擬似連予告)

図56に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示が再開するか否か、つまり、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が2回行われる2連パターンと、可変表示の再開が3回行われ、2連パターンよりも大当たり期待度が高い3連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、2連パターン、3連パターンのいずれかが決定される。

10

【1704】

具体的には、例えば、図60(C1)に示すように、擬似連予告が実行される可変表示が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される(図60(C2)参照)。その後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され(図60(C3)参照)、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された後(図60(C4)参照)、右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置の手前で減速表示される(図60(C5)参照)。

【1705】

20

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が仮停止表示された後(図60(C6)参照)、左飾り図柄表示エリア5L、中飾り図柄表示エリア5C、右飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄の可変表示が再開される(図60(C7)参照)。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄より1つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される(図60(C10)参照)。

【1706】

また、図60(C7)において、飾り図柄の可変表示が再開された後、2連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され(図60(C8)参照)、左飾り図柄表示エリア5Lに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示されてリーチ態様となり(図60(C9)参照)、SPリーチ演出に発展する。また、図60(C7)において、飾り図柄の可変表示が再開された後、3連パターンの擬似連予告の場合は、図60(C3)~(C7)の流れが繰り返し行われた後、図60(C8)、(C9)においてリーチ態様となり、SPリーチ演出に発展する。

30

【1707】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと(図60(C3)~(B5)参照)、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート(図60(C6)、(C10)、(C9)参照)と、を含む。

40

【1708】

(リーチ予告)

図56に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア5Lにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア5Lに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア5Rに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。

【1709】

具体的には、例えば、図61(D1)に示すように、可変表示が開始された後、左飾り

50

図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後（図 6 1（D 2）参照）、可変表示されている右飾り図柄表示エリア 5 R における停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図 6 1（D 3）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図 6 1（D 4）、（D 5）、（D 7）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図 6 1（D 4）、（D 5）、（D 6）参照）。

10

【1710】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【1711】

（ボタン予告）

図 5 6 に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア 5 R において左飾り図柄表示エリア 5 L に停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。

20

【1712】

具体的には、例えば、図 6 1（D 4）～（D 5）に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン 6 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【1713】

30

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン 6 3 1 B の長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン 6 3 1 B を連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン 6 3 1 B の一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4 種類以上設定してもよいし、2 種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。

【1714】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促進する期間としての操作促進パートと（図 6 1（D 5）参照）、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 6 1（D 6）、（D 7）参照）と、を含む。

40

【1715】

（当否ボタン演出）

図 5 6 に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示における S P リーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当りになるか否かを決めるボタン操作を促進するとともに、大当りになるか否かの結果を報知する演出である。

【1716】

具体的には、例えば、図 6 2（E 1）に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、S P リーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、S P リーチ演

50

出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図 6 2（E 2）、（E 3）参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 1 3 2 S G 4 1 1 と、チャンスボタン 6 3 1 B を模したボタン表示 1 3 2 S G 4 1 2 とが表示されることで開始される（図 6 2（E 4）参照）。

【1717】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン 6 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 1 3 2 S G 4 1 1 とボタン表示 1 3 2 S G 4 1 2 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当たりとなる場合は、可動体 L E D 9 e が所定の発光色で点灯されながら盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体 3 2 B を強調するエフェクト表示 1 3 2 S G 4 1 3 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当たり遊技状態に制御されることが報知される（図 6 2（E 5）参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて大当たりとなったことが報知される（図 6 2（E 6）～（E 9）参照）。

10

【1718】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示 1 3 2 S G 4 1 4 が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図 6 2（E 10）～（E 12）参照）。

20

【1719】

尚、演出パターンは、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当たり期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、3 種類以上設定されていてもよいし、1 種類のみ設定されていてもよい。

【1720】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン 6 3 1 B の操作を促進する期間としての操作促進パートと（図 6 2（E 4）参照）、盤下可動体 3 2 B により可変表示結果が大当たりとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図 6 2（E 5）、（E 10）参照）と、を含む。

30

【1721】

（ファンファーレ演出）

図 5 6 に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当たり遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当たりに関する情報を報知する演出である。尚、大当たりに関する情報とは、例えば、大当たり種別、ラウンド数、出球数、大当たり終了後の遊技状態（時短状態 A、B、C 1、C 2）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【1722】

具体的には、例えば、図 6 3（F 1）に示すように、大当たり確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当たりとなった後、大当たり遊技状態が開始されると、大当たりが開始されたことを示す表示 1 3 2 S G 4 2 0 が表示される（図 6 3（F 2）参照）。また、遊技状態が大当たり遊技状態に制御されると、図 6 5（A 1）、（A 2）に示すように、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上昇し、大当たり遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

40

【1723】

次いで、大当たり種別（大当たり A～E）を示す情報が表示される。具体的には、10 ラウンド大当たりの場合は「BIG BONUS！！」を構成する大当たり種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図 6 3（F 3）～（F 6）参照）。また

50

、３ラウンド大当りの場合は「SMALL BONUS！！」を構成する文字画像が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

【１７２４】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１を表示した後（図６３（Ｆ７）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３２を表示する（図６３（Ｆ８）参照）。

【１７２５】

このように「ファンファーレ演出」は、大当りに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図６３（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図６３（Ｆ７）、（Ｆ８）参照）と、を含む。

【１７２６】

（ラウンド演出）

図５６に示すように、「ラウンド演出」は、大当り遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【１７２７】

具体的には、例えば、図６３（Ｆ９）～（Ｆ１１）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示１３２ＳＧ４５０と、ラウンド回数を示すラウンド数表示１３２ＳＧ４５１と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示１３２ＳＧ４５２と、大当り遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示１３２ＳＧ４５３と、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０と、が表示される。

【１７２８】

尚、時短状態で大当りした場合は、図６３（Ｆ８）の操作方向報知パートにおいて、図５１（Ｃ２）に示す「Ｖを狙え！！」の演出が実行される。また、図６３（Ｆ９）のラウンド演出期間においても、「Ｖを狙え！！」の演出が継続して行われる。

【１７２９】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「FINAL BATTLE」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドでキャラクタＡの説明演出が行われていた場合、第２ラウンドではキャラクタＢの説明演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第２ラウンドが開始された際には、再度第１ラウンドで行われていたキャラクタＡの説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタＡの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

【１７３０】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたＰＶ演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドで選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第２ラウンドでは引き続き選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ部分）が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（Ａメロ）が行われる。また、第１ラウンドで選択楽曲Ａを選択楽曲Ｂに変更していた場合、第１ラウンドで選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われ、その後、第２ラウンドでも引き続き選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧

10

20

30

40

50

中表示が表示（&無音）され、その後、第2ラウンドが開始された際には選択楽曲Aに応じたPV演出が行われる。電断した場合は演出制御用CPU120は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第2ラウンドではデフォルトの選択楽曲Aに応じたPV演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に打球表示「150」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される打球表示は「0」となる）。

【1731】

（昇格演出）

図56に示すように、「昇格演出」は、第2特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果となった大当たり、つまり、大当たりC～Eにおける3回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当たりが大当たりC（3ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当たりD、E（10ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

10

【1732】

具体的には、例えば、図64（F21）に示すように、背景画像が第4背景表示132SG350に切り替え表示され、キャラクタ表示132SG352と、大当たり遊技状態において付与される予定打球数を表す予定打球数カウンタ表示132SG351と、が表示されて昇格演出が開始される。

【1733】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加打球数表示132SG353（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定打球数が予定打球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値に加算されていく（図64（F22）参照）。そして、予定打球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG354と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示132SG355と、残り操作有効期間を示すゲージ表示132SG356とが表示され、チャンスボタン631Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図64（F23）参照）。

20

【1734】

次いで、当該大当たり種別が大当たりDまたは大当たりEである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇し（図64（F24）参照）、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定打球数カウンタ表示132SG351のカウンタ値が可変表示され（図64（F24）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図70（F25）参照）。そして、予定打球数カウンタ表示132SG351が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「10R大当たり」の場合に獲得できる予定打球数である「1500」など）が停止表示され、10ラウンド大当たり昇格したことが報知される（図64（F26）参照）。

30

【1735】

また、当該大当たり種別が大当たりCである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、10ラウンド大当たりではなかったこと、つまり、10ラウンド大当たりへの昇格に失敗したことが報知される（図64（F27）参照）。

40

【1736】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図64（F21）～（F23）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図64（F24）～（F27）参照）と、を含む。

50

【 1 7 3 7 】

(エンディング演出)

図 5 6 に示すように、「エンディング演出」は、大当たりが終了することと、大当たり終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

【 1 7 3 8 】

具体的には、例えば、図 6 3 (F 1 2) ~ (F 1 4) に示すように、大当たり種別が大当たり A または大当たり C である場合は、3 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「 F I N A L B A T T L E 演出」が開始される (時短状態 A に制御される) ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置 6 B を狙うことを示す右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される。

10

【 1 7 3 9 】

また、大当たり種別が大当たり B である場合は、3 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「 B A T T L E R U S H 演出」が開始される (時短状態 C 1 に制御される) ことが報知される (図 6 3 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)。また、大当たり種別が大当たり C である場合は、昇格演出 (昇格失敗) が終了したときに、大当たりの終了後に「 B A T T L E R U S H 演出」が開始される (時短状態 B に制御される) ことが報知される (図 6 4 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)。また、大当たり種別が大当たり D または大当たり E である場合は、9 回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「 B A T T L E R U S H 演出」が開始される (時短状態 B または時短状態 C 1 に制御される) ことが報知される (図 6 4 (F 3 2)、(F 3 4) 参照)。

20

【 1 7 4 0 】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと (図 6 3 (F 1 2)、図 6 4 (F 3 1) 参照)、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート (図 6 3 (F 1 3)、図 6 4 (F 3 2)、(F 3 4) 参照) と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート (図 6 3 (F 1 4) 参照) と、を含む。

【 1 7 4 1 】

(時短中演出)

図 5 6 に示すように、「時短中演出」は、「 F I N A L B A T T L E 演出」や「 B A T T L E R U S H 演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である (図 4 9、図 5 1 参照)。

30

【 1 7 4 2 】

(リザルト演出)

図 5 6 に示すように、「リザルト演出」は、「 F I N A L B A T T L E 演出」や「 B A T T L E R U S H 演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である (図 5 0、図 5 1 参照)。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図 6 5 (B 1)、(B 2) に示すように、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【 1 7 4 3 】

(客待ちデモ演出)

図 5 6 に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち (遊技待機) 状態であることが報知される演出であり、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間 (例えば、6 0 秒) が経過したときに開始される演出である。

40

【 1 7 4 4 】

具体的には、例えば、図 6 6 (G 1) に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき (図 6 6 (G 2) 参照)、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される (図 6 6 (G 3) 参照)。そして、図 6 6 (G 1) にて電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間 (例えば、6 0 秒) が経過したとき、メニュー / 音量

50

・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図 6 6（G 4）参照）。

【 1 7 4 5 】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタ A ~ D（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図 6 6（G 4）~（G 7）参照）、味方キャラクタ A ~ D が集合した画像が表示されたまま（図 6 6（G 8）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図 6 6（G 9）~（G 1 0）参照）、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されて終了する（図 6 6（G 1 1）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー / 音量
・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示される（図 6 6（G 1 2）参照）。

10

【 1 7 4 6 】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、6 0 秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【 1 7 4 7 】

また、本実施の形態では、図 5 6 に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

20

【 1 7 4 8 】

〔 初期動作制御 〕

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図 6 7 に基づいて説明する。図 6 7 は、（A）は可動体の動作を説明する図、（B）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【 1 7 4 9 】

図 6 7（A）に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

30

【 1 7 5 0 】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

40

【 1 7 5 1 】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体は何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する

50

場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【 1 7 5 2 】

また、演出制御用CPU120は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

10

【 1 7 5 3 】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

【 1 7 5 4 】

また、演出制御用CPU120は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可動体32A及び盤下可動体32Bの動作確認制御処理については、後述する演出動作制御3、4と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

20

【 1 7 5 5 】

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、1.「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。2.「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン631Bを振動モータ635Eにより振動させる動作制御である。3.「大当り報知、ラウンド昇格、V昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、V昇格などにおいて盤下可動体32Bを原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。4.「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体32Aを原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。5.「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体32Aを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。6.「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体32Aを演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。7.「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン631Bを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

30

40

【 1 7 5 6 】

このように本実施の形態では、演出制御用CPU120は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

50

【 1 7 5 7 】

具体的には、第 1 可動体と他の第 2 可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【 1 7 5 8 】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図 5 6 に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

【 1 7 5 9 】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 6 8 に基づいて説明する。図 6 8 は、（ A ）～（ J ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 7 6 0 】

図 6 8 （ A ）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理において C P U 1 0 3 によりステップ S 6 の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用 C P U 1 2 0 により、まず、画像表示装置 5 の表示画面に所定の起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される。

【 1 7 6 1 】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、3 0 0 0 m s ）が経過して主基板 1 1 から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、3 0 0 0 m s ）が経過したときから、可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）の初期動作制御が開始される（図 6 8 （ B ）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g ）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ 8 L、8 R からの所定の初期化報知音の出力が開始される（図 7 2 参照）。

【 1 7 6 2 】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 ）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【 1 7 6 3 】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 6 8 （ B ）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 6 8 （ C ）参照）。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 6 8 （ D ）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 6 8 （ E ）参照）。次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 6 8 （ F ）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 6 8 （ G ）参照）。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に

移動して原点位置にて停止した後（図 6 8（H）参照）、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 6 8（I）参照）。その後、所定時間（例えば、約 1 0 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了する。

【 1 7 6 4 】

このように動作確認制御では、チャンスボタン 6 3 1 B、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン 6 3 1 B のイニシャル動作期間の一部に盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作期間の一部に枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

10

【 1 7 6 5 】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B、盤下可動体 3 2 B）が演出位置に停止している間に他の可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、2 以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【 1 7 6 6 】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図 6 8 に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

20

【 1 7 6 7 】

また、図 6 7（B）に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体 L E D は、コールドスタート処理時（初期化報知中）では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理（復旧中）では「消灯」し、ホットスタート処理時（可変表示停止中）では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体 L E D は、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像（背景表示）は、例えば、背景画像 A、B があり、背景画像 A が表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像 A が表示され、必ず背景画像 A に対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

30

【 1 7 6 8 】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体 L E D は、コールドスタート処理時（初期化報知中）、ホットスタート処理時（復旧中）、ホットスタート処理時（可変表示停止中）のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出における盤下可動体 3 2 B の動作制御）において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体 L E D は、第 1 発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様）で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体 L E D は、第 2 発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様）で点灯する。

40

【 1 7 6 9 】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体 L E D は、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様（白点灯）で発光する一方で（第 1 発光態様と第 2 発光態様とが同一）、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様（レインボーフラッシュとなめらかレインボー）で発光する（第 1 発光態様と第 2 発光態様とが異なる）ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機 1 を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーの

50

ように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

【 1 7 7 0 】

尚、図 6 7 (B) では、演出動作制御における可動体 L E D の第 1 発光態様と第 2 発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

【 1 7 7 1 】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体 L E D の輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまいうことを防止することができる。

10

【 1 7 7 2 】

また、図 6 7 (B) に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時（初期化報知中）は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ 8 L、8 R から出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時（復旧中または可変表示停止中）においては、スピーカ 8 L、8 R から音は出力されない（無音）。

【 1 7 7 3 】

また、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0（図 6 6 (G 3) 参照）は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受け付けられる操作有効期間に表示され、メニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されているときに選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 を操作することで、所定のメニュー画面（図示略）を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から出力される音量や各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量（輝度）の調整が可能となる。

20

【 1 7 7 4 】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 により光量調整操作が行われても各種ランプ 9 a ~ 9 g の光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」（イニシャル強調態様）で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

30

【 1 7 7 5 】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

【 1 7 7 6 】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー / 音量・光量調整表示示唆表示 1 3 2 S G 4 8 0 が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン 1 3 2 S G 3 5 が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

40

【 1 7 7 7 】

また、本実施の形態では、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている期間中に、大当たり開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

【 1 7 7 8 】

尚、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中に大当たり開始指定コマンドや大入賞口

50

開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するようにしてもよい。

【 1 7 7 9 】

また、パチンコ遊技機 1 は、図 6 9 ~ 図 7 1 に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当り遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体 L E D の発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

【 1 7 8 0 】

[コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御]

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【 1 7 8 1 】

形態 A 1（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図 7 2 及び図 7 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基いて、これら電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。

【 1 7 8 2 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、初期化報知での発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。

【 1 7 8 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 2 秒（2 0 0 0 m s）後、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が開始される。

【 1 7 8 4 】

まず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから 4 秒後（電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから 6 秒（6 0 0 0 m s）後）のタイミングにおいてチャンスボタン 6 3 1 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン 6 3 1 は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン 6 3 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知

10

20

30

40

50

態様での発光に戻る（図 7 4（A）～（C）参照）。

【 1 7 8 5 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体 3 2 A の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 1 7 8 6 】

また、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 1 7 8 7 】

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【 1 7 8 8 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の開始から 2 0 秒（2 0 0 0 0 m s）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了タイミングから 4 秒（4 0 0 0 m s）経過した時点で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、3 0 秒（3 0 0 0 0 m s）に亘って実行される制御である。

【 1 7 8 9 】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 7 2 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態となっている。

【 1 7 9 0 】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

10

20

30

40

50

【 1 7 9 1 】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B の継続的な振動が実行される。加えて、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【 1 7 9 2 】

尚、図 7 2 に示す例では、可動体予告として、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f の可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7）の表示、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン 6 3 1 B の振動、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f の可動体予告に応じた態様での発光から 1 または複数を実行してもよい。

【 1 7 9 3 】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 7 3 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体 3 2 A が演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

【 1 7 9 4 】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御後には盤下可動体 3 2 B 及び枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が実行される。

【 1 7 9 5 】

そして、これら盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置 5 において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が継続して実行される（図 7 4（D）～（E）参照）。

【 1 7 9 6 】

また、各可動体の動作期間中において、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【 1 7 9 7 】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される（図 7 4（F）～（J）及び図 7 5（K）～（L）

）。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【 1 7 9 8 】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図 7 6 及び図 7 7 に示すように、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から 3 秒（3 0 0 0 m s）が経過すると、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、チャンスボタン L E D 9 g、枠上可動体 L E D 9 f のそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ 8 L、8 R からいずれの音も出力されない（無音）。

10

【 1 7 9 9 】

尚、本特徴部 1 3 2 S G における枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから 1 秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機 1 が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光を実行すればよい。

20

【 1 8 0 0 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから 2 秒（2 0 0 0 m s）後、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が開始される。

30

【 1 8 0 1 】

先ず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから 4 秒後（電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから 6 秒（6 0 0 0 m s）後）のタイミングにおいてチャンスボタン 6 3 1 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン 6 3 1 は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン 6 3 1 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタン L E D 9 g のイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン 6 3 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタン L E D 9 g のデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

40

【 1 8 0 2 】

また、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体 3 2 A の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体 3 2 A の原点位置から演

50

出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体 3 2 A の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体 L E D 9 d のイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【 1 8 0 3 】

また、盤上可動体 3 2 A の退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体 3 2 B の原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

10

【 1 8 0 4 】

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【 1 8 0 5 】

20

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるホットスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作開始から 2 0 秒（ 2 0 0 0 0 m s ）が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動した場合は、コールドスタートで起動した場合とは異なり枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による初期化報知の態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部 1 3 2 S G におけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図 7 6 及び図 7 7 に示すように、2 6 秒間に亘って盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

30

【 1 8 0 6 】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 7 6 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態（無音）となっている。

40

【 1 8 0 7 】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

【 1 8 0 8 】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン 6 3 1 B の継続的な振動が実行される。加えて、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤

50

下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【 1 8 0 9 】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 7 7 に示すように、盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体 3 2 A が演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

10

【 1 8 1 0 】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体 3 2 A のイニシャル動作制御後には盤下可動体 3 2 B 及び枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が実行される。

【 1 8 1 1 】

そして、これら盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B のイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置 5 において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御が継続して実行される。

【 1 8 1 2 】

20

また、各可動体の動作期間中において、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光態様は、画像表示装置 5 に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【 1 8 1 3 】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する（イニシャル動作制御が終了する）と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体 3 2 A の原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン 6 3 1 B の振動とが実行される。尚、該盤上可動体 3 2 A の上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光が実行されるが、スピーカ 8 L、8 R からは通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

30

【 1 8 1 4 】

以上のように、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときとにおいて、盤上可動体 3 2 A（及び盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作と、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A の動作のみを規制するようになっている。

40

【 1 8 1 5 】

このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3

50

２Ａの動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置５における可動体エフェクトの表示や、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

【１８１６】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図７７に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体３２Ｂの動作及び盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体ＬＥＤ９ｅの発光態様によって盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【１８１７】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、図４１に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置する形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【１８１８】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、図４１に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置する形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【１８１９】

（イニシャル動作制御変形例１）

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図７３に示すように、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置５において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部１３２ＳＧであれば盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）の動作、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図７８に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行

10

20

30

40

50

期間中において対象可動体（盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B）を動作させてもよい。

【 1 8 2 0 】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各 L E D の初期化報知態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力）が終了する場合は、図 7 8 に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を可動体予告に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

10

【 1 8 2 1 】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様に応じた発光、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動体予告に応じた盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動作が実行される一方で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g での可動体予告態様に応じた発光やスピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

20

【 1 8 2 2 】

（イニシャル動作制御変形例 2）

また、本特徴部 1 3 2 S G では、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体（盤上可動体 3 2 A、チャンスボタン 6 3 1 B）の動作、画像表示装置 5 での可動体エフェクトの表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光、スピーカ 8 L、8 R からの音出力を説明したが、変形例として図 7 9 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の可動体（盤上可動体 3 2 A 及びチャンスボタン 6 3 1 B）の動作、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から先読み可動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置 5 での可動体エフェクト画像の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R から可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

30

40

【 1 8 2 3 】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B の動作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体 3 2 A やチャンスボタン 6 3 1 B を動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【 1 8 2 4 】

（イニシャル動作制御変形例 3）

50

また、本特徴部 1 3 2 S G では、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、盤上可動体 3 2 A を原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、可動体予告（第 1 可動体予告）の後に、再度可動体予告（第 2 可動体予告）を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる（例えば、第 1 可動体予告のみが実行された場合よりも第 1 可動体予告に加えて第 2 可動体予告が実行される場合の方が、可変表示結果が大当たりとなる割合が高い）ようにしてもよい。

【 1 8 2 5 】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第 1 可動体予告と第 2 可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図 8 0 に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作をイニシャル動作制御の終了後に実行（第 1 可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第 1 可動体予告の再実行期間中に既に第 2 可動体予告が開始されている場合は、図 8 0 に示すように、実行中の第 2 可動体予告を優先して実行し、第 1 可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【 1 8 2 6 】

このように、第 1 可動予告の再実行期間において既に第 2 可動体予告が実行中である場合は、第 2 可動体予告による盤上可動体 3 2 A の動作を優先して第 1 可動体予告としても盤上可動体 3 2 A の動作を実行しないことによって、第 2 可動体予告による盤上可動体 3 2 A の動作が第 1 可動体予告による盤上可動体 3 2 A の動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【 1 8 2 7 】

尚、図 8 0 に示す例では、1 の可変表示中において第 1 可動体予告と第 2 可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第 1 可動体予告と第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作態様は同一（例えば、第 1 可動体予告と第 2 可動体予告とを、どちらも盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第 1 可動体予告と第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作態様が異なる（例えば、第 1 可動体予告を、盤上可動体 3 2 A が原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第 2 可動体は盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【 1 8 2 8 】

（イニシャル動作制御変形例 4）

また、前記図 8 0 に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第 1 可動体予告と第 2 可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図 8 1 に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第 1 可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第 2 可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図 8 2 に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第 1 可動体予告と第 2 可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第 1 可動体予告と第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A の動作を実行するとき、第 1 可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体 3 2 A の動作が途上で停止してしまった場合には、第 2 可動体予告の実行期間において該第 2 可動体予告として盤上可動体 3 2 A の動作を開始するように制御してもよい。

【 1 8 2 9 】

このように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が正常に終了しない場合

であっても、次の可動体予告である第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行されることにより、盤上可動体32Aの動作をリトライすることができる。

【1830】

(イニシャル動作制御変形例5)

また、前記図80では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第1可動体予告の再実行期間が第2可動体予告の実行期間内である場合には第2可動体予告の実行を優先して第1可動体予告を再実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定

10

【1831】

このように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作中に第2可動体予告の実行期間となった場合には、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を中断して第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を開始することによって、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作により第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

20

【1832】

(イニシャル動作制御変形例6)

また、特徴部132SGでは、イニシャル動作制御として盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aを原点位置と中間位置との間で動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間に動作させるようにしてもよい。

【1833】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体32Aを原点位置と演出位置との間に動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体32Aを動作させるときは、盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124や原点位置センサ132SG123にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体32Aを動作させるときは、盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124や原点位置センサ132SG123にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体32Aの動作を停止させるようにしてもよい。

30

【1834】

具体的には、変形例として図84(A)及び図84(B)に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体32Aを動作させるとき、演出制御用CPU120は、原点位置センサによって盤上可動体32Aが検出されていることに基づいて駆動モータ132SG122を正転駆動させることによって盤上可動体32Aを第1期間(1000ms)にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが演出位置センサ132SG124によって検出されたこと(盤上可動体32Aが演出位置に移動したこと)を条件として駆動モータ132SG122の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ132SG124によって、盤上可動体32Aが検出されていることに基づいて駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体32Aが原点位置センサ132SG123によって検出されたこと(盤上可動体32Aが原点位置に移動したこと)を条件として駆動モータ132SG122の逆転駆動を停止させる。

40

【1835】

50

一方で、図 8 4 (B) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 が盤上可動体 3 2 A を検出しないことによって駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動が前記した第 1 期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第 1 期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。 10

また、図 8 5 (A) 及び図 8 5 (B) に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体 3 2 A を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を正転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を第 1 期間よりも長期間である第 2 期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A が演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止することにより盤上可動体 3 2 A を原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出される。 20

【 1 8 3 6 】

一方で、図 8 5 (B) に示すように、例えば、盤上可動体 3 2 A の演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止する。 30

【 1 8 3 7 】

そして、演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第 2 期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体 3 2 A が検出されていない場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤上可動体 3 2 A の動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 を逆転駆動させることによって 6 0 0 0 m s をかけて盤上可動体 3 2 A を原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって盤上可動体 3 2 A が検出されたことに基づいて駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の駆動を停止させる。 40

【 1 8 3 8 】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体 3 2 A の動作が正常に行われなくとも、イニシャル動作制御（確認動作）としての盤上可動体 3 2 A の動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【 1 8 3 9 】

（イニシャル動作制御変形例 7）

また、前記変形例 6 では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されなかった場合に演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A の動作エラーと判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものでは 50

なく、演出制御用CPU120がイニシャル動作制御で盤上可動体32Aの動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体32Aを動作させずに、画像表示装置5におけるエフェクトの表示、LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)の点灯、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

【1840】

具体的には、変形例7として図86に示すように、演出制御用CPU120は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32Aを1000msに亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体32Aを2000msに亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

10

【1841】

更に、演出制御用CPU120は、イニシャル動作制御として盤上可動体32Aが演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【1842】

ここで、演出制御用CPU120は、4回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該4回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体32Aを動作制限可動体として記憶する(デッドエンド判定)。その後、演出制御用CPU120は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体32Aを3000msに亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体32Aを6000msに亘って原点位置に向けて動作させる。

20

【1843】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが動作制限可動体として記憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体32Aを動作させずに、画像表示装置5におけるエフェクトの表示、LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)の点灯、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。

30

【1844】

以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体32Aを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置5におけるエフェクトの表示、LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)の点灯、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体32Aを動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。

【1845】

尚、上記変形例1~7で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機1の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機1の構成の一部が、各変形例1~7のうち少なくともいずれか1つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例1~7は、複数のうちいずれか1つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機1の構成に追加または変更可能である。

40

【1846】

形態A2(イニシャル動作制御変形例8)

また、前記特徴部132SGでは、図27に示すように、可変表示が実行されない場合は、CPU103が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板12に対して出力することで、画像表示装置5において客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例8として図87、図88、図89に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機1が低確低ベース状

50

態（通常状態）でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機 1 が高ベース状態（時短状態）で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機 1 の起動から 3 0 0 0 m s 後に C P U 1 0 3 からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

【 1 8 4 7 】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体 3 2 A）によって画像表示装置 5 にて表示される客待ちデモ演出の画像（図 8 7、図 8 8、図 8 9 に示すデモムービー）が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。

10

【 1 8 4 8 】

尚、図 8 7、図 8 8、図 8 9 では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である 3 0 秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【 1 8 4 9 】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

20

【 1 8 5 0 】

（イニシャル動作制御変形例 9）

また、上記した変形例では、図 8 6 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A のデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体 3 2 A を可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置 5 におけるエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の点灯、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 9 として図 9 0 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 が盤上可動体 3 2 A のデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体 3 2 A を動作させない一方で、画像表示装置 5 における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。

30

40

【 1 8 5 1 】

このようにすることで、盤上可動体 3 2 A が正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体 3 2 A を無理の動作せることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【 1 8 5 2 】

形態 A 3（大当り変動終了直前の電断）

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 9 1 に基づいて説明する。図 9 1 は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 8 5 3 】

50

図 9 1 に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5 0 0 0 m s 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

【 1 8 5 4 】

10

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【 1 8 5 5 】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約 1 0 0 0 m s ）が経過するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の発光と背景音（B G M）の出力が制限される。つまり、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が消灯し、背景音（B G M）が出力されない状態となる。

20

【 1 8 5 6 】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s ）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、1 5 0 0 m s ）が経過するまでは黒画面表示とされている。

30

【 1 8 5 7 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【 1 8 5 8 】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図 6 3（F 7）、（F 8）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 1、1 3 2 S G 4 3 2 が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 1 などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せず不利を被る虞がある。

40

【 1 8 5 9 】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図 6 3（F 7）に示すように、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 1 が表示されるときに、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

50

【 1 8 6 0 】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体 3 2 A の動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

【 1 8 6 1 】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図 6 3（F 1）～（F 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 1 8 6 2 】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当り A ～ E のうちいずれの大当りであるかを報知するときに、制御される大当り種別に対応した大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 と、該大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 が表示される前に大当り種別表示前導入表示 1 3 2 S G 4 2 2 の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図 6 3（F 6）において大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、いずれの種別の大当りに制御されるかを把握することが可能となる。

【 1 8 6 3 】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、イニシャル動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様（例えば、3 R 大当りは青系統色、1 0 R 大当りは赤系統色など）で発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

【 1 8 6 4 】

また、イニシャル動作により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第 2 可動体の可動体 L E D がファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がイニシャル動作中であることを示すことが可能となる。

【 1 8 6 5 】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠 L E D 9 a、9 b が第 1 輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、が第 1 輝度（高輝度）より低い第 2 輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【 1 8 6 6 】

尚、電源投入時からすべての可動体のイニシャル動作が完了するまで（イニシャル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体 L E D のデューティー比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティー比を低下させるようにしてもよい。

【 1 8 6 7 】

また、イニシャル動作により第 1 可動体が動作している場合、第 2 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で発光せず、第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様で

10

20

30

40

50

発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

【 1 8 6 8 】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体 L E D は、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体 L E D が第 1 態様（例えば、枠 L E D 9 a、9 b、アタッカ L E D 9 c、可動体 L E D 9 d、9 e などを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体 L E D が第 2 態様（例えば、速い周期（30ms など）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

10

【 1 8 6 9 】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体 3 2 A がイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

20

【 1 8 7 0 】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体 3 2 A の動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体 3 2 A の動作態様とが共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出における盤上可動体 3 2 A の動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体 3 2 A の動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

30

【 1 8 7 1 】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

40

【 1 8 7 2 】

形態 A 4（ファンファーレ演出開始直後の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 9 2 に基づいて説明する。図 9 2 は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 8 7 3 】

図 9 2 に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用 C P U 1 2 0 が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開

50

始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【 1 8 7 4 】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、CPU 103 が大当りの制御を開始した直後であり、CPU 103 が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後は CPU 103 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないの、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 132SG500 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 132SG510 が表示され（図 108 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

10

【 1 8 7 5 】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

20

【 1 8 7 6 】

その後、1 回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用 CPU 120 が、1 回目開始されたことを特定できるため、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g については、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

30

【 1 8 7 7 】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 LED を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

40

【 1 8 7 8 】

また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当り中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当りにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了

50

することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

【1879】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間(図63(F2)~(F6)参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【1880】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様(例えば、イニシャル強調態様;白点灯)で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【1881】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御(当否ボタン演出における可動体演出)における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【1882】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5には共通の復旧中表示132SG510に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示132SG510の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

【1883】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示132SG430は復旧中表示132SG510と共通のタイミングで表示されるようになっているが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示132SG510のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示132SG430を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示132SG510が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示132SG510の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当たり中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

【1884】

また、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様(白点灯)で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投

10

20

30

40

50

入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 1 8 8 5 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図 6 7（B）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

10

【 1 8 8 6 】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【 1 8 8 7 】

また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

20

【 1 8 8 8 】

形態 A 5（ファンファーレ演出終了直前の電断）

30

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 9 3 ~ 図 9 5 に基づいて説明する。図 9 3 は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図 9 4 は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるとき動作例を示す図である。図 9 5 は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 1 8 8 9 】

図 9 3 に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

40

【 1 8 9 0 】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したファンファーレ演出（右打ち報知パート）が終了する直前のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング（例えば、ファンファーレ期間の終了の約 5 0 0 0 m s 前のタイミングなど）を含む。

【 1 8 9 1 】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い送信された停電

50

復旧指定コマンドと1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用CPU120が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当たり中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカLED9cが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンLED9gが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音(BGM)が大当たり中楽曲に対応する態様で出力される。

【1892】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間(例えば、約1000ms)がある場合、CPU103が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である1000msが経過してから1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが消灯し、背景音(BGM)が出力されない状態となる。尚、可動体LEDについては復旧中に対応した態様で発光してもよい。

10

【1893】

また、1回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

20

【1894】

その後、1回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第2ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中に出力される大当たり中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

30

【1895】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様(白点灯)にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

40

【1896】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【1897】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間(図63(F8)~(F9)参照)内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定され

50

ている。

【 1 8 9 8 】

また、図 9 4 (A) に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置 5 の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 が表示される。

【 1 8 9 9 】

また、図 9 4 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【 1 9 0 0 】

詳しくは、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は支持部 3 2 b のみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b の一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 は演出部 3 2 a が重複しうる位置に表示されている。

【 1 9 0 1 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 9 5 (A)、(B) に基づいて説明する。

【 1 9 0 2 】

図 9 5 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 9 4 (A) 参照)。

【 1 9 0 3 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難 (または不可) となる。また、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難 (または不可) となる (図 9 4 (B) 参照)。

【 1 9 0 4 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の一部が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 の視認が困難 (または不可) となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる (図 9 4 (C) 参照)。

【 1 9 0 5 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 5 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長

10

20

30

40

50

くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 1 9 0 6 】

図 9 5 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 1 9 0 7 】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 1 9 0 8 】

一方、図 9 5 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 9 4 (A) 参照）。

【 1 9 0 9 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 9 4 (D)、(E) 参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【 1 9 1 0 】

このように、図 9 5 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 1 9 1 1 】

また、盤下可動体 3 2 B については、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。

【 1 9 1 2 】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって視認性が困難となる時間が短いため、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。

10

20

30

40

50

【 1 9 1 3 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 1 9 1 4 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第 1 可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない第 2 可動体の可動体 L E D は大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、動作確認制御により第 1 可動体が可動しているとき、該第 1 可動体の可動体 L E D がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第 2 可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

10

【 1 9 1 5 】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

20

30

【 1 9 1 6 】

形態 A 6（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 9 6 に基づいて説明する。図 9 6 は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 9 1 7 】

図 9 6 に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、1 回目のラウンド遊技（第 1 ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

40

【 1 9 1 8 】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、1 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が第 1 回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約 1 0 0 0 m s 後）のタイミングなど）を含む。

【 1 9 1 9 】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コ

50

マンドしか送信されないので、演出制御用CPU120は、1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図108参照）、次のコマンドである1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

10

【1920】

また、停電復旧中であることが報知されている1回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該1回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【1921】

その後、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用CPU120が、1回目のラウンド遊技が終了して2回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

20

【1922】

このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

30

【1923】

また、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

40

【1924】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図63（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【1925】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入され

50

た場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f を復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【 1 9 2 6 】

尚、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【 1 9 2 7 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 1 9 2 8 】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【 1 9 2 9 】

尚、上記形態 A 6 において、2 回目以降のラウンド遊技（2 R ~ 1 0 R）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した 1 回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【 1 9 3 0 】

形態 A 7（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図 9 7 に基づいて説明する。図 9 7 は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 9 3 1 】

図 9 7 に示すように、1 回目のラウンド遊技（第 1 ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【 1 9 3 2 】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 が第 1 回目の

10

20

30

40

50

ラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングや、1 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【1 9 3 3】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 1 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 C P U 1 2 0 は 1 回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 1 0 8 参照）、次のコマンドである 2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、1 回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

10

【1 9 3 4】

その後、2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ L E D 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

20

【1 9 3 5】

また、1 回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、2 回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該 2 回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は 1 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

30

【1 9 3 6】

このように、1 回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の 2 回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

40

【1 9 3 7】

より詳しくは、本実施の形態では、1 回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図 6 3（F 1 0）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【1 9 3 8】

尚、上記形態 A 7 において、2 回目以降のラウンド遊技（2 R ~ 1 0 R）の終了直前に

50

電断が発生した場合、上記した 1 回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【 1 9 3 9 】

形態 A 8（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図 9 8 に基づいて説明する。図 9 8 は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 9 4 0 】

本実施の形態では、大当たり種別が大当たり A、大当たり B の場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は 0 . 5 秒であるのに対し、大当たり種別が大当たり C、大当たり D、大当たり E の場合、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は 3 0 秒とされ（図 1 9 参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図 6 4（F 2 1）～（F 2 9）参照）が行われる。

【 1 9 4 1 】

図 9 8 に示すように、大当たり C ～ E の 3 回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【 1 9 4 2 】

大当たり C ～ E の 3 回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、3 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU 1 0 3 が 3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングなど）を含む。

【 1 9 4 3 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 3 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 CPU 1 2 0 は 3 回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 1 0 8 参照）、次のコマンドである 2 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【 1 9 4 4 】

その後、4 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f が最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g は、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカ LED 9 c は、開放中に対応する態様にて発光する。

【 1 9 4 5 】

また、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該 3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が

10

20

30

40

50

終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【 1 9 4 6 】

このように、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

10

【 1 9 4 7 】

より詳しくは、本実施の形態では、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図 6 4（F 2 1）～（F 2 9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

20

【 1 9 4 8 】

尚、上記形態 A 8 において、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、3 回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【 1 9 4 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、動作している盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f を復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

30

【 1 9 5 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

40

【 1 9 5 1 】

また、本実施の形態では、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、停電復旧中において、

50

イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体 L E D の発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【 1 9 5 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を大当り中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能である。そして、3 回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該 3 回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B、アタッカ L E D 9 c を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）はインターバル演出に対応した態様（大当り中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【 1 9 5 3 】

また、本実施の形態では、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 3 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、3 回目の特殊ラウンドインターバル期間において、画像表示装置 5 に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されるとともに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が 4 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、インターバル演出が、導入パート（図 6 4（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 6 4（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【 1 9 5 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 6 4（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

【 1 9 5 5 】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 6 4（F 2 4）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認

制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【 1 9 5 6 】

また、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン 6 3 1 B は、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第 1 期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第 2 期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

10

【 1 9 5 7 】

尚、本実施の形態では、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体 3 2 B が上昇することにより、当該大当たりが 3 ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利な 1 0 ラウンド大当たりであることを報知する昇格演出が行われる形態を例示したが、本発明はこれ

20

【 1 9 5 8 】

例えば、大当たり中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 3 2 S G 0 2 4 を通過したことが検出されたことに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態（大当たり確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図 9 9 に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体 3 2 B が上昇することにより、当該大当たりが非確変大当たり（大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当たり）よりも遊技者にとって有利な確変大当たりであることを報知する V 昇格演出が行われるようにしてもよい。

30

【 1 9 5 9 】

また、図 9 9 に示すように、この V 昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、V 昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【 1 9 6 0 】

形態 A 9（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 1 0 0 に基づいて説明する。図 1 0 0 は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

40

【 1 9 6 1 】

本実施の形態では、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（3 0 秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図 6 4（F 2 1）～（F 2 9）参照）が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のような昇格演出は、図 1 0 0 に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、3 回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

【 1 9 6 2 】

この場合、昇格演出は、導入パート（図 6 4（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、導入パ

50

ートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図64（F24）～（F29）参照）と、で構成され、大当たり種別が大当たりA（3R大当たり）である場合、結果報知パートにおいて大当たりAであることが昇格失敗態様で報知され、大当たり種別が大当たりA（3R大当たり）よりも遊技者にとって有利な大当たりB（10R大当たり）である場合、結果報知パートにおいて大当たりBであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第1特別図柄の可変表示結果が大当たりとなったとき（初当たり）に実行可能とすることが好ましい。

【1963】

そして、図100に示すように、昇格演出が実行される大当たりA、Bの3回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

10

【1964】

昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、2回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、2回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

20

【1965】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと2回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は2回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図108参照）、次のコマンドである3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、2回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

30

【1966】

その後、3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

40

【1967】

また、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または3回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

50

【 1 9 6 8 】

このように、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、2 回目のラウンドインターバル期間中または 3 回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g がイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機 1 への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体 L E D を、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

10

【 1 9 6 9 】

より詳しくは、本実施の形態では、2 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 1 9 7 0 】

尚、上記形態 A 9 において、3 回目のラウンド遊技において昇格演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、3 回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

20

【 1 9 7 1 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 L E D はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 L E D は昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 1 9 7 2 】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

30

【 1 9 7 3 】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン 6 3 1 B の操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

40

【 1 9 7 4 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、盤下可動体 3 2 B は、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときには、盤下可動体 L E D 9 e が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（B G M）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときには、盤下可動体 L E D 9 e が昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。

50

【 1 9 7 5 】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 6 4（F 2 4）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかつた場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される 3 回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

10

【 1 9 7 6 】

形態 A 1 0（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 1 0 1 に基づいて説明する。図 1 0 1 は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 1 9 7 7 】

図 1 0 1 に示すように、大当り B、D、E における 1 0 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

20

【 1 9 7 8 】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1 0 回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU 1 0 3 が 1 0 回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約 5 0 0 0 m s 前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、1 0 個）の 1 個前となったタイミングや、1 0 回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

30

【 1 9 7 9 】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと 1 0 回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用 CPU 1 2 0 は 1 0 回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g、アタッカ LED 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 1 0 8 参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、1 0 回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

40

【 1 9 8 0 】

その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f がエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 9 g とアタッカ LED 9 c は、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

50

【 1 9 8 1 】

また、10回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【 1 9 8 2 】

10

このように、10回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【 1 9 8 3 】

より詳しくは、本実施の形態では、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図64（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

20

【 1 9 8 4 】

尚、上記形態A10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図63（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記3ラウンドや10ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

30

【 1 9 8 5 】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【 1 9 8 6 】

40

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体LEDがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【 1 9 8 7 】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED

50

D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【1988】

また、可動体 L E D だけでなく、枠 L E D 9 a、9 b についても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【1989】

10

形態 A 1 1（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 1 0 2 に基づいて説明する。図 1 0 2 は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【1990】

図 1 0 2 に示すように、大当り B、D、E における 1 0 回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当り終了指定コマンドを受信したことに基いてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

20

【1991】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当り終了指定コマンドを受信したことに基いて演出制御用 C P U 1 2 0 がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、C P U 1 0 3 がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば、約 1 0 0 0 m s 後）のタイミングなど）を含む。

【1992】

この場合、ホットスタートで起動された後、C P U 1 0 3 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないので、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次のコマンド（例えば、客待ちデモ指定コマンドなど）を受信するまで遊技状態がどのような状態か（エンディング期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g、アタッカ L E D 9 c が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 1 0 8 参照）、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

30

【1993】

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が高ベース楽曲（時短中演出）に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲（時短中演出）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。尚、チャンスボタン L E D 9 g は、デフォルトに対応した態様にて発光し（例えば、白点灯または消灯など）、アタッカ L E D 9 c は消灯する。

40

【1994】

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g は、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光

50

するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光している。

【1995】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

10

【1996】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図64（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【1997】

尚、上記形態A10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図63（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

20

【1998】

また、上記では大当たりB、D、E（10ラウンド大当たり）のエンディング期間を一例として説明したが、大当たりA、C（3ラウンド大当たり）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【1999】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

30

【2000】

また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する

40

50

可動体に注目させることが可能となる。

【2001】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【2002】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【2003】

形態A12、A20（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図103及び図104に基づいて説明する。図103は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図104は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【2004】

図103（A）に示すように、時短状態B、C1、C2である場合、時短中演出として「BATTLE RUSH演出」が実行される。BATTLE RUSH演出では、画像表示装置5の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第2背景表示132SG320と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「BATTLE RUSH」の文字からなる演出モード表示132SG221が表示されている。また、画像表示装置5の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示132SG201（本例では、「残りXX回」の文字、XX＝0～685）が表示され、画像表示装置5の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示132SG430が表示され、画像表示装置5の画面下部には、大当たり連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示132SG454が表示されている。

【2005】

また、画面左上の表示領域5SLには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域132SG013と、第2保留記憶に対応する第2保留表示領域132SG012と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域132SG013にアクティブ表示132SG003が表示され、第2保留記憶数の値が4であることに対応して、第2保留表示領域132SG012に第2保留表示132SG002が4つ縦並びに表示される。

【2006】

図103（A）に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【2007】

詳しくは、右打ち促進表示132SG430及び第2保留表示132SG002が表示される第2保留表示領域132SG012は、盤上可動体32Aの支持部32bのみが重複しうる位置に表示され、第2保留記憶数表示が表示される表示領域5SLは演出部32

a 及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示され、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a が重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 及び時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 は、盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d の一部が重複しうる位置に表示されている。

【2 0 0 8】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 1 0 4 (A)、(B) に基づいて説明する。尚、図 1 0 4 (A)、(B) においては、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 については記載を省略する。

【2 0 0 9】

図 1 0 4 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 1 0 4 (A) 参照)。

【2 0 1 0】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、第 2 保留記憶数表示 (表示領域 5 S L) の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は表示の視認が困難 (または不可) となる (図 1 0 3 (B) 参照)。その後、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで移動して第 2 保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難 (または不可) となる (図 1 0 3 (C) 参照)。

【2 0 1 1】

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の視認が困難 (または不可) となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数表示、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる (図 1 0 3 (D) 参照)。

【2 0 1 2】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 1 0 4 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【2 0 1 3】

一方、図 1 0 4 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 1 0 3 (D) 参照)。

【2 0 1 4】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 の一部の前面側に演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d が重複す

10

20

30

40

50

ることにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図 103（D）、（E）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 32B が各表示に重複する状況は同じである。

【2015】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 32A が第 2 保留記憶数（表示領域 5SL）や第 2 保留表示 132SG002（第 2 保留表示領域 132SG012）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 32B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 132SG454）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 32A や盤下可動体 32B で遊技への影響度が高い第 2 保留記憶数（表示領域 5SL）や第 2 保留表示 132SG002（第 2 保留表示領域 132SG012）の視認性が妨げられにくくなる。

10

【2016】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 32A によって第 2 保留記憶数（表示領域 5SL）や第 2 保留表示 132SG002（第 2 保留表示領域 132SG012）が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第 2 保留記憶数（表示領域 5SL）や第 2 保留表示 132SG002（第 2 保留表示領域 132SG012）は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

20

【2017】

また、連荘回数 / 総出球数表示 132SG454 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数（表示領域 5SL）や第 2 保留表示 132SG002 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様の変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体 32A や盤下可動体 32B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数 / 総出球数表示 132SG454 よりも妨げられることを防止できる。

【2018】

30

また、イニシャル動作により盤上可動体 32A が第 2 保留記憶数（表示領域 5SL）や第 2 保留表示 132SG002（第 2 保留表示領域 132SG012）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 32A が連荘回数 / 総出球数表示 132SG454 に重複する範囲の方が大きくなることが好ましく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体 32A や盤下可動体 32B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数 / 総出球数表示 132SG454 よりも妨げられることを防止できる。

【2019】

また、図 104（A）（B）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 32A が右打ち促進表示 132SG430 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 32B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 132SG454）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 32A や盤下可動体 32B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 132SG430 の視認性が妨げられにくくなる。

40

【2020】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 32A や盤下可動体 32B によって右打ち促進表示 132SG430 が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃し

50

てしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【 2 0 2 1 】

尚、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ）に重複する時間よりも短くなる態様にて動作するようにしてもよい。

10

【 2 0 2 2 】

例えば、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B を、イニシャル動作において原点位置から第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第 2 保留記憶数及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 や右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられることを防止できる。

20

【 2 0 2 3 】

また、図 1 0 4 (A) (B) に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L ）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 （第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 ）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第 2 保留記憶数や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【 2 0 2 4 】

30

また、形態 A 1 2、A 2 0 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数（表示領域 5 S L ）や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 （第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 ）、大当り情報表示（例えば、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 ）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【 2 0 2 5 】

形態 A 1 3（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

40

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 1 0 5 に基づいて説明する。図 1 0 5 は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 2 0 2 6 】

図 1 0 5 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホ

50

ットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【 2 0 2 7 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイ
10
ミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 1 0 8 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【 2 0 2 8 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基
いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップ S 1 3 2 S G 6 1 0）において、リーチ態
様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを定めるボタン操作を促す
ボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様に可
20
変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、
枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が変動（背景）に対応した態様で発
光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（B G M）の出力が開始される。また、
停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s）が経過したとき
に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表
示が開始される。

【 2 0 2 9 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経
過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可
動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開
30
始される。

【 2 0 3 0 】

ボタン予告（結果報知パート）では、図 6 1（D 6）、（D 7）に示すように、遊技者
がチャンスボタン 6 3 1 B を操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知され
るため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると
、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視
認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【 2 0 3 1 】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生し
た後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パ
ート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる
ため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられる
ことを防止できる。

【 2 0 3 2 】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前
に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 6 1
（D 1）～（D 5）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から
ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定さ
れている。

【 2 0 3 3 】

10

20

30

40

50

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

10

【2034】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【2035】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の可否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

20

【2036】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

30

【2037】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

40

【2038】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【2039】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのLEDを発光（赤 消灯150ms周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は

50

、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【 2 0 4 0 】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン 6 3 1 B を振動させる（振動モータ 6 3 5 E の確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン 6 3 1 B を振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタン L E D の発光態様のうち少なくとも 1 つが異なる。

【 2 0 4 1 】

形態 A 1 4（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

10

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 1 0 6 に基づいて説明する。図 1 0 6 は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【 2 0 4 2 】

図 1 0 6 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5 0 0 0 m s 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

20

【 2 0 4 3 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイ

30

【 2 0 4 4 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基

いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップ S 1 3 2 S G 6 1 0）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可

40

【 2 0 4 5 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

50

【 2 0 4 6 】

開始時予告（結果報知パート）では、図 5 9（B 3 a）～（B 6 a）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【 2 0 4 7 】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

10

【 2 0 4 8 】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 5 9（B 2）～（B 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【 2 0 4 9 】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 2 0 秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることが C P U 1 0 3 により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

20

30

【 2 0 5 0 】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【 2 0 5 1 】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第 1 保留記憶数通知コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第 1（or 第 2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

40

【 2 0 5 2 】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4 0 0 0 m s）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約 2 0 秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5 秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい

50

。

【 2 0 5 3 】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了 5 秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

10

【 2 0 5 4 】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン 6 3 1 B を振動させることが可能であり、また、図 5 9（B 6）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン 6 3 1 B を振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタン L E D の発光態様のうち少なくとも 1 つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

20

【 2 0 5 5 】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン 6 3 1 B を振動させることが可能であり、また、図 5 9（B 1）にてボタン振動予告（開始時予告とは異なる期待度示唆）を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタン L E D の発光態様のうち少なくとも 1 つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【 2 0 5 6 】

形態 A 1 5（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 1 0 7 に基づいて説明する。図 1 0 7 は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

30

【 2 0 5 7 】

図 1 0 7 に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約 5 0 0 0 m s 前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

40

【 2 0 5 8 】

よって、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されている間に、C P U 1 0 3 の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（B G M）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる

50

文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 1 0 8 参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【 2 0 5 9 】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g が背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（変動）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2 0 0 0 m s）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

10

【 2 0 6 0 】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4 0 0 0 m s）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【 2 0 6 1 】

擬似連予告（結果報知パート）では、図 6 0（C 6）、（C 1 0）、（C 9）に示すように、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

20

【 2 0 6 2 】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【 2 0 6 3 】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図 5 9（B 2）～（B 6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

30

【 2 0 6 4 】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態 A 1 で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B の演出動作が制限され、可動体予告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図 7 7 参照）。また、実施形態 A 1 では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B の演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

40

【 2 0 6 5 】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が 1 以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約 2

50

0 秒)よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告(結果報知パート)が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告(結果報知パート)が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド(例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド)が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【2066】

10

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン(擬似連予告有り)であることを指定する入賞時演出指定コマンド(特定情報)が送信される。

【2067】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド(特図の当否情報)、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1(or第2)可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

20

【2068】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間(例えば、4000ms)内に、特定変動パターン(擬似連予告有り)を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作(約20秒)を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い(例えば、5秒など)短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【2069】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作(原点位置と演出位置との間の往復)を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作(例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰)を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であつた場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前(例えば、終了5秒前など)だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

30

【2070】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる(図60(C4)でショートイニシャル動作、図60(C5)で制限された可動体予告における演出動作が行われる)。

40

【2071】

形態A16(通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係)

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図108及び図109に基づいて説明する。図108は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図109は、(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

50

【 2 0 7 2 】

図 1 0 8 (A) に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【 2 0 7 3 】

そして、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ 2 1 など画像表示装置 5 の右側の遊技領域 (第 2 経路) に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の左側の遊技領域 (第 1 経路) に打ち出す操作を行うことが促進される。

【 2 0 7 4 】

図 1 0 8 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

【 2 0 7 5 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示されている。

【 2 0 7 6 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 1 0 9 (A)、(B) に基づいて説明する。尚、図 1 0 9 (A) (B) においては、盤上可動体 3 2 A 及び盤下可動体 3 2 B と左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 (図 9 5、図 1 0 4 参照) との関係について比較できるようにしている。

【 2 0 7 7 】

図 1 0 9 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 1 0 8 (A) 参照)。

【 2 0 7 8 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の前面側に演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難 (または不可) となる (図 1 0 8 (B) 参照)。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 (または不可) となる (図 1 0 8 (C) 参照)。

【 2 0 7 9 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 1 0 9 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 2 0 8 0 】

10

20

30

40

50

一方、図 109 (A) に示すように、盤下可動体 32B は、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示 132SG530、復旧中表示 132SG510 及び右打ち促進表示 132SG430 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 108 (A) 参照)。

【2081】

次いで、盤下可動体 32B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 132SG510 が前面側に演出部 32a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 132SG510 の一部の視認が困難 (または不可) となる一方で、左打ち促進表示 132SG530 には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示 132SG530 を視認可能となる (図 108 (D)、(E) 参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 32B が各表示に重複する状況は同じである。

【2082】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 32A が左打ち促進表示 132SG530 に重複して遊技者が視認困難 (または不可) となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体 32A が左打ち促進表示 132SG530 に重複するのは、盤上可動体 32A が中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示 132SG530 イニシャル動作する盤上可動体 32A や盤下可動体 32B で左打ち促進表示 132SG530 の視認性が妨げられにくくなる。

【2083】

また、図 109 (A) に示すように、盤上可動体 32A が左打ち促進表示 132SG530 に重複する期間は、盤上可動体 32A が右打ち促進表示 132SG430 に重複する期間よりも長いが、右打ち促進表示 132SG430 は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体 32A によって右打ち促進表示 132SG430 が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示 132SG430 は左打ち促進表示 132SG530 に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【2084】

また、演出制御用 CPU 120 は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示 132SG530 の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 132SG530 が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したことに基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示 132SG530 表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【2085】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ 21 などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ 21 に特定数の遊技球 (例えば、5 個) が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間 (例えば、20 秒間) よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知が妨げられることを防止できる。

【2086】

形態 A17、A18 (大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係)

次に、大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 110

10

20

30

40

50

及び図 1 1 1 に基づいて説明する。図 1 1 0 は、大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図 1 1 1 は、(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【 2 0 8 7 】

図 1 1 0 (A) に示すように、大当り遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置 5 に表示された起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

10

【 2 0 8 8 】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当り遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示され、遊技球を画像表示装置 5 の右側の遊技領域 (第 2 経路) に打ち出す操作を行うことが促進される。

【 2 0 8 9 】

図 1 0 8 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A が原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部 3 2 a は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 1 で上下方向に移動可能であり、支持部 3 2 b は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 2 で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体 3 2 B が原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d は 2 点鎖線で囲まれる斜線領域 E 3 で上下方向に移動可能である。

20

【 2 0 9 0 】

詳しくは、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a 及び盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c が重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 は、盤上可動体 3 2 A の演出部 3 2 a の一部及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示されている。

【 2 0 9 1 】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 1 1 1 (A)、(B) に基づいて説明する。

30

【 2 0 9 2 】

図 1 1 1 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 及び右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 1 1 0 (A) 参照)。

【 2 0 9 3 】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は左打ち促進表示 1 3 2 S G 5 3 0 の視認が困難 (または不可) となる (図示略)。その後、盤上可動体 3 2 A が通過して右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 (または不可) となる (図 1 1 0 (B) 参照)。

40

【 2 0 9 4 】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 1 1 1 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【 2 0 9 5 】

50

一方、図 1 1 1 (A) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 1 1 0 (A) 参照) 。

【 2 0 9 6 】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難 (または不可) となる一方で、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を視認可能となる (図 1 1 0 (C) 参照) 。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

10

【 2 0 9 7 】

このように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報 (例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など) が表示される所定領域 (図 9 4 (A) 参照) の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報 (例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など) が表示される所定領域 (図 9 4 (A) 参照) の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

20

【 2 0 9 8 】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

30

【 2 0 9 9 】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【 2 1 0 0 】

また、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

40

【 2 1 0 1 】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作 (原点位置と中間位置との間での往復動作) を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作 (原点位置と中間位置と

50

の間での往復動作)を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2102】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作(原点位置と中間位置との間での往復動作)を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2103】

また、盤下可動体32Bが復旧中表示132SG510に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間T1及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間T2は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間T3よりも長くなることが好ましい($T1 = T2 > T3$)。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示132SG510に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

10

【2104】

形態A19(時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係)

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図112に基づいて説明する。図112は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

20

【2105】

図112(A)に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【2106】

図112(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

30

【2107】

詳しくは、復旧中表示132SG510は、盤上可動体32Aの演出部32a及び盤下可動体32Bの演出部32cが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示132SG430は、盤上可動体32Aの演出部32aの一部及び支持部32bが重複しうる位置(図112(C)参照)に表示される。

【2108】

図112(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び右打ち促進表示132SG430のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

40

【2109】

次いで、盤上可動体32Aのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示132SG510の表示が終了し、第2背景表示132SG320が表示された場合、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図示略)。その後、盤上可動体32Aが通過して右打ち促進表示132SG4

50

3 0 が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難（または不可）となる（図 1 1 2（B）参照）。

【2 1 1 0】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【2 1 1 1】

一方、図 1 1 2（A）に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【2 1 1 2】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 を視認可能となる（図 1 1 2（C）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【2 1 1 3】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 1 2（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が表示される特定領域（図 1 1 2（A）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数 / 総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 1 2（B）（C）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【2 1 1 4】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に支持部 3 2 b が重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 1 1 5】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【2 1 1 6】

また、形態 A 1 7 ~ A 1 9 においては、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B と、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数 / 総

10

20

30

40

50

出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【 2 1 1 7 】

形態 A 2 1 ~ A 2 4 (イニシャル動作制御実行時の起動順)

前記特徴部 1 3 2 S G では、図 7 2 及び図 7 3 に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入 (パチンコ遊技機 1 がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動) されると、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプと、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) とを同時に点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯タイミングは異なってもよい。

10

【 2 1 1 8 】

例えば、図 1 1 3 (A) ~ (G) に示すように、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始される。該起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示開始から所定時間 (例えば、図 7 2 や図 7 3 と同様の 3 秒) が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始される (図 1 1 3 (A)、(B) 参照)。

20

【 2 1 1 9 】

また、該タイミングでは、ソレノイド 8 1、8 2 への通電が再開されることによって、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置 6 B が開放状態となる。また、パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置 7 (大入賞口) の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

30

【 2 1 2 0 】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断時の状態となった後は、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯が開始される。

【 2 1 2 1 】

以降は、初期化報知として、画像表示装置 5 において初期化報知画像の表示と、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) における初期化報知態様での点灯、スピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される (図 1 1 3 (D) ~ (G))。

40

【 2 1 2 2 】

特に、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図 1 1 4 (A) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 への電源投入指定コマンドの送信 (演出制御用 C P U 1 2 0 による電源投入指定コマンド

50

の受信)が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態(閉状態)となる。

【2123】

尚、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

10

【2124】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が初期状態となった後には、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) の点灯が開始される。

【2125】

そして、演出制御用 CPU 120 が電源投入指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する(起動準備表示 132SG500 の表示から 5 秒が経過する)と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 に替えて初期化報知表示 132SG600 の表示が開始される。該初期化報知表示 132SG600 の表示開始後は、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631 B の確認動作が実行される。

20

【2126】

このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入が、起動準備表示 132SG500 の表示により遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機 1 が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られることなく遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【2127】

30

また、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図 114 (B) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、CPU 103 から演出制御用 CPU 120 への停電復旧指定コマンドの送信(演出制御用 CPU 120 による停電復旧指定コマンドの受信)が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯(及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示)が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断前の状態となる。また、演出制御用 CPU 120 が停電復旧指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する(起動準備表示 132SG500 の表示から 5 秒が経過する)と、画像表示装置 5 において起動準備表示 132SG500 に替えて復旧中表示 132SG510 の表示が開始される。その後は、各 LED (枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g) の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631 B の確認動作が実行される。

40

【2128】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示 132SG500 の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図 114 (B) に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示 132SG510 の表示が終了される

50

。

【 2 1 2 9 】

つまり、保留記憶数が 0 の状態で画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わる。更に、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。

【 2 1 3 0 】

図 1 1 4 (B) に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中にイニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が開始される。

【 2 1 3 1 】

尚、図 1 1 4 (B) と同じくパチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図 1 1 5 (A) に示すように、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了）することとなる。

【 2 1 3 2 】

また、図 1 1 4 (B) と同じくパチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図 1 1 5 (B) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了することとなる。

【 2 1 3 3 】

以上のように、図 1 1 4 (A)、(B) 及び図 1 1 5 (A)、(B) に示す例については、画像表示装置 5 において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置 5 における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【 2 1 3 4 】

また、図 1 1 5 (A) に示す例では、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作と、を同時に開始させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

【 2 1 3 5 】

例えば、図 1 1 6 (A) に示すように、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止しない場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示期間中（より正確には、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンドを受信してからの 2 秒間）から各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始させればよい。

10

【 2 1 3 6 】

尚、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【 2 1 3 7 】

また、図 1 1 6 (A) に示す例において、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図 1 1 6 (B) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了タイミングから画像表示装置 5 において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

20

【 2 1 3 8 】

また、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機 1 において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 は、可変表示が実行されない大当り遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

30

【 2 1 3 9 】

パチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図 1 1 7 (A) に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が開始されたタイミングから 3 秒経過した時点で、C P U 1 0 3 から演出制御用 C P U 1 2 0 への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用 C P U 1 2 0 による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置 4 A、4 B が通電することによってこれら特別図柄表示装置 4 A、4 B を構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド 8 1、8 2 が通電することによって可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置 6 B が閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置 7 が開放状態となる。

40

【 2 1 4 0 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから 2 秒が経過する（起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示から 5 秒が経過する）と、画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 に替えて復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されるとともに、各 L E D（枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。

【 2 1 4 1 】

50

その後の復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行される。

【 2 1 4 2 】

イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置 5 においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

10

【 2 1 4 3 】

尚、図 1 1 7 (A) の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図 1 1 7 (B) に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される (特別可変入賞球装置 7 が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる) 場合については、画像表示装置 5 における起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が終了するまで、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) を復旧中であることに

20

【 2 1 4 4 】

図 1 1 7 (A)、(B) に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置 7 が開放状態である (ラウンド遊技中である) ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動することにより、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作が実行されることがないので、各 L E D (枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g) がラウンド遊技中に

30

【 2 1 4 5 】

また、図 1 1 4 ~ 図 1 1 6 に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図 1 1 8 (A) に示すように、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態であって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中 (図 1 1 8 (A) の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間) に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に第 2 始動入賞が発生した場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示終了後に、該第 2 始動入賞に応じた可変表示の停止タイミングまで画像表示装置 5 において復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 を表示するとともに、該復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を開始すればよい。

40

【 2 1 4 6 】

また、図 1 1 8 (A) に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置 6 B が開放状態で

50

あって、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中（図 1 1 8（A）の例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に普図当りが発生した場合については、図 1 1 8（B）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置 6 B を開放状態に制御すればよい。

【2 1 4 7】

10

以上、図 1 1 8（A）及び図 1 1 8（B）に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【2 1 4 8】

尚、図 1 1 8（A）の例では、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞した後に、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開放状態の可変入賞球装置 6 B に遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示に切り替わるようにしてもよい。

20

【2 1 4 9】

また、図 1 1 7（A）、（B）では、パチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、図 1 1 9 に示すように、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動したことにより画像表示装置 5 において起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中（図 1 1 9 に示す例では演出制御用 C P U 1 2 0 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了するまでの 2 秒の間）に特別可変入賞球装置 7 が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置 7 が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示が終了してから復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が開始されればよい。

30

【2 1 5 0】

以上、図 1 1 9 に示すようにパチンコ遊技機 1 の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1、チャンスボタン 6 3 1 B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【2 1 5 1】

尚、形態 A 3 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態 A 2 1 ~ A 2 4 においては、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当たりするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあってはならないため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当たり遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

40

【2 1 5 2】

形態 A 2 5（初期化報知画像とイニシャル動作との関係）＜変形例＞

次に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係について、図 1 2 1、

50

図 1 2 2 に基づいて説明する。図 1 2 1 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図 1 2 2 は、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【 2 1 5 3 】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間（例えば、3 秒）が経過して C P U 1 0 3 が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた（コールドスタート処理で起動した）として、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g を所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ 8 L、8 R にて初期化報知音の出力を開始する（図 7 2、図 7 3 参照）。

10

【 2 1 5 4 】

また、画像表示装置 5 に起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示されてから所定時間（例えば、5 秒）が経過したときに起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）に基づいて第 1 背景表示 1 3 2 S G 3 1 0 が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図 1 1 3 にて説明したような初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されるようにする。

20

【 2 1 5 5 】

そしてこの場合、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【 2 1 5 6 】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

30

【 2 1 5 7 】

また、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は、所定の実行期間（例えば、3 0 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

40

【 2 1 5 8 】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【 2 1 5 9 】

尚、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【 2 1 6 0 】

50

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【 2 1 6 1 】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するものにおいて、図 1 2 0 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図 1 2 1 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態 A 1 で説明したように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

10

【 2 1 6 2 】

形態 A 2 6（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 1 2 2 ~ 1 4 に基づいて説明する。図 1 2 2 は、（ A ） ~ （ D ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図 1 2 3 は、（ A ） ~ （ D ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

20

【 2 1 6 3 】

前記実施の形態では、図 6 8（ A ） ~ （ J ）に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 6 8（ B ）参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 6 8（ C ）参照）。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 6 8（ D ）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 6 8（ E ）参照）。次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 6 8（ F ）参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 6 8（ G ）参照）。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 6 8（ H ）参照）、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 6 8（ I ）参照）。その後、所定時間（例えば、約 1 0 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

30

【 2 1 6 4 】

具体的には、図 1 2 2（ A ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 1 よりも、図 1 2 2（ B ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が演出位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 2 の方が短くなるようになっている。

40

【 2 1 6 5 】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3

50

1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 2 2（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 2 2（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 2 2（D）参照）ようにしてもよい。

【2 1 6 6】

このようにすることで、第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）が演出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）の演出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

10

【2 1 6 7】

尚、本変形例では、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A との進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

20

【2 1 6 8】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図 1 2 3（A）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複しないように、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降するとともに（図 1 2 3（B）参照）、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体 3 2 A を持ち上げる演出を実行可能であり（図 1 2 3（C）参照）、その後、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B との演出動作期間が重複するように、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図 1 2 3（D）参照）。

30

【2 1 6 9】

そして、このように第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 2 3（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2 1 7 0】

また、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4（図 1 3 参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 3 2 B）が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 3 4 により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

40

【2 1 7 1】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第 1 可動体と第 2 可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1

50

のショートイニシャル動作制御)が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2172】

形態A27(動作確認制御)

また、図68に示すように、遊技盤2に設けられる盤下可動体32Bと、開閉扉枠3aに設けられる枠上可動体132SG101とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で(図68(F)参照)、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている(図68(G)~(I)参照)。

【2173】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第1可動体(例えば、盤下可動体32B)により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第1可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置に配置されているときに第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)の動作を開始することにより該第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【2174】

具体的には、枠上可動体132SG101やチャンスボタン631Bなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができてしまう(図124(A)参照)。

【2175】

よって、例えば、図124(B)に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置5の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像(例えば、「枠側可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する)を背景画像上に表示し、最大5回(盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする)のエラー判定時のイニシャル動作(枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ)を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

【2176】

また、第2可動体(例えば、枠上可動体132SG101)が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ132SG104(図13参照)を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体(例えば、盤下可動体32B)の原点位置に向けての動作は、第2可動体(例えば、盤下可動体32B)が演出位置センサ132SG104により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【2177】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2178】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【2179】

10

20

30

40

50

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

【 2 1 8 0 】

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。

【 2 1 8 1 】

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。

【 2 1 8 2 】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下にさらに説明する。尚、以下の実施例では、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動表示」や単に「変動」と表記する場合がある。

【 2 1 8 3 】

[形態 B 1]

形態 B 1 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に

10

20

30

40

50

変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。

10

対応図面：図 1 9 6 ~ 図 1 9 8

尚、本形態において、

『有利状態』は本実施の形態における『大当り遊技状態』に該当し、
『遊技制御手段』は本実施の形態における『CPU 1 0 3』に該当し、
『演出実行手段』は本実施の形態における『演出制御用 CPU 1 2 0』に該当し、
『保留記憶手段』は本実施の形態における『第 1 特別図柄バツファ 0 0 1 S G 1 5 1』や『第 2 特別図柄バツファ 0 0 1 S G 1 5 1 B』に該当し、
『所定数』は本実施の形態における『第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 4 個であること』に該当し、
『開始態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『完了態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『途中態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『保留シフト』は本実施の形態における『シフトアニメーション』に該当し、
『特定期間』とは本実施の形態における『シフトアニメーションの表示実行期間である 3 3 0 m s』に該当し、
『所定期間』とは本実施の形態における『出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s』に該当し、
『保留表示位置』とは本実施の形態における『保留記憶表示エリア 5 U』に該当する。

20

30

【 2 1 8 4 】

[形態 B 2]

形態 B 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

40

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

50

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となつている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となつている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。

30

対応図面：図196、図197、図199、図200

【2185】

[形態B3]

形態B3の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

40

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留

50

記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

30

対応図面：図 196、図 197、図 205、図 206

【2186】

[形態 B4]

形態 B4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

40

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始

50

されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数0時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で

10

20

30

40

50

の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

対応図面：図196、図197、図199、図200、図205～図208

尚、本形態において、

『保留記憶数0時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が0個の可変表示が終了するまで33ms未満のタイミング』に該当し、

『保留記憶数0時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が0個の可変表示が終了してから33ms未満のタイミング』に該当する。

【2187】

[形態B5]

形態B5の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的变化で用いる表示領域のほ

10

対応図面：図 180、図 196 ~ 図 198

【2188】

[形態 B6]

形態 B6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に变化させて保留表示を表示可能であり、

30

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで变化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

40

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

50

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図 180、図 196、図 197、図 199、図 200

【2189】

[形態 B7]

形態 B7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完

了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで变化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既にN数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、N数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図180、図196、図197、図205、図206

【2190】

[形態B8]

形態B8の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、

10

20

30

40

50

該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用する表示領域が、新たな保留表示の段階的变化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図 180、図 196、図 197、図 199、図 200、図 205～図 208
【2191】

[形態 B9]

形態 B9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

30

対応図面：図196～図198、図216

尚、本形態において、

『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。

【2192】

[形態B10]

40

形態B10の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

50

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

10

20

30

40

50

対応図面：図 196、図 197、図 199、図 200、図 216

【 2193 】

[形態 B 1 1]

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、 10

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、 20

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、 30

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、 40

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を 50

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、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既にN数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

10

対応図面：図196、図197、図205、図206、図216

20

【2194】

[形態B12]

形態B12の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

30

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

40

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに

50

基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

30

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる

50

保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了して

10

また、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

20

対応図面：図196、図197、図199、図200、図205～図208、図216
【2195】

[形態B13]

形態B13の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

30

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の1つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に变化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の1つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に变化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

40

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様

50

に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 193、図 196 ~ 図 198

尚、本形態において、

『通常保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、

『特殊保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、

『通常開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによ

って出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、

『通常完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『通常途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『特殊開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。

【 2 1 9 6 】

[形態 B 1 4]

形態 B 1 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の 1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に

10

20

30

40

50

該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

20

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、特殊保留表示

50

が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 193、図 196、図 197、図 199、図 200

【2197】

[形態 B15]

形態 B15 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の 1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様とな

10

20

30

40

50

っている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に变化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に变化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで变化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで变化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、また、既に N 数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N 数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 193、図 196、図 197、図 205、図 206

【2198】

[形態 B16]

形態 B16 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

10

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の1つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の1つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

20

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

30

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

40

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイ

50

ミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

10

20

30

40

50

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 193、図 196、図 197、図 199、図 200、図 205 ~ 図 208

【 2199 】

[形態 B17]

形態 B17 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応す

10

20

30

40

50

る演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開

10

20

30

40

50

始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図196～図198、図216

尚、本形態において、

『第1モード』は本実施の形態における『演出モードA』に該当し、

『第2モード』は本実施の形態における『演出モードB』に該当し、

『第1モード保留表示』は本実施の形態における『演出モードAでの立方体の保留表示』に該当し、

『第2モード保留表示』は本実施の形態における『演出モードBでの正八面体の保留表示』に該当し、

『第1モード開始態様』は本実施の形態における『演出モードAにおいて出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第1モード完了態様』は本実施の形態における『演出モードAにおいて出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第2モード途中態様』は本実施の形態における『演出モードBにおいて出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第2モード開始態様』は本実施の形態における『演出モードBにおいて出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第2モード完了態様』は本実施の形態における『演出モードBにおいて出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第2モード途中態様』は本実施の形態における『演出モードBにおいて出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。

【2200】

[形態B18]

形態B18の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶が

ある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留

10

20

30

40

50

記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

10

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示する、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

30

対応図面：図 196、図 197、図 199、図 200、図 216

【2201】

[形態 B19]

形態 B19 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

40

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

50

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

10

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

20

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

30

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

40

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

50

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既に N 数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N 数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 196、図 197、図 205、図 206、図 216

【2202】

[形態 B20]

形態 B20 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

10

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

20

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

30

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

40

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表

50

示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

10

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

20

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

30

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

40

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モー

50

ド完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に変化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に変化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第 1 モード保留表示を前記第 1 モード完了態様から表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第 2 モード保留表示を前記第 2 モード完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 196、図 197、図 199、図 200、図 205～図 208、図 216
【2203】

[形態 B 2 1]

形態 B 2 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

10

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

40

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の

50

まま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

10

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

40

対応図面：図163、図196～図198

尚、本形態において、

『演出制御手段』は本実施の形態における『演出制御用CPU120』に該当し、

『記憶手段』は本実施の形態における『RAM102、特に遊技制御用データ保持エリア001SG150』に該当し、

50

『特定識別情報』は本実施の形態における『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する8つのLED』に該当し、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット201を構成するLED、特に第1保留表示器25A、第2保留表示器25Bを構成するLED』に該当し、

『演出制御手段側発光手段』は本実施の形態における『第1サブ保留表示器151A、第2サブ保留表示器151Bを構成するLED』に該当し、

『当該可変表示記憶領域』は本実施の形態における『第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bでの保留番号「0」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『第1保留記憶領域』は本実施の形態における『第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bでの保留番号「1～4」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『始動領域』は本実施の形態における『第1始動入賞口（入賞球装置6A）や第2始動入賞口（可変入賞球装置6B）』に該当する。

【2204】

[形態B22]

形態B22の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保

10

20

30

40

50

留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

10

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

40

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応す

50

る保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図163、図196、図197、図199、図200

【2205】

[形態B23]

形態B23の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を

遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

10

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

20

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

30

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

40

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いと

50

きに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図 1 6 3、図 1 9 6、図 1 9 7、図 2 0 5、図 2 0 6

【 2 2 0 6 】

30

[形態 B 2 4]

形態 B 2 4 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

40

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶

50

されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

20

30

40

50

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示が実行されているときにおいて、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見

50

せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図163、図196、図197、図199、図200、図205～図208
【2207】

[形態B25]

形態B25の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

20

30

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

40

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

50

とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図196～図198、図212、図213

尚、本形態において、

『表示手段』は本実施の形態における『画像表示装置5』に該当し、

『保留球数表示』は本実施の形態における『保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示』に該当する。

【 2 2 0 8 】

[形態 B 2 6]

形態 B 2 6 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図196、図197、図199、図200、図212、図213

【2209】

[形態B27]

形態B27の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

10

20

30

40

50

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

10

20

30

40

50

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

30

対応図面：図 196、図 197、図 205、図 206、図 212、図 213

【2210】

40

[形態 B28]

形態 B28 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を

50

含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

10

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、

20

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

30

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

40

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

50

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示が実行されているときにおいて、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見

50

せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図196、図197、図199、図200、図205～図208、図212、図213

10

【2211】

[形態B29]

形態B29の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

20

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

30

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

40

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに

50

る保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記所定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図196～図198、図209

尚、本形態において、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット201を構成するLED、特に第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED』

『初期態様』は本実施の形態における『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成するLEDのうち1個目のLEDが点灯した態様』に該当し、

『最終態様』は本実施の形態における『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成するLEDのうち8個目のLEDが点灯した態様』に該当し、

『特定表示』は本実施の形態における『アクティブ表示』に該当する。

【2212】

[形態B30]

形態B30の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときに、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

10

20

30

40

50

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図 196、図 197、図 199、図 200、図 209

【2213】

[形態 B31]

形態 B31 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

30

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

50

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、 10

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、 20

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、 30

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、 40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様へ 50

の変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図196、図197、図205、図206、図209

【2214】

[形態B32]

形態B32の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

20

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

40

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次

50

の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 196、図 197、図 199、図 200、図 205 ~ 図 209

【 2 2 1 5 】

[形態 B 3 3]

形態 B 3 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて態様に変化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後演出制御手

段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 0 9

尚、本形態において、

『第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は本実施の形態における『第 1 特別図柄パツファ 0 0 1 S G 1 5 1 A と第 2 特別図柄パツファ 0 0 1 S G 1 5 1 B』に該当する。

【 2 2 1 6 】

[形態 B 3 4]

形態 B 3 4 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

10

20

30

40

50

とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図 1 6 3

20

【 2 2 1 7 】

[形態 B 3 5]

形態 B 3 5 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

30

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

40

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域

50

に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

10

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

30

対応図面：図 207、図 209

【2218】

[形態 B36]

形態 B36 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

40

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する

50

保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

10

可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

20

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、

30

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が 1 である表示から保留記憶数が 0 である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

40

対応図面：図 2 2 4

【 2 2 1 9 】

[形態 B 3 7]

50

形態 B 3 7 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、 10

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、 20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、 30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、 40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 0 5、図 2 0 6

【 2 2 2 0 】

〔形態 B 3 8 〕

形態 B 3 8 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

10

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

40

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 1 2、図 2 1 3

【 2 2 2 1 】

[形態 B 3 9]

形態 B 3 9 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 0 9

【 2 2 2 2 】

[形態 B 4 0]

形態 B 4 0 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

10

20

30

40

50

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

10

、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

30

対応図面：図210、図211

【2223】

[形態B41]

形態B41の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

40

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

50

と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

【 2 2 2 4 】

[形態 B 4 2]

形態 B 4 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 1 0、図 2 1 1

【 2 2 2 5 】

[形態 B 4 3]

20

形態 B 4 3 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

30

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

40

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、

50

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで該当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図 176、図 205 ~ 図 208

尚、本形態において、

『切替周期』は本実施の形態における『画像更新周期の 33ms』に該当し、

『特別回数』は本実施の形態における『シフトアニメーションのフレーム数（10フレーム）に対応する 10 回（シフトアニメーション対応回数）』に該当し、

『特定回数』は本実施の形態における『終了アニメーションのフレーム数（5フレーム）に対応する 5 回（終了アニメーション対応回数）』に該当する。

【2226】

20

[形態 B44]

形態 B44 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

30

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

40

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に該特

50

定表示に対応する画像を表示させ、

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、該当当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図176、図196、図197

尚、本形態において、

『所定回数』は本実施の形態における『出現アニメーションのフレーム数(20フレーム)』に対応する20回(出現アニメーション対応回数)』に該当する。

【2227】

[形態B45]

形態B45の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

20

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

30

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

40

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ

該第1保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該

50

可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図 1 7 6

【 2 2 2 8 】

[形態 B 4 6]

形態 B 4 6 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

20

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

30

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従った $N(N \geq 30)$ 回数を 1 周期として切り替えて表示させ、

該第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が当該可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って N 回数よりも少ない回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の N 回数を 1 周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することがで

50

きる。

対応図面：図 1 7 6 及び変形例

【 2 2 2 9 】

[形態 B 4 7]

形態 B 4 7 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

10

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

20

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従った $N(N \geq 30)$ 回数を 1 周期として切り替えて表示させ、

特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って N 回数よりも少ない回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の N 回数を 1 周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに

40

きる。

対応図面：図 1 7 6 及び変形例

【 2 2 3 0 】

[形態 B 4 8]

形態 B 4 8 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

50

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

10

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

前記演出制御手段は、

前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったN(N≧30)回数を1周期として切り替えて表示させ、

20

特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってN回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のN回数を1周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

30

対応図面：図176及び変形例

【2231】

[形態B49]

形態B49の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

40

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を

50

遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 1 7 8、図 1 7 9、図 1 8 2、図 1 8 3、図 1 8 9

【 2 2 3 2 】

[形態 B 5 0]

形態 B 5 0 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報

10

20

30

40

50

を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、

前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、デモンストレーション表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図210、図211

尚、本形態において、

『デモンストレーション表示』は本実施の形態における『デモ表示演出』に該当する。

【2233】

[形態B51]

20

形態B51の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、

30

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

40

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内表示を表示させることが可能であり、

前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第1保留記憶領域

50

に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 1 4、図 2 1 5

尚、本形態において、

『案内表示』は本実施の形態における『メニュー案内表示』に該当する。

【 2 2 3 4 】

[形態 B 5 2]

形態 B 5 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の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、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 1 6 6、図 1 9 6 ~ 図 2 0 0

尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【 2 2 3 5 】

[形態 B 5 3]

形態 B 5 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

10

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の变化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図166、図196～図200

尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【2236】

[形態B54]

30

形態B54の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

メイン状態表示灯と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報

50

を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 1 6 6、図 1 9 6 ~ 図 2 0 0

10

【 2 2 3 7 】

（本発明と本実施の形態との対応関係）

尚、本実施の形態において、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『CPU 1 0 3』は本発明の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用 CPU 1 2 0』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1』や『第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 4 個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である 3 3 0 m s』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s』は本発明の『所定期間』に該当する。

20

【 2 2 3 8 】

また、『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了するまで 3 3 m s 未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了してから 3 3 m s 未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後』に該当する。

30

【 2 2 3 9 】

また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。

【 2 2 4 0 】

また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。

40

【 2 2 4 1 】

50

また、『演出モード A』は本発明の『第 1 モード』に該当し、『演出モード B』は本発明の『第 2 モード』に該当し、『演出モード A での立方体の保留表示』は本発明の『第 1 モード保留表示』に該当し、『演出モード B での正八面体の保留表示』は本発明の『第 2 モード保留表示』に該当し、『演出モード A において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 1 モード開始態様』に該当し、『演出モード A において出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 1 モード完了態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード途中態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード開始態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 20 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード完了態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 19 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード途中態様』に該当する。

10

【2242】

また、『演出制御用 CPU 120』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『RAM 102、特に遊技制御用データ保持エリア 001SG150』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する 8 つの LED』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット 201 を構成する LED、特に第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B を構成する LED』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第 1 サブ保留表示器 151A、第 2 サブ保留表示器 151B を構成する LED』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第 1 特別図柄バッファ 001SG151A や第 2 特別図柄バッファ 001SG151B での保留番号「0」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第 1 特別図柄バッファ 001SG151A や第 2 特別図柄バッファ 001SG151B での保留番号「1～4」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第 1 保留記憶領域』に該当し、『第 1 始動入賞口（入賞球装置 6A）や第 2 始動入賞口（可変入賞球装置 6B）』は本発明の『始動領域』に該当する。

20

【2243】

また、『画像表示装置 5』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア 5U に表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。

30

【2244】

また、『特図ユニット 201 を構成する LED、特に第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する LED』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する LED のうち 1 個目の LED が点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する LED のうち 8 個目の LED が点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。

40

【2245】

また、『第 1 特別図柄バッファ 001SG151A と第 2 特別図柄バッファ 001SG151B』は本発明の『第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。

【2246】

また、『画像更新周期の 33ms』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数（10 フレーム）に対応する 10 回（シフトアニメーション対応回数）』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数（5 フレーム）に対応する 5 回（終了アニメーション対応回数）』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数（20 フレーム）に対応する 20 回（出現アニメーション対応回数）』は本発明の『所定回数』に該当する。

50

【 2 2 4 7 】

また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。

【 2 2 4 8 】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 2 5 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

10

【 2 2 4 9 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 2 5 に示す例では、遊技領域の左下方) には、特図ユニット 2 0 1 が設けられている。該特図ユニット 2 0 1 は、図 1 4 2 (A) に示すように、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B、第 1 保留表示器 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 0、普図保留表示器 2 5 C、ラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 から構成されている。

【 2 2 5 0 】

(特別図柄表示装置)

第 1 特別図柄表示装置 4 A は 8 つの L E D により構成され、第 2 特別図柄表示装置 4 B も 8 つの L E D により構成される。8 つの L E D 1 つ 1 つを特定識別情報 (特別図柄) と呼ぶ。また、8 つの L E D のまとまりを複数種類の特定識別情報 (複数種類の特別図柄) と呼ぶ。第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B は、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への入賞が発生 (始動条件が成立) することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ (8 つの L E D の点灯、消灯の組合せ) が該パチンコ遊技機 1 であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

20

【 2 2 5 1 】

(特別図柄の可変表示)

特別図柄の「可変表示」とは、8 つの L E D をあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

【 2 2 5 2 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。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。

【 2 2 5 3 】

(保留表示器)

第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とは、それぞれ 2 つの L E D から構成されている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数や点灯態様によって、第 1 特図保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数や点灯態様によって、第 2 特図保留記憶数を表示する。例えば、第 1 保留表示器 2 5 A や第 2 保留表示器 2 5 B は、1 個目の L E D のみを点灯させることによって特図保留記憶数が 1 個であることを示し、1 個目と 2 個目の L E D を点灯させることによって特図保留記憶数が 2 個であることを示し、1 個目の L E D を点滅させる一方で 2 個目の L E D を点灯させることによって特図保留記憶数が 3 個であることを示し、1 個目の L E D と 2 個目の L E D の両方を点滅させることで特図保留記憶数が 4 個であることを示す。

40

【 2 2 5 4 】

50

(普通図柄表示器)

また、普通図柄表示器 20 は、4 つの LED から構成され、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。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【2255】

普図保留表示器 25C は、例えば 2 つの LED から構成されており、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 の点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器 25C は、1 個目の LED のみを点灯させることによって普図保留記憶数が 1 個であることを示し、1 個目と 2 個目の LED を点灯させることによって普図保留記憶数が 2 個であることを示し、1 個目の LED を点滅させる一方で 2 個目の LED を点灯させることによって普図保留記憶数が 3 個であることを示し、1 個目の LED と 2 個目の LED の両方を点滅させることで普図保留記憶数が 4 個であることを示す。

10

【2256】

(ラウンド数表示器)

ラウンド数表示器 26 は、5 つの LED から構成されており、これら LED の点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯 27、右打ち表示灯 28、状態表示灯 29 は、それぞれ 1 つの LED である。当り表示灯 27 は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯する LED であり、右打ち表示灯 28 は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯する LED であり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯する LED である。

20

【2257】

(画像表示装置)

図 125 に示すように、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。

【2258】

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

30

【2259】

画像表示装置 5 の画面下部には、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 (保留記憶表示エリア 5U、アクティブ表示エリア 5F) が設けられている。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。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の保留記憶表示エリア 5U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、保留記憶表示エリア 5U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

40

50

【 2 2 6 0 】

(入賞球装置)

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

【 2 2 6 1 】

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。尚、本実施の形態における入賞球装置 6 A は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置 5 の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能のように配置されている。

10

【 2 2 6 2 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 2 6 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、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立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可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

20

【 2 2 6 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 5 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる普通入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、普通入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 2 2 6 4 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 2 6 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。

30

【 2 2 6 5 】

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。

【 2 2 6 6 】

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 始動入賞口および普通入賞口 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。

40

【 2 2 6 7 】

普通入賞口 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。尚、本実施の形態における可変入賞球装置 6 B 及び特別可変入賞球装置 7 は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置 5 の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置 5 の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難のように配置されている。

50

【 2 2 6 8 】

(通過ゲート)

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 を通過したに基づき、普図ゲームが実行される。

【 2 2 6 9 】

(アウト口)

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。

【 2 2 7 0 】

(その他演出装置)

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サイドランプ 9 b が設けられており、遊技盤 2 の下方には、ボタンランプ 9 e が設けられている。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

【 2 2 7 1 】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 2 5 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、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、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、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f 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、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている (図 1 2 6 参照)。また、各種ランプについては後述する。

【 2 2 7 2 】

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。

【 2 2 7 3 】

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

【 2 2 7 4 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A (図 1 2 6 参照) により検出される。

【 2 2 7 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B (図 1 2 6 参照) により検出される。

【 2 2 7 6 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作 (操作等) を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が

10

20

30

40

50

設けられていてもよい。

【 2 2 7 7 】

（遊技の進行の概略）

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

【 2 2 7 8 】

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

【 2 2 7 9 】

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

【 2 2 8 0 】

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

【 2 2 8 1 】

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

【 2 2 8 2 】

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

【 2 2 8 3 】

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。

【 2 2 8 4 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間）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（1 5 回や 2 回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 2 2 8 5 】

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。

【 2 2 8 6 】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラ

10

20

30

40

50

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。

【2287】

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。

【2288】

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

10

【2289】

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。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。

20

【2290】

つまり、本実施の形態における通常状態は、主に遊技者が画像表示装置5の左側の遊技領域(左遊技領域)に向けて遊技球を打ち出すことによって、第1特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、本実施の形態における時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置5の右側の遊技領域(右遊技領域)に向けて遊技球を打ち出すことによって、第2特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、本実施の形態における大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置5の右側の遊技領域(右遊技領域)に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。

【2291】

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。

30

【2292】

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。

40

【2293】

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。

【2294】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第2始動入賞

50

口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、本実施の形態における時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第2始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第1始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。

【2295】

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

【2296】

（演出の進行など）

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

【2297】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに基づいて、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。

【2298】

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。

【2299】

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基づいてリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に基づいて表示結果（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。

【2300】

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

【2301】

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。

【 2 3 0 2 】

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

【 2 3 0 3 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。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。

【 2 3 0 4 】

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。

【 2 3 0 5 】

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

【 2 3 0 6 】

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）。

【 2 3 0 7 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 1 2 6 及び図 1 2 7 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 1 7 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【 2 3 0 8 】

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

【 2 3 0 9 】

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

【 2 3 1 0 】

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、シリアル通信回路 106 を備える。

【2311】

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

10

【2312】

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、CPU 103 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。

【2313】

20

I/O 105 は、例えば、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、普通入賞口スイッチ 24 や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路 110 を介して入力される入力ポート 105a と、ソレノイド 81、82 や特図ユニット 201 を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路 111 を介して出力される（伝送される）出力ポート 105b と、を含んで構成される。

【2314】

スイッチ回路 110 は、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、普通入賞口スイッチ 24 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）を取り込んで入力ポート 105a 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。

30

【2315】

尚、本実施の形態におけるゲートスイッチ 21 は、遊技球が通過ゲート 41 を通過したことを検知するためのスイッチであり、第 1 始動口スイッチ 22A は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第 2 始動口スイッチ 22B は遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ 23 は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ 24 は、遊技球が普通入賞口 10 に入賞したことを検知するためのスイッチである。

40

【2316】

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

50

となる。

【 2 3 1 7 】

出力回路 1 1 1 は、出力回路 1 1 1 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 2 3 1 8 】

シリアル通信回路 1 0 6 は、全二重方式、非同期方式および標準 N R Z（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板 1 2）の C P U（演出制御基板 1 2 であれば演出制御用 C P U 1 2 0）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路 1 0 6 は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球 A C K コマンド）を受信する受信部とを含む。

10

【 2 3 1 9 】

また、本実施の形態における主基板 1 1 上には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部 R A M 1 0 7 も設けられている。更に、主基板 1 1 には、特に図示しないが、パチンコ遊技機 1 の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定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タッチ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 3 の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機 1 の背面側に設けられている。

20

【 2 3 2 0 】

パチンコ遊技機 1 の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、1 0 球、1 5 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

30

【 2 3 2 1 】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。

【 2 3 2 2 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）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 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 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。

40

【 2 3 2 3 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 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

50

出であり、可動体 3 2 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。

【 2 3 2 4 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 2 3 2 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 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 1 2 3 とともに演出を実行するための処理 (演出制御基板 1 2 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、ROM 1 2 1 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 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【 2 3 2 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B 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 1 2 3 に指示することもある。また、プッシュボタン 3 1 B 内には振動用モータ 3 6 が設けられている。該振動用モータ 3 6 は、演出制御基板 1 2 と接続されており、演出制御用 CPU 1 2 0 から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、本実施の形態のプッシュボタン 3 1 B は、振動用モータ 3 6 の駆動によって振動することがある。

【 2 3 2 7 】

20

更に、画像表示装置 5 の右下方位置には、演出用表示ユニット 2 0 2 が設けられている。該演出用表示ユニット 2 0 2 は、図 1 4 2 (C) に示すように、第 1 演出表示灯 1 5 2 A 及び第 2 演出表示灯 1 5 2 B、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A 及び第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B、右打ちランプ 1 5 3 から構成されている。

【 2 3 2 8 】

第 1 演出表示灯 1 5 2 A は、第 1 特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第 2 演出表示灯 1 5 2 B は、第 2 特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ 1 つの LED から構成されている。

【 2 3 2 9 】

30

第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ 2 つの LED から構成されており、これら LED の点灯個数や点灯態様によって第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A や第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B は、1 個目の LED のみを点灯させることによって特図保留記憶数が 1 個であることを示し、1 個目と 2 個目の LED を点灯させることによって特図保留記憶数が 2 個であることを示し、1 個目の LED を点滅させる一方で 2 個目の LED を点灯させることによって特図保留記憶数が 3 個であることを示し、1 個目の LED と 2 個目の LED の両方を点滅させることで特図保留記憶数が 4 個であることを示す。

40

【 2 3 3 0 】

また、右打ちランプ 1 5 3 は、1 つの LED であって、が時短状態、確変状態、大当たり遊技状態の期間において点灯する LED である。

【 2 3 3 1 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 2 3 3 2 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5

50

に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【2333】

また、図128に示すように、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

10

【2334】

特に、図129に示すように、VRAM領域には、アクティブ表示エリア5Fにけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fに向けて移動する1個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた1個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uの1個目の保留表示の表示位置に向けて移動する2個目の保留表示と、を描画・配置するための第1保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた2個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uの2個目の保留表示の表示位置に向けて移動する3個目の保留表示と、を描画・配置するための第2保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた3個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア5Uの3個目の保留表示の表示位置に向けて移動する4個目の保留表示と、を描画・配置するための第3保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア5Uにおける遊技状態に応じた4個目の保留表示を描画・配置するための第4保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

20

30

【2335】

本実施の形態では、アクティブ表示画像描画領域、第1保留表示画像描画領域～第4保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図129に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第1保留表示画像描画領域～第4保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第1保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第2保留表示画像描画領域に描画される画像は第1保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第3保留表示画像描画領域に描画される画像は第2保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第4保留表示画像描画領域に描画される画像は第3保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。

40

【2336】

つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、4個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、3個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び3個目の保留表示の表示位置に向けて移動する4個目の保留表示の画像は、4個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、2個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び2個目の保留表

50

示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。

10

【２３３７】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【２３３８】

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。

20

【２３３９】

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。

【２３４０】

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。

30

【２３４１】

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

【２３４２】

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

40

【２３４３】

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

【２３４４】

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。

【２３４５】

50

図 130 (A) は、本実施の形態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「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 130 (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。

【2346】

図 130 (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 可変表示開始指定である。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 可変表示開始指定である。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。

【2347】

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 130 (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「大当り」であるかの決定結果 (事前決定結果) や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果 (大当り種別決定結果) に応じて、異なる EXT データが設定される。

【2348】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 130 (B) に示すように、コマンド 8C00H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8C01H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「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 8C02H 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 8C03H 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 8C04H 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。

【2349】

コマンド 8F00H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L, 5C, 5R で飾り図柄の変動停止 (確定) を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 95XXH は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる EXT データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9500H を時短制御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 9501H 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し、コマンド 9502H を時短制御と確変制御とが行われる遊技状態 (高確高ベース状態、確変状態) に対応した第 3 遊技状態指定コマンドと

する。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【2350】

コマンドA0XXHは、大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A1XXH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A2XXH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A3XXHは、大当り遊技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。

【2351】

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EXT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EXT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EXT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「0」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【2352】

コマンドB100Hは、入賞球装置6A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22A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4A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B200Hは、可変入賞球装置6B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22B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4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

【2353】

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特図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特図保留記憶数通知コマンドである。第1特図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特図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特図保留記憶数通知コマンドや第2特図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。

【2354】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。

10

20

30

40

50

【 2 3 5 5 】

第 1 特図保留記憶数通知コマンドや第 2 特図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。

【 2 3 5 6 】

尚、図 1 3 0 (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 4 1 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可変表示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。

10

【 2 3 5 7 】

図 1 3 1 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 1 3 1 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値 M R 5、普図表示結果判定用の乱数値 M R 6、上記した乱数値 M R 1 及び乱数値 M R 6 の初期値決定用乱数値 M R 7 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。

20

【 2 3 5 8 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 7 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。C P U 1 0 3 は、例えば、後述する遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 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 M R 1 ~ M R 7 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。

【 2 3 5 9 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 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 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

30

【 2 3 6 0 】

はずれ演出判定用の乱数値 M R 3 は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるかや、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

40

【 2 3 6 1 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 5 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、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 」 ~ 「 9 9 7 」の範囲の値をとる。

【 2 3 6 2 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 は、普通図柄表示器 2 0 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「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。初期値決定用

50

の乱数値 M R 7 は、上記した乱数値 M R 1 や乱数値 M R 7 の初期値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。

【2363】

図131は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、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特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【2364】

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

【2365】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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。

【2366】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 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。表示結果判定テーブル22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（本実施の形態では約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（本実施の形態では約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【2367】

図133(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。本実施の形態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 M R 2 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 M R 2 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。

【2368】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図133(B)を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変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。

【2369】

「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）、繰り返し実行さ

10

20

30

40

50

れる通常開放大当りである。一方、「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）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「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）、繰り返し実行される通常開放大当りである。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 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当り A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当りと呼称し、「確変大当り C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当りと呼称する場合がある。

10

【2370】

確変大当り A ~ 確変大当り C の大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当り A ~ 確変大当り C のいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変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。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

20

【2371】

図 133 (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とも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とも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。

30

40

【2372】

尚、図 133 (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。

【2373】

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、「

50

確変大当り A」に対する判定値の割当ても第 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。

【 2 3 7 4 】

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。

10

【 2 3 7 5 】

図 1 3 4 は、ROM 1 0 1 に記憶されるはずれ演出判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態におけるはずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値 MR 3 に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値 MR 3 の値が 1 ~ 8 5 の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値 MR 3 の値が 8 6 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること）に決定する。

20

【 2 3 7 6 】

図 1 3 5 (A) ~ 図 1 3 5 (C) は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてははずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチのいずれとすることを決定するためのテーブルである。本実施の形態では、遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。

【 2 3 7 7 】

具体的には、図 1 3 5 (A) ~ 図 1 3 5 (C) に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブル A と乱数値 MR 4 の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブル B と乱数値 MR 4 の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブル C と乱数値 MR 4 の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出を実行してははずれとすることを決定することである。

30

40

【 2 3 7 8 】

例えば、図 1 3 5 (A) に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値 MR 4 の値が 1 ~ 8 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値 MR 4 の値が 8 1 ~ 9 5 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定し、乱数値 MR 4 の値が 9 6 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定する。また、図 1 3 5 (B) に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値 MR 4 の値が 1 ~ 8 0 の範囲内

50

であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値MR4の値が81～100の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定する。また、図135(C)に示すように、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)である場合は、乱数値MR4の値が1～100の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。

【2379】

図136(A)～図136(C)は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)である場合、時短状態(低確高ベース状態)である場合、確変状態(高確高ベース状態)である場合で、それぞれ可変表示結果が「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」となる場合に対応して、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

20

【2380】

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。

【2381】

本実施の形態において遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)である場合については、図136(A)に示すように、特図可変表示時間が12000msであって非リーチはずれとなる変動パターン(PA1-1)、特図可変表示時間が5750msであって非リーチはずれとなる変動パターン(PA1-2)、特図可変表示時間が3750msであって非リーチはずれとなる変動パターン(PA1-3)、特図可変表示時間が20000msであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン(PA2-1A)、特図可変表示時間が25000msであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン(PA2-1B)、特図可変表示時間が60000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-2A)、特図可変表示時間が65000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-2B)、特図可変表示時間が70000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-3A)、特図可変表示時間が75000msであって、擬似連演出が3回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチはずれとなる変動パターン(PA2-3B)、特図可変表示時間が20000msであってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-1A)、特図可変表示時間が25000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-1B)、特図可変表示時間が60000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-2A)、特図可変表示時間が65000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-2B)、特図可変表示時間が70000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1-3A)、特図可変表示時間が75000msであって、擬似連演出が3回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン(PB1

30

40

50

- 3 B) が設けられている。

【 2 3 8 2 】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図 1 3 6 (B) に示すように、特図可変表示時間が 7 0 0 0 m s であって非リーチはずれとなる変動パターン (P A 1 - 4)、特図可変表示時間が 2 0 0 0 m s であって非リーチはずれとなる変動パターン (P A 1 - 5)、特図可変表示時間が 1 0 0 0 0 m s であってノーマルリーチはずれとなる変動パターン (P A 2 - 4 A)、特図可変表示時間が 1 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン (P A 2 - 4 B)、特図可変表示時間が 3 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン (P A 2 - 5 A)、特図可変表示時間が 3 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン (P A 2 - 5 B)、特図可変表示時間が 1 0 0 0 0 m s であってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 4 A)、特図可変表示時間が 1 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 4 B)、特図可変表示時間が 3 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 5 A)、特図可変表示時間が 3 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 5 B) が設けられている。

10

【 2 3 8 3 】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図 1 3 6 (C) に示すように、特図可変表示時間が 3 0 0 0 m s であって非リーチはずれとなる変動パターン (P A 1 - 6)、特図可変表示時間が 5 0 0 m s であって非リーチはずれとなる変動パターン (P A 1 - 7)、特図可変表示時間が 5 0 0 0 m s であってノーマルリーチはずれとなる変動パターン (P A 2 - 6)、特図可変表示時間が 5 0 0 0 m s であってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 6) が設けられている。

20

【 2 3 8 4 】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチの方がスーパーリーチ よりも変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高く設定されている。

30

【 2 3 8 5 】

また、本実施の形態においては、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 に加えて、はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 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、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 を含む 2 個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 を含む 4 個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

40

【 2 3 8 6 】

図 1 3 7 ~ 1 6 は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 2 3 8 7 】

具体的には、図 1 3 7 (A) ~ 図 1 3 7 (F) に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が 1 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 と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、

50

はずれ用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルEと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルFと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

10

【2388】

また、図138(A)～図138(D)に示すように、遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が1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Gと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が2個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルHと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルIと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルJと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

20

【2389】

更に、図139(A)～図139(C)に示すように、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が1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Kと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数(同種保留記憶数)が2個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルLと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルMと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

30

【2390】

そして、図140(A)～図140(C)に示すように、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルAと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルBと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブルCと乱数値MR5の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【2391】

40

例えば、図137(A)～図137(F)に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-2)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン(PA1-3)に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン(PA2-1A)に決定し、乱数値MR5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パ

50

ターン（P A 2 - 1 B）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルEを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 2 A）に決定し、乱数値M R 5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 2 B）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルFを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 3 A）に決定し、乱数値M R 5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 3 B）に決定する。

【2392】

また、図138（A）～図138（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 4）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルHを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 5）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルIを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～920の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 4 A）に決定し、乱数値M R 5の値が921～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 4 B）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルJを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～950の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ はずれの変動パターン（P A 2 - 5 A）に決定し、乱数値M R 5の値が951～997の範囲内 20

【2393】

また、図139（A）～図139（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 6）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルLを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（P A 1 - 7）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルMを選択した場合は、乱数値M R 5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（P A 2 - 6）に決定する。 30

【2394】

また、図140（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値M R 3の値が1～30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（P B 1 - 1 A）に決定し、乱数値M R 3の値が31～80の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（P B 1 - 1 B）に決定し、乱数値M R 3の値が81～170の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 2 A）に決定し、乱数値M R 3の値が171～320の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 2 B）に決定し、乱数値M R 3の値が321～600の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 3 A）に決定し、乱数値M R 3の値が601～9 40

【2395】

また、図140（B）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値M R 3の値が1～90の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（P B 1 - 4 A）に決定し、乱数値M R 3の値が91～280の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（P B 1 - 4 B）に決定し、乱数値M R 3の値が281～580の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ 大当りの変動パターン（P B 1 - 5 A）に決定し、乱数値M R 3の値が581～997 50

）に決定する。

【 2 3 9 6 】

また、図 1 4 0 (C) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル C を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 6) に決定する。

【 2 3 9 7 】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらず 1 の割合で変動パターンを決定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、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【 2 3 9 8 】

また、図 1 4 1 に示すように、本実施の形態における通常状態は、主に第 1 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り確率) が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、本実施の形態における時短状態は、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り確率) が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、本実施の形態における確変状態は、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り確率) が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。

【 2 3 9 9 】

ここで、本実施の形態における第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示について説明する。図 1 4 2 (B) に示すように、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B には、前述したように 8 つの L E D が設けられており、これら L E D によって特別図柄が構成されている。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 においては、4 0 m s が経過する度に 1 個ずつ点灯させる L E D を切り替えていき、8 個目の L E D の点灯開始から 4 0 m s が経過することで再度 1 個目の L E D の点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象の L E D が 1 個目、2 個目、3 個目... 8 個目と順に変遷していく過程を 1 周期とし、これら L E D の周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【 2 4 0 0 】

また、図 1 4 2 (D) に示すように、第 1 演出表示灯 1 5 2 A、第 2 演出表示灯 1 5 2 B には、それぞれ 1 つの L E D が設けられており、これら L E D によってサブ図柄が構成されている。第 1 演出表示灯 1 5 2 A や第 2 演出表示灯 1 5 2 B においては、6 0 m s 毎に L E D の点灯と消灯を切り替える。つまり、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B においては、L E D の 2 4 0 m s に亘る点灯と 2 4 0 m s に亘る消灯を 1 周期とし、これら L E D の周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。

【 2 4 0 1 】

図 1 2 6 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間 (バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで) は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ

(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【2402】

このような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143に示すような遊技制御用データ保持エリア001SG150が設けられている。図143に示す遊技制御用データ保持エリア001SG150は、第1特別図柄バッファ001SG151Aと、第2特別図柄バッファ001SG151Bと、普図保留記憶部001SG151Cと、遊技制御フラグ設定部001SG152と、遊技制御タイマ設定部001SG153と、遊技制御カウンタ設定部001SG154と、遊技制御バッファ設定部001SG155とを備えている。

【2403】

第1特別図柄バッファ001SG151A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)の保留データを入賞順に記憶する。

【2404】

第2特別図柄バッファ001SG151B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)の保留データを入賞順に記憶する。

【2405】

一例として、第1特別図柄バッファ001SG151A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、大当たり種別判定用の乱数値MR2、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5を示す数値データ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。

【2406】

また、第2特別図柄バッファ001SG151B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、大当たり種別判定用の乱数値MR2、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5を示す数値データ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。

【2407】

尚、第1特別図柄バッファ001SG151A、第2特別図柄バッファ001SG151Bにおける保留番号0の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号1~4の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ(保留データ)である。

【2408】

こうして第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151B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や第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当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。

10

20

30

40

50

【 2 4 0 9 】

尚、本実施の形態では、このように第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 1 始動条件の成立に基づく保留情報（第 1 保留情報）と、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第 2 始動入賞の成立に基づく保留情報（第 2 保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第 2 保留記憶情報に基づく可変表示を、第 1 保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【 2 4 1 0 】

普図保留記憶部 0 0 1 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 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 2 0 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 0 0 1 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 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。

【 2 4 1 1 】

尚、普図保留記憶部 0 0 1 S G 1 5 1 C における保留番号 0 の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号 1 ~ 4 の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【 2 4 1 2 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 5 2 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 0 0 1 S G 1 5 2 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。

【 2 4 1 3 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 5 3 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 0 0 1 S G 1 5 3 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。

【 2 4 1 4 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 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 0 0 1 S G 1 5 4 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 0 0 1 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 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。

【 2 4 1 5 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 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、C P U 1 0 3 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。C P U 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 2 4 1 6 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 5 5 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 0 0 1 S G 1 5 5 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。

【 2 4 1 7 】

尚、本実施の形態における遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 5 5 には、乱数値 M R 1 の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 A、乱数値 M R 2 の数値を一時的に記憶するための大当り種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 B、乱数値 M R 3 の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、乱数値 M R 4 の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、乱数値 M R 5 の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E が設けられている。

【 2 4 1 8 】

図 1 2 6 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラム以外にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【 2 4 1 9 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

【 2 4 2 0 】

図 1 4 4 は、入力ポート 1 0 5 a のビット割り当ての例を示す説明図である。図 1 4 4 に示すように、入力ポート 0 において、ビット 1 にはカウントスイッチ 2 3、ビット 2 には図示しない排出口スイッチ、ビット 3 には特定領域スイッチ、ビット 6 には普通入賞口スイッチ 2 4 からの信号が入力される。入力ポート 1 において、ビット 2 にはアウト確認スイッチ信号 1、ビット 3 にはアウト確認スイッチ信号 2、ビット 5 には磁石センサ信号、ビット 7 には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート 2 において、ビット 2 には盤面近接センサエラー信号、ビット 3 には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット 4 には設定キースイッチ、ビット 5 にはタッチスイッチ、ビット 6 には扉・枠開放スイッチ、ビット 7 にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート 3 において、ビット 1 には第 1 始動口スイッチ 2 2 A、ビット 2 には第 2 始動口スイッチ 2 2 B、ビット 3 にはゲートスイッチ 2 1 からの信号が入力される。また、ビット 6 には電源確認信号、ビット 7 には賞球制御信号 R X 0 の信号が入力される。

【 2 4 2 1 】

図 1 4 5 は、出力ポート 1 0 5 b のビット割り当ての例を示す説明図である。図 1 4 5 に示すように、出力ポート D G 1 においてビット 1 ~ ビット 8 からは、第 1 特別図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。出力ポート D G 2 においてビット 1 ~ ビット 8 からは、第 2 特別図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。

【 2 4 2 2 】

また、出力ポート D G 3 において、ビット 1 からは第 1 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 2（第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のうち 2 個目の L E D）、ビット 2 からは第 2 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 2（第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のうち 2 個目の L E D）、ビット 3 からはゲート通過記憶数表示灯 2（普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D のうち 2 個目の L E D）、ビット 4 からは第 1 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 1（第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のうち 1 個目の L E D）、ビット 5 からは第 2 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 1（第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のうち 1 個目の L E D）、ビット 6 からはゲート通過記憶

数表示灯 1（普通図柄表示器 20 を構成する L E D のうち 1 個目の L E D）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポート D G 4 においてビット 1～ビット 4 からは、普通図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。

【 2 4 2 3 】

また、出力ポート D G 5 において、ビット 0～ビット 4 からは、ラウンド数表示器 26 を構成する各 L E D に信号が出力され、ビット 5 からは当り表示灯 27 を構成する L E D に信号が出力され、ビット 6 からは右打ち表示灯 28 を構成する L E D に信号が出力され、ビット 7 からは状態表示灯 29 を構成する L E D に信号が出力される。

【 2 4 2 4 】

図 1 2 6 に示す演出制御基板 12 に搭載された R A M 1 2 2 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 1 4 6（A）に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 4 6（A）に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 とを備えている。

10

【 2 4 2 5 】

演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【 2 4 2 6 】

演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 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 0 0 1 S G 1 9 2 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。

【 2 4 2 7 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 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 0 0 1 S G 1 9 3 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。

30

【 2 4 2 8 】

演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 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 0 0 1 S G 1 9 4 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。

【 2 4 2 9 】

本実施の形態では、図 1 4 6（B）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A 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 0 0 1 S G 1 9 4 A 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）、保留記憶数通知コマンド（第 1 特図保留記憶数通知コマンドまたは第 2 特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという

40

50

4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001SG194A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、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターン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。

【2430】

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行わ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。

10

【2431】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされる入賞時フラッシュ演出フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

20

【2432】

尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色）または「2」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「1」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「2」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

30

【2433】

演出制御用CPU120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001SG194A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001SG194Aの第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、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。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「0」～「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、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。

40

【2434】

図146（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194A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とともに、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

50

ば図 1 4 6 (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「0」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「0」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。

【 2 4 3 5 】

本実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「1 - 0」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「1 - 1」～「1 - 4」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア 5 U に保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「2 - 0」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア 5 U に保留表示が表示されるようになっている。

【 2 4 3 6 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 2 4 3 7 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 1 4 7 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。

【 2 4 3 8 】

図 1 4 7 に示す遊技制御メイン処理において、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ/タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）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。

【 2 4 3 9 】

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 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 R A M 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 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 R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 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。

【 2 4 4 0 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3；Y e s）、遊技機用枠 3 が開放されているか否かや設定キースwitchの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 4）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップ S 4；Y e s）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップ S 5）。

【 2 4 4 1 】

そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ス

10

20

30

40

50

テップ S 4 ; N o) には、復旧処理 (ステップ S 6) を実行した後に、乱数回路設定処理 (ステップ S 1 2) を実行する。ステップ S 8 の復旧処理により、R A M 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。R A M 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。

【 2 4 4 2 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には (ステップ S 3 ; N o) 、遊技機用枠 3 が開放されているか否かや設定キースwitchの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する (ステップ S 7) 。設定値設定条件が成立した場合には (ステップ S 7 ; Y e s) 、設定値設定処理を実行する (ステップ S 8) 。本実施の形態の設定値設定処理では、例えば、タッチswitchの操作及び設定キースwitchの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。

10

【 2 4 4 3 】

設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には (ステップ S 7 ; N o) 、ステップ S 4 及びステップ S 5 と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する (ステップ 9 、ステップ 1 0) 。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合 (ステップ 9 ; N o) は、初期化処理 (ステップ S 1 1) を実行した後に、乱数回路設定処理 (ステップ S 1 2) を実行する。

20

【 2 4 4 4 】

ステップ S 1 1 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。

【 2 4 4 5 】

乱数回路設定処理 (ステップ S 1 2) の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 1 3) 、割込みを許可する (ステップ S 1 4) 。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 4 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【 2 4 4 6 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 4 8 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 1 4 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1 、第 1 始動口スイッチ 2 2 A 、第 2 始動口スイッチ 2 2 B 、カウントスイッチ 2 3 、普通入賞口スイッチ 2 4 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 2 1) 。続いて、遊技に関する各種タイマ値 (例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口 2 以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値) を減算するためのタイマ減算処理 (ステップ S 2 2) を実行した後に、第 2 始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口 2 異常入賞監視処理 (ステップ S 2 3) 、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための入賞報知処理 (ステップ S 2 4) 、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理 (ステップ S 2 5) 、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理 (ステップ S 2 6) 、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理 (ステップ S 2 7) 及びスイッチ異常エラー報知処理 (ステップ S 2 8) 、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理 (ステップ S 2 9) を実行することによりパチンコ遊技機 1 の異常診断を行うこ

40

50

とで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値MR1と普図表示結果判定用の乱数値MR6といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップS30）、乱数値MR1や乱数値MR6の初期値決定用の乱数値MR7を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップS31）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップS32）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップS33）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第2始動入賞口の開放制御としてソレノイド81、82の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップS34）、パチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する情報出力処理（ステップS35）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップS36）、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cを構成するLEDを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップS37）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップS38）、出力ポート0のRAM領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップS39）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップS40）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップS41）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板12に対して送信する枠状態出力処理（ステップS42）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普通図柄表示器20、普図保留表示器25C等を構成するLEDの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップS43）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップS44）、パチンコ遊技機1の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップS45）を実行し、割込みを許可してから（ステップS46）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

【2447】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップS21）を説明する。本実施の形態では、入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図149は、スイッチ処理で使用されるRAM102に形成される各2バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば4ms前）のスイッチオン/オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート3の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが1に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが0に設定されるバッファである。

40

【2448】

図150は、ステップS21のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、CPU103は、まず、入力ポート3に入力されているデータを入力し（ステップS51）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップS52）。

【2449】

次いで、RAM102に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップS53）、ウェイトカウンタの値が0になるまで、ウェイトカウンタの値を1ずつ減算する（ステップS54、S55）。

50

【 2 4 5 0 】

ウェイトカウンタの値が 0 になると、再度、入力ポート 3 のデータを入力し（ステップ S 5 6）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップ S 5 7）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップ S 5 8）。ステップ S 5 3 ~ S 5 8 の処理によって、ほぼ [ウェイトカウンタの初期値 × (ステップ S 1 0 4, S 1 0 5 の処理時間)] の時間間隔を置いて入力ポート 0 から入力した 2 回の入力データのうち、2 回とも「1」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「1」になる。つまり、所定期間としての [ウェイトカウンタの初期値 × (ステップ S 5 4, S 5 5 の処理時間)] だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「1」になる。

10

【 2 4 5 1 】

さらに、CPU 1 0 3 は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップ S 5 9）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば 4 m s 前）のスイッチオン/オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン/オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「1」になる。CPU 1 0 3 は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップ S 6 0）。この結果、前回のスイッチオン/オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン/オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理積演算による）のみが「1」として残る。

20

【 2 4 5 2 】

そして、CPU 1 0 3 は、ステップ S 6 0 における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップ S 6 1）、ステップ S 1 0 8 における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップ S 6 2）。

【 2 4 5 3 】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば 4 m s 前）のスイッチオン/オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「1」になっている。

30

【 2 4 5 4 】

（乱数更新処理）

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップ S 3 0）を説明する。図 1 5 1 には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理において CPU 1 0 3 は、まず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値 M R 1 の値）を特定し（ステップ S 7 1）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップ S 7 2）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップ S 7 2 ; N）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を + 1 してステップ S 7 5 に進み（ステップ S 7 3）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップ S 7 2 ; Y）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である 1 をセットしてステップ S 7 5 に進む（ステップ S 7 4）。

40

【 2 4 5 5 】

ステップ S 7 5 において CPU 1 0 3 は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップ S 7 5）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップ S 7 6）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップ S 7 6 ; Y）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の初期値決定用の乱数である乱数値 M R 7 値を抽出し（ステップ S 7 7）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットする

50

とともに（ステップ S 7 8）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップ S 7 9）。

【 2 4 5 6 】

ステップ S 7 9 の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップ S 7 6 ; N）、C P U 1 0 3 は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値 M R 6 の値）を特定し（ステップ 8 0）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップ S 8 1）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップ S 8 1 ; N）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を + 1 してステップ S 8 4 に進み（ステップ S 8 2）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップ S 8 1 ; Y）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である 1 をセットしてステップ S 8 4 に進む（ステップ S 8 3）。

10

【 2 4 5 7 】

ステップ S 8 4 において C P U 1 0 3 は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップ S 8 4）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップ S 8 5）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップ S 8 5 ; Y）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 の初期値決定用の乱数である乱数値 M R 7 値を抽出し（ステップ S 8 6）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップ S 8 7）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップ S 8 8）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップ S 8 5 ; N）は、ステップ S 8 6 ~ ステップ S 8 8 を実行せずに乱数更新処理を終了する。

20

【 2 4 5 8 】

尚、本実施の形態では、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 とは共に 1 ~ 6 5 5 3 6 の値をとるため、上記したステップ S 7 4 では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を 1、上記したステップ S 8 3 では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を 1 にそれぞれセット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、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 との取り得る値の範囲を 0 ~ 6 5 5 3 5 とし、上記したステップ S 7 4 では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を 0、上記したステップ S 8 3 では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を 0 にそれぞれセットしてもよい。

30

【 2 4 5 9 】

（特別図柄プロセス処理）

図 1 5 2 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 4 8 に示すステップ S 3 2 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、C P U 1 0 3 は、まず、図 1 4 4 に示す入力ポート 3 を参照する等することで、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 0 0）。第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップ S 1 0 0 ; Y）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

40

【 2 4 6 0 】

始動口スイッチ通過処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、演出制御

50

基板 1 2 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の送信が行われる。

【 2 4 6 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップ S 1 0 0 ; N）CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 6 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 6）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する処理が行われる。

【 2 4 6 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が" 0 "（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲームまたは第 2 特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」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、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が" 1 "に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、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なっている（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）。

【 2 4 6 3 】

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

【 2 4 6 4 】

また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。

【 2 4 6 5 】

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

【 2 4 6 6 】

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

【 2 4 6 7 】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄停止処理は、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

10

20

30

40

50

ある場合には特図プロセスフラグの値が" 3 "に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が" 0 "に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【 2 4 6 8 】

ステップ S 1 1 3 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が" 3 "のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、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" 4 "に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

10

【 2 4 6 9 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放中処理は、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" 5 "に更新され、大当たり開放中処理は終了する。

20

【 2 4 7 0 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が" 5 "のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が" 4 "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" 6 "に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

30

【 2 4 7 1 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が" 6 "のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が" 0 "に更新され、大当たり終了処理は終了する。

【 2 4 7 2 】

(始動口スイッチ通過処理)

40

図 1 5 3 は、図 1 5 2 に示す始動口スイッチ通過処理 (S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 1 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 1 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (0 0 1 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられた第 1 特図保留記憶数カウンタの格納値である第 1 特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることで、第 1 特図保留記憶数を特定できればよい。0 0 1 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記

50

憶数が上限値ではないときには(001SGS102;N)、例えば遊技制御バッファ設定部001SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(001SGS103)。

【2473】

001SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(001SGS101;N)、001SGS102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(001SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(001SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(001SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(001SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部001SG154に設けられた第2特図保留記憶数カウンタの格納値である第2特図保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。001SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(001SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部001SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(001SGS106)。

【2474】

001SGS103, 001SGS106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(001SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1特図保留記憶数カウンタ値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(001SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部001SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

【2475】

001SGS108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001SG154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、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5抽出し、抽出した乱数値MR1を特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、抽出した乱数値MR2を大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、抽出した乱数値MR3をはずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、抽出した乱数値MR4を変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、抽出した乱数値MR5を変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eにそれぞれ格納する(001SGS109~001SGS118)。

【2476】

また、CPU103は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値から第1特別図柄バッファ001SG151A、第2特別図柄バッファ001SG151Bにおける乱数値MR1~MR5の転送先をセットする(001SGS119)。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納されている乱数値MR1~MR5をステップ001SGS19においてセットした転送先に転送する(001SGS120)。

【 2 4 7 7 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別判定用の乱数値 M R 2 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。はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 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。C P U 1 0 3 は、0 0 1 S G S 1 0 9 ~ 0 0 1 S G S 1 2 0 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し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

10

【 2 4 7 8 】

つまり、本実施の形態の始動口スイッチ通過処理においては、図 2 1 7 (A) に示すように、C P U 1 0 3 は、第 1 始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値 M R 1 ~ M R 5 の値を抽出し、これら抽出した乱数値 M R 1 ~ M R 5 の値を一旦遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G S 1 5 5 内の特図表示結果判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 A、大当り種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 B、はずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E に格納する。そして、C P U 1 0 3 は、図 2 1 7 (B) に示すように、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「1」~「4」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 A、大当り種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 B、はずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E に格納されている乱数値 M R 1 ~ M R 5 の値を転送し、保留記憶として記憶する。

20

【 2 4 7 9 】

尚、図 2 1 7 の例では、第 1 始動口への入賞が発生した場合の乱数値 M R 1 ~ M R 5 の値の格納・転送について説明したが、第 2 始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 A、大当り種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 B、はずれ演出判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 C、変動パターン種別判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 D、変動パターン判定用乱数バッファ 0 0 1 S G 1 5 5 E に格納されている乱数値 M R 1 ~ M R 5 の値の転送先が第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B となるのみであるので、説明を省略する。

30

【 2 4 8 0 】

図 1 5 3 において C P U 1 0 3 は、入賞時演出処理 (0 0 1 S G S 1 2 2) を実行した後、例えば R O M 1 0 1 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 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信する (0 0 1 S G S 1 2 3)。

【 2 4 8 1 】

次いで、C P U 1 0 3 は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する (0 0 1 S G S 1 2 4)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば (0 0 1 S G S 1 2 4 ; 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 (0 0 1 S G S 1 2 6)、2 3 9 0 S G S 1 0 4 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 (0 0 1 S G S 1 2 4 ; 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 (0 0 1 S G S 1 2 5)、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 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 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。

40

【 2 4 8 2 】

(入賞時演出処理)

50

図154(A)は、入賞時演出処理として、図153のステップ001SGS122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。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する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」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する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を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ001SGS112の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

10

【2483】

図154(A)に示す入賞時演出処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部001SG152などに設けられた時短フラグや確変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における現在の設定されている設定値を特定する(ステップ001SGS131)。該ステップ001SGS131の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値(例えば「1」)がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

20

【2484】

ステップ001SGS131の処理に続いて、CPU103は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(ステップ001SGS132)。その後、図153のステップ001SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ001SGS133)。大当り判定範囲には、ステップ001SGS132の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(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と大当り判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が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当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く可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

30

【2485】

ステップ001SGS133にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ001SGS133;N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信を実行し(ステップ001SGS134)、図134に示すはずれ演出判定テーブルを選択する(ステップ001SGS135)。そして、図153のステップ001SGS113にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する(ステップ001SGS136)。乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合(ステップ001SGS136;Y)は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド(図154(B)参照)を送信して入賞時演出処理を終了し(ステップ001SGS144)、乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合(ステップ001SGS136;N)は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態(高確高ベース

40

50

状態)であるか否かを判定する(ステップ001SGS137)。

【2486】

確変フラグがセットされている場合(ステップ001SGS137;Y)は、図135(C)に示す変動パターン種別判定テーブルCをセットしてステップ001SGS142に進み(ステップ001SGS141)、確変フラグがセットされていない場合(ステップ001SGS137;N)は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)であるか否かを判定する(ステップ001SGS138)。時短フラグがセットされていない場合(ステップ001SGS138;N)は、図135(A)に示す変動パターン種別判定テーブルAをセットしてステップ001SGS142に進み(ステップ001SGS139)、
時短フラグがセットされている場合(ステップ001SGS138;Y)は、図135(B)に示す変動パターン種別判定テーブルBをセットしてステップ001SGS142に進む(ステップ001SGS140)。

10

【2487】

ステップ001SGS142においてCPU103は、上記ステップ001SGS139~ステップ001SGS141のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値MR4の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する(ステップ001SGS42)。そして、乱数値MR4の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値MR4の数値データがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド(図154(B)参照)を演出制御基板12に送信して入賞時演出処理を終了する(ステップ001SGS143)。

20

【2488】

尚、ステップ001SGS133において乱数値MR1の数値データが大当りの判定範囲内である場合(ステップ001SGS133;Y)、CPU103は、乱数値MR2の数値データと図133(A)に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し(ステップ001SGS145)、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板12に送信して入賞時演出処理を終了する(ステップ001SGS146)。

【2489】

30

(特別図柄通常処理)

図155は、特別図柄通常処理として、図152の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155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001SGS151)。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001SGS151の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2特図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。

【2490】

ステップ001SGS151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001SGS151;N)、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」に更新した後(ステップ001SGS153)、ステップ001SGS157に進む。

40

【2491】

一方、第2特図保留記憶数が「0」である場合(ステップ001SGS151;Y)は、更に、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001SGS154)。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001SGS154の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第1特図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。

50

【 2 4 9 2 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 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 0 0 1 S G S 1 5 4 ; N）、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「 1 」に更新した後（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 6）、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 7 に進む。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。

【 2 4 9 3 】

尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、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を決定できればよい。

10

【 2 4 9 4 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 5 7 の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を - 1 する。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合は第 1 特図保留記憶数カウント値を - 1 し、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合は第 1 特図保留記憶数カウント値を - 1 すればよい。

【 2 4 9 5 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示結果が大当たりとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 8）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 9）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 0）。

20

【 2 4 9 6 】

尚、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 において第 1 特図保留記憶数が 0 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 ; Y）、C P U 1 0 3 は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 1）。尚、ステップ 0 0 1 S G S 6 1 において C P U 1 0 3 がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 0 個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

30

【 2 4 9 7 】

（特別図柄判定処理）

図 1 5 6 は、図 1 5 5 に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理において C P U 1 0 3 は、まず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 1）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図 1 5 7 に示すように、変動特図指定バッファ値が「 1 」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第 1 特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1）。

40

【 2 4 9 8 】

変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1 ; Y）は、図 1 4 3 に示す第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「 1 」のエントリ内容を保留番号「 0 」のエントリの内容として上書きする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 2）。更に、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「 2 」のエントリの内容を保留番号「 1 」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 3）、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「 3 」のエントリの内容を保留番号「 2 」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 4）、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「 4 」のエントリの内容を保留番号「 3 」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 5）、第 1

50

特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「4」のエントリの内容をクリアする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 6）。

【2 4 9 9】

このように、ステップ 0 0 1 S G S 1 8 2 ~ ステップ 0 0 S G S 1 8 6 の処理を実行することで、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A において保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【2 5 0 0】

そして、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A において乱数値 M R 1 ~ M R 5 の数値データが格納されているエントリ数に応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 7）。

10

【2 5 0 1】

一方で、変動特図指定バッファ値が「2」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1 ; N）は、図 1 4 3 に示す第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「1」のエントリ内容を保留番号「0」のエントリの内容として上書きする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 8）。更に、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「2」のエントリの内容を保留番号「1」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 9）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「3」のエントリの内容を保留番号「2」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 0）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「4」のエントリの内容を保留番号「3」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 1）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「4」のエントリの内容をクリアする（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 2）。

20

【2 5 0 2】

このように、ステップ 0 0 1 S G S 1 8 8 ~ ステップ 0 0 S G S 1 9 2 の処理を実行することで、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B において保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【2 5 0 3】

そして、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B において乱数値 M R 1 ~ M R 5 の数値データが格納されているエントリ数に応じた第 2 特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 3）。

30

【2 5 0 4】

つまり、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、図 2 1 8 (A) ~ 図 2 1 8 (E) 及び図 2 1 9 (A) ~ 図 2 1 9 (F) に示すように、C P U 1 0 3 は、特別図柄バッファ（図 2 1 8、図 2 1 9 に示す例では第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「1」のエントリの記憶内容を保留番号「0」のエントリにコピーする処理を行う。次に、C P U 1 0 3 は、保留番号「2」のエントリの記憶内容を保留番号「1」のエントリにコピーする処理、保留番号「3」のエントリの記憶内容を保留番号「2」のエントリにコピーする処理、保留番号「4」のエントリの記憶内容を保留番号「3」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

40

【2 5 0 5】

尚、図 2 1 9 (E) に示すように、保留記憶数が 4 個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「4」のエントリの記憶内容を保留番号「3」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「3」のエントリと保留番号「4」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「3」のエントリと保留番号「4」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「4」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、本実施の形態の特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減

50

少を行っている。

【2506】

更に尚、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が4個である場合は図219(E)のように保留番号「3」のエントリと保留番号「4」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図218に示すように、保留記憶数が3個以下である場合は保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異なせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、本実施の形態では、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理(保留番号「2」のエントリの記憶内容を保留番号「1」のエントリにコピーする処理、保留番号「3」のエントリの記憶内容を保留番号「2」のエントリにコピーする処理、保留番号「4」のエントリの記憶内容を保留番号「3」のエントリにコピーする処理及び保留番号「4」のエントリの記憶内容を消去する処理)を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

10

【2507】

図156の特別図柄判定処理に戻り、CPU103は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「0」のエントリから、乱数値MR1~MR5を読み出す(ステップ001SGS172)。そして設定されている設定値を特定するとともに(ステップ001SGS173)、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し(ステップ001SGS174)、読み出した乱数値MR1が選択した表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定する(ステップ001SGS175)。尚、該ステップ001SGS175の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値MR1がこれら通常状態や時短状態における大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値MR1が確変状態における大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

20

【2508】

乱数値MR1の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当たりであるとして、大当たりフラグをオン状態とする(ステップ001SGS176)。このときには、大当た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133(A)に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする(ステップ001SGS177)。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、読み出した大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当た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001SGS178)。

30

【2509】

ステップ001SGS178の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態(低確高ベース状態)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(高確高ベース状態)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たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより(ステップ001SGS179)、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

40

【2510】

また、ステップ001SGS179の実行後やステップ001SGS175にて乱数値

50

MR1の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」とであると判定された場合（ステップ001SGS175；N）、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、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に対応して、確定特別図柄を設定して特別図柄判定処理を終了する（ステップ001SGS180）。ステップ001SGS180の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するLEDのうち左端部に配置された上下2個のLEDを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する8個のLEDを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

10

【2511】

（変動パターン設定処理）

図158は、変動パターン設定処理として、図155のステップ001SGS159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158に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ001SGS201）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ001SGS201；N）は、図134に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ001SGS202a）、図156のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR3と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ001SGS202b）。そして、リーチ演出を実行するか否かを判定する（ステップ001SGS202c）。

20

【2512】

はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ001SGS202c；N）はステップ001SGS202fに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ001SGS202c；Y）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図135参照）を選択する（ステップ001SGS202d）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルBを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルCを選択すればよい。

30

【2513】

そして、図156のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR4と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ001SGS202fに進む（ステップ001SGS202e）。

【2514】

ステップ001SGS202fにおいてCPU103は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図137～図139参照）を選択してステップ001SGS203に進む（ステップ001SGS202f）。

【2515】

一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ001SGS201；Y）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図140参照）を選択してステップ001SGS203に進む。

40

【2516】

そして、ステップ001SGS203の処理においてCPU103は、図156のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR5と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。

【2517】

ステップ001SGS203にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、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

50

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いずれか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 0 0 1 S G S 2 0 4）。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 4 A 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ための設定を行う。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 4 B 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ための設定を行う。

【2 5 1 8】

ステップ 0 0 1 S G S 2 0 4 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを順次送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 特図保留記憶数通知コマンドを順次送信する。

10

【2 5 1 9】

ステップ 0 0 1 S G S 2 0 5 の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 6）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示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停止表示されるまでの所要時間である。

20

【2 5 2 0】

（特別図柄変動処理）

図 1 5 9 は、特別図柄変動処理として、図 1 5 2 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、可変表示時間タイマ値を - 1 し（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 7）、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 8 a）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 8 a ; N）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 8 a ; Y）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 0 8 b）。

30

【2 5 2 1】

（特別図柄停止処理）

図 1 6 0 は、特別図柄停止処理として、図 1 5 2 のステップ S 1 1 2 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。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 1 3 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、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 に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 1）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「1」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「2」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 1 2 に図柄確定コマンドを送信する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 2）。そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 3）。

40

【2 5 2 2】

大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 3 ; Y）に C P U 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 4）、演出制御基板 1 2 に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始 1 指定コマンド（確変大当り A）、当り開始 2 指定コマンド（確変大当り B）、当り開始 3 指定コマンド（確変大当り C）、当り開始 4 指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 5）。

50

【 2 5 2 3 】

更にCPU103は、演出制御基板12に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う（ステップ001SGS216）。

【 2 5 2 4 】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ001SGS217）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りAの場合には10回、確変大当りBの場合には5回、確変大当りCの場合には2回）をセットする（ステップ001SGS218）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS113）に対応した値である"4"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ001SGS219）。

10

【 2 5 2 5 】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ001SGS213；N）、ステップ001SGS220において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ001SGS220）。時短フラグがオフである場合（ステップ001SGS220；N）は、ステップ001SGS25に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ001SGS220；Y）は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ001SGS221）。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ001SGS221；Y）には、ステップ001SGS225に進む。

【 2 5 2 6 】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ001SGS221；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ001SGS222）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ001SGS223）、「0」でない場合（ステップ001SGS223；N）にはステップ001SGS225に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ001SGS223；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ001SGS225に進む（ステップ001SGS224）。

20

【 2 5 2 7 】

ステップ001SGS225では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、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、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ001SGS226）。

30

【 2 5 2 8 】

（大当り終了処理）

図161は、大当り終了処理として、図152のステップS116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。

【 2 5 2 9 】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ001SGS231）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ001SGS231；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ001SGS232）、処理を終了する。

40

【 2 5 3 0 】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ001SGS231；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ001SGS233）。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ001SGS234）。経過していなければ処理を終了する。

50

【 2 5 3 1 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 4 ; Y）、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5）。

【 2 5 3 2 】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5 ; N）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 7、ステップ 0 0 1 S G S 2 3 8）。また、時短回数カウンタに「 0 」をセットし（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 9）、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 に進む。

【 2 5 3 3 】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5 ; Y）には、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 0 とステップ 0 0 1 S G S 2 4 1 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「 1 0 0 」をセットした後、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 に進む。

【 2 5 3 4 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ 0 0 1 S G S 2 4 3）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後（ステップ 0 0 1 S G S 2 4 4）、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 」に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 4 5）。

【 2 5 3 5 】

（表示処理）

図 1 6 2 は、表示処理として図 1 4 8 のステップ S 3 7 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。表示処理において C P U 1 0 3 は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 1、ステップ 0 0 1 S G S 2 5 2）。また、第 1 特図保留記憶数カウント値及び第 2 特図保留記憶数カウント値、つまり、第 1 特図保留菊数と第 2 特図保留記憶数とを特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 3）。そして、これら特定した内容に応じて第 1 保留表示器 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 5 B における L E D の点灯データをセットする。

【 2 5 3 6 】

例えば、図 1 6 3（A）に示すように、始動口バッファ値が 1、第 2 特図保留記憶数が 0 個であるとき、特図プロセスフラグ値が 0、第 1 特図保留記憶数が 1 である場合は、仮に第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を保留記憶数 1 個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによって L E D の消灯が行われる（第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D 全てが消灯される）ことから、第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が 0 ~ 6、第 1 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合は、仮に次の割込み時に 1 個目の第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させるようデータをセットする。

【 2 5 3 7 】

また、図 1 6 3（B）に示すように、始動口バッファ値が 1、第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるときは、第 2 特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させるようデータをセットする。

【 2 5 3 8 】

また、図 1 6 3（C）に示すように、始動口バッファ値が 2 であるときは、特図プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数 1 個である場合は、仮に第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を保留記憶数 1 個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく

10

20

30

40

50

可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第２特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第２特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２５３９】

そして、ＣＰＵ１０３は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器２５ＣにおけるＬＥＤの点灯データをセットする（ステップ００１ＳＧＳ２５５）。

10

【２５４０】

尚、上記した第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５ＣのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１４５に示す出力ポートＤＧ３において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２５４１】

更にＣＰＵ１０３は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５６）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９における各ＬＥＤの点灯データをセットして表示処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２５７）。

20

【２５４２】

尚、上記したラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９のＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１４５に示す出力ポートＤＧ５において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２５４３】

（特別図柄表示制御処理）

図１６４は、特別図柄表示制御処理として図１４８のステップＳ４０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。特別図柄表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、まず、特別図柄プロセスフラグの値が１であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２６１）。特別図柄プロセスフラグの値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｎ）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ００１ＳＧＳ２６２）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２６３）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢにおけるＬＥＤの点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２６４）。

30

40

【２５４４】

尚、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１４５に示す出力ポートＤＧ１や出力ポートＤＧ２において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２５４５】

尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器２０におけるＬＥＤの点灯データをセット（図１４５に示す出力ポートＤＧ４において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビット

50

を「0」にセット)すればよい。

【2546】

(表示制御処理)

図165は、表示制御処理として図148のステップS43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。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ(図145に示す各出力ポートDGのビットにセットされた「1」または「0」)にもとづいて、特図ユニット201を構成する各LEDを点灯させるための処理である。表示制御処理においてCPU103は、先ず、DGカウンタ値が最大値である4であるか否かを判定する(ステップ001SGS271)。尚、DGカウンタは、図145に示す出力ポートDG1、出力ポートDG2、出力ポートDG3、出力ポートDG4のいずれの出力ポートに応じたLEDを点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第1特別図柄表示装置4Aを構成するLED、第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED、第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bと普図保留表示器25Cを構成するLED、普通図柄表示器20を構成するLEDのいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。

10

【2547】

DGカウンタ値が4である場合(ステップ001SGS271;Y)は、DGカウンタ値を1にセットしてステップ001SGS274に進み(ステップ001SGS272)、DGカウンタ値が4以外である場合(ステップ001SGS271;N)は、DGカウンタ値を+1してステップ001SGS274に進む(ステップ001SGS273)。

20

【2548】

ステップ001SGS274においてCPU103は、DGカウンタ値が1であるか否かを判定する。DGカウンタ値が1である場合(ステップ001SGS274;Y)は、出力ポートDG5からの駆動信号の出力を停止するとともに(ステップ001SGS275)、出力ポートDG1からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する(ステップ001SGS276)。つまり、DGカウンタ値が1である場合は、出力ポートDG1からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG1の各ビットに応じたLED(第1特別図柄表示装置4Aを構成するLED)の点灯制御を行う。

【2549】

また、DGカウンタ値が1ではない場合(ステップ001SGS274;N)は、更にDGカウンタ値が2であるか否かを判定する(ステップ001SGS277)。DGカウンタ値が2である場合(ステップ001SGS277;Y)は、出力ポートDG1からの駆動信号の出力を停止するとともに(ステップ001SGS278)、出力ポートDG2からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する(ステップ001SGS279)。つまり、DGカウンタ値が2である場合は、出力ポートDG2からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG2の各ビットに応じたLED(第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED)の点灯制御を行う。

30

【2550】

また、DGカウンタ値が2ではない場合(ステップ001SGS277;N)は、更にDGカウンタ値が3であるか否かを判定する(ステップ001SGS280)。DGカウンタ値が3である場合(ステップ001SGS280;Y)は、出力ポートDG2からの駆動信号の出力を停止するとともに(ステップ001SGS281)、出力ポートDG3からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する(ステップ001SGS282)。つまり、DGカウンタ値が3である場合は、出力ポートDG3からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG3の各ビットに応じたLED(第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cを構成するLED)の点灯制御を行う。

40

【2551】

また、DGカウンタ値が3ではない場合(ステップ001SGS280;N)は、更にDGカウンタ値が4であるか否かを判定する(ステップ001SGS283)。DGカウンタ値が4である場合(ステップ001SGS283;Y)は、出力ポートDG3からの

50

駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ001SGS284）、出力ポートDG4からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ001SGS285）。つまり、DGカウンタ値が4である場合は、出力ポートDG4からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG4の各ビットに応じたLED（普通図柄表示器20を構成するLED）の点灯制御を行う。

【2552】

また、DGカウンタ値が4ではない場合（ステップ001SGS283；N）は、DGカウンタ値が5であるとして、出力ポートDG4からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ001SGS286）、出力ポートDG5からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ001SGS287）。つまり、DGカウンタ値が5である場合は、出力ポートDG5からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG5の各ビットに応じたLED（ラウンド数表示器26、当り表示灯27、右打ち表示灯28、状態表示灯29を構成するLED）の点灯制御を行う。

10

【2553】

つまり、本実施の形態において、第1特別図柄表示装置4Aを構成するLED、第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED、第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bと普図保留表示器25Cを構成するLED、普通図柄表示器20を構成するLED、ラウンド数表示器26と当り表示灯27と右打ち表示灯28と状態表示灯29を構成するLEDについては、CPU103の割込み周期である4ms毎に発光対象のLEDを変化させることによって、16msの消灯状態と4msの点灯状態を周期的に繰り返すようになっている。

20

【2554】

また、本実施の形態では、図148に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図166（A）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第1保留表示器25Aまたは第2保留表示器25B）の発光制御が開始されるようになっている。

【2555】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図166（B）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。

30

【2556】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図166（C）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。

【2557】

40

尚、本実施の形態では、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにともづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信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、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用CPU120に送信してもよい。尚、演出制御用CPU120は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにともづいて第1サブ保留表示器151Aや第2サブ保留表示器151Bを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

【2558】

更に、本実施の形態では、CPU103は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、

50

該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信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、CPU103は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用CPU120に送信してもよい。尚、演出制御用CPU120は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第1サブ保留表示器151Aや第2サブ保留表示器151Bを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

【2559】

（演出制御基板12の主要な動作）

10

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図167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167に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS151）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【2560】

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S153）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS153；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

20

【2561】

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

30

【2562】

ステップS153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S153；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS154）、コマンド解析処理を実行する（ステップS155）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

40

【2563】

ステップS155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

50

行する（ステップ S 1 5 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面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 LED 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。

【 2 5 6 4 】

ステップ S 1 5 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 1 5 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 1 5 7）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 1 5 8）と、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップ S 1 5 8 a）、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップ S 1 5 9）と、が実行される。その後、ステップ S 1 5 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。

10

【 2 5 6 5 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく 3 0 秒（3 0 0 0 m s）が経過したことを条件に画像表示装置 5 において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく 3 0 秒（3 0 0 0 m s）が経過したことを条件に画像表示装置 5 においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

20

【 2 5 6 6 】

また、操作受付処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 0 個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を受け付けることによって、スピーカ 8 L、8 R から出力される音の音量や遊技効果ランプ 9 の輝度を変更する制御を実行すればよい。

30

【 2 5 6 7 】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置 5 において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【 2 5 6 8 】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

40

【 2 5 6 9 】

（演出制御プロセス処理）

図 1 6 8 は、演出制御プロセス処理として、図 1 6 7 のステップ S 1 5 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 1 6 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、可変表示を実行する際の演出モードを決定するた

50

めの演出モード決定処理（ステップ S 1 6 0）、保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示やアクティブ表示エリア 5 F にて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップ S 1 6 1）、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ 9 の発光によって継続的に示唆する入所時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理（ステップ 1 6 2）、プッシュボタン 3 1 B を振動用モータ 3 6 にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理（ステップ S 1 6 3）、保留記憶表示エリア 5 U において保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップ S 1 6 4）、保留記憶表示エリア 5 U における保留表示やアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップ S 1 6 5）、保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示を該保留記憶表示エリア 5 U 上の 1 つ前の表示位置やアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップ S 1 6 6）、アクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップ S 1 6 7）、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A や第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B を構成する L E D を保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップ S 1 6 8）を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域 5 S において第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、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 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

10

20

【 2 5 7 0 】

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）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。

【 2 5 7 1 】

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。

30

【 2 5 7 2 】

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。また、本実施の形態における可変表示中演出処理では、第 1 演出表示灯 1 5 2 A、第 2 演出表示灯 1 5 2 B を構成する L E D の点灯制御も実行する。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

40

50

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。尚、本実施の形態におけるステップ172の処理は、後述する表示領域5Sにおいて小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

【2573】

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

10

【2574】

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

20

【2575】

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

30

【2576】

(演出モード)

図169に示すように、本実施の形態では演出モードA～演出モードDが設けられており、演出モードAと演出モードBは遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、演出モードCは遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モードDは遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

【2577】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の1回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モードAに設定されるようになっている。また、通常状態における2回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モードAであれば、該演出モードが抽選によって演出モードBに設定され、設定されている演出モードが演出モードBであれば、該演出モードが抽選によって演出モードAに設定される。

40

【2578】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、CPU103から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードCに設定され、CPU103から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードDに設定されるようになっている。

【2579】

尚、詳細は後述するが、本実施の形態における演出モードA～演出モードDでは、画像

50

表示装置 5 に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

【 2 5 8 0 】

(保留変化演出決定処理)

図 1 7 0 は、図 1 6 8 に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図 1 4 6 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

10

【 2 5 8 1 】

例えば、図 1 7 0 に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、7 0 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、9 5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、5 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、0 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、7 5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、2 0 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、5 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、6 5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、1 0 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。

20

【 2 5 8 2 】

上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 0 」をセットし、保留表示予告演出の演出パターン A での実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 1 」をセットし、保留表示予告演出の演出パターン B での実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 2 」をセットする。

30

【 2 5 8 3 】

尚、本実施の形態における保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異なら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、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。

40

【 2 5 8 4 】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A において各エントリに対応する保留表示フラグに 0 ~ 2 の値をセットした後に演出制御用 C P U 1 2 0 が後述の出現アニメーション処理 (ステップ S 1 6 4)、滞留アニメーション処理 (ステップ 1 6 5)、シフトアニメーション処理 (ステップ S 1 6 6) を実行することで、保留表示フラグの値として「 0 」がセットされた場合は、該保留表示

50

フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「1」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「2」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。

【2585】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンAの青色や表示パターンBの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンBの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンAの青色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【2586】

（入賞時フラッシュ演出処理）

図171は、図168に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用CPU120は、先ず、図146（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ001SGS301）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ001SGS301；N）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ001SGS302）。

【2587】

入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ001SGS303）。

【2588】

例えば、図172に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を40%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を60%の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を100%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を0%の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を100%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を0%の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を80%の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を20%の割合で決定する。

【2589】

そして、演出制御用CPU120は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ001SGS304）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ001SGS304；Y）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「1」をセットしてステップ007SGS307に進み（ステップ001SGS305）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ001SGS304；N）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「0」をセットしてステップ001SGS307に進む（ステップ001SGS306）。

【2590】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ00

10

20

30

40

50

1 S G S 3 0 1 ; N) やステップ 0 0 1 S G S 3 0 5、ステップ 0 0 1 S G S 3 0 6 の処理の実行後は、更に、図 1 4 6 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」の保留記憶が有るか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 7) 。入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」の保留記憶が有る場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 7 ; Y) は、入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A のバッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエントリに格納されているか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 8) 。入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 8 ; N) はステップ 0 0 1 S G S 3 1 0 に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 8 ; Y) は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 9) 。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 9 ; Y) は、ステップ 0 0 1 S G S 3 1 0 に進む。

10

【 2 5 9 1 】

そして、ステップ 0 0 1 S G S 3 1 0 の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ 9 の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する (ステップ 0 0 S G S 3 1 0) 。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「 1 」の保留記憶が無い場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 7 ; N) や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 0 9 ; N) については、ステップ 0 0 1 S G S 3 1 0 の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

20

【 2 5 9 2 】

以上のように、本実施の形態では、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ 9 を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ 9 の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ 9 の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り期待度) を異ならせるようにしてもよい。

30

【 2 5 9 3 】

また、本実施の形態では、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ 9 を発光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、遊技効果ランプ 9 とは異なるランプ (例えば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ) を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ 9 とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

【 2 5 9 4 】

(ボタン振動演出処理)

図 1 7 3 は、図 1 6 8 に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1) 。ボタン振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 0 0 1 S G S 3 2 1 ; N) は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2) 。遊技状態が通常状態である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2 ; Y) は、更に、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3) 。第 1 始動口入賞指定コマンドを受信していない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ; N) はボタン振動演出処理を終了し、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信している場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ; Y) は、図 1 4 6 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照して第 1 特図保留記憶数を特定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 4) 。

40

【 2 5 9 5 】

50

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ001SGS322；N）、演出制御用CPU120は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（ステップ001SGS325）。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合（ステップ001SGS325；N）は、ボタン振動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップ001SGS325；Y）は、更に、第2始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ001SGS326）。第2始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ001SGS326；N）はボタン振動演出処理を終了し、第2始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ001SGS326；Y）は、図146（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを参照して第2特図保留記憶数を特定する（ステップ001SGS327）。 10

【2596】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ001SGS324またはステップ001SGS327において特定した保留記憶数が3個以上であるか否かを判定する（ステップ001SGS328）。つまり、ステップ001SGS328では、遊技状態が通常状態であれば、第1特図保留記憶数が3個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第2特図保留記憶数が3個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が2個以下である場合（ステップ001SGS328；N）はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が3個以上である場合（ステップ001SGS328；Y）は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに（ステップ001SGS3 20 9）、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ001SGS330）。

【2597】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ001SGS321；Y）、演出制御用CPU120は、振動用モータ制御処理（ステップ001SGS331）を実行することによって振動用モータ36を駆動させる、つまり、該振動用モータ36の駆動によってプッシュボタン31Bを振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を-1し（ステップ001SGS332）、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ001SGS333）。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ001SGS323；N）はボタン振 30 動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合（ステップ001SGS323；Y）は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ001SGS334）。つまり、本実施の形態におけるボタン振動演出は、通常状態であれば第1特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第2特図保留記憶数が3個となった場合に所定期間（例えば5秒間）に亘ってプッシュボタン31Bを振動させることによって保留記憶数が上限値である4個に近づいたことを報知するための演出である。

【2598】

尚、本実施の形態では、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第2特図保留記憶数が3個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第2特図保留記憶数が上限値である4個に近づいたことを報知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、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。 40

【2599】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図174は、図168に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップS168）において、演出制御用CPU120が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第1サブ保留表示器151A、第2サブ保留表示器151Bの点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第1サブ保 50

留表示器 1 5 1 A、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B を構成する L E D を点灯させるか否かを異ならせている。

【 2 6 0 0 】

例えば、図 1 7 4 (A) に示すように、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときの第 2 特図保留記憶数が 0 個であるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグ値が 0 である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が新たな第 1 始動入賞口への入賞にもとづく第 1 特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第 1 特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御 (第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の L E D を 1 個のみ点灯させる制御) を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が 0、第 1 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第 1 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が 1 ~ 7 のいずれかであり、且つ第 1 特図保留記憶数が 1 ~ 4 個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御を実行する。

10

【 2 6 0 1 】

また、図 1 7 4 (B) に示すように、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したときの第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるとき、つまり、新たに第 1 始動入賞口へ遊技球が入賞し、且つ第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第 2 特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第 1 特図保留記憶数にかかわらず、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御を実行する。

20

【 2 6 0 2 】

また、図 1 4 4 (C) に示すように、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、新たに第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞したとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数が 1 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第 2 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第 2 特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B において第 2 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御 (第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を 1 個のみ点灯させる制御) を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第 2 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が 1 ~ 7 のいずれかであり、且つ第 2 特図保留記憶数が 1 ~ 4 個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B において第 2 特図保留記憶数に応じた数の L E D を点灯させる制御を実行する。

30

【 2 6 0 3 】

40

(可変表示開始設定処理)

図 1 7 5 は、図 1 6 8 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 S 1 7 1) 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 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1)。第 1 可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A 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 0 0 1 S G S 3 4 2)。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

50

。

【 2 6 0 4 】

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。

10

【 2 6 0 5 】

また、ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 において第 1 可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 ; N）、第 2 可変表示開始指定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 0 0 1 S G S 3 4 3）。第 2 可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 3 ; N）、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 3 ; Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A 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 0 0 1 S G S 3 4 4）。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。

20

【 2 6 0 6 】

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。

30

【 2 6 0 7 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 2 またはステップ 0 0 1 S G S 3 4 4 の実行後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 0 0 1 S G S 3 4 5）。

【 2 6 0 8 】

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 0 0 1 S G S 3 4 6）。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

40

【 2 6 0 9 】

尚、本特徴部 0 0 1 S G 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 C P U 1 2 0 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 に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドや確変大当り C に該当する第 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「 1 1 1 」、
「 3 3 3 」、
「 5 5 5 」、
「 9 9 9 」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 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として 3 図柄

50

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、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、変動パターンに応じて、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる組み合わせや、「7 6 7」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【2 6 1 0】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 CPU 1 2 0 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。

10

【2 6 1 1】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 6 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、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）を選択し（ステップ 0 0 1 S G S 3 4 7）、該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 0 0 1 S G S 3 4 8）。

【2 6 1 2】

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 8 L , 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A 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

20

【2 6 1 3】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L , 8 R、操作部（押しボタン 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 0 1 S G S 3 4 9）。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

30

【2 6 1 4】

尚、本実施の形態では、演出制御用 CPU 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 CPU 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。

【2 6 1 5】

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 0 1 S G S 3 5 0）。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 0 1 S G S 3 5 1）。尚、所定時間は例えば 3 3 m s であり、演出制御用 CPU 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 0 1 S G S 3 5 2）。

40

【2 6 1 6】

（CPU 1 0 3 及び演出制御用 CPU 1 2 0 の処理に関する期間）

ここで、本実施の形態における CPU 1 0 3 及び演出制御用 CPU 1 2 0（及び表示制

50

御部 1 2 3) が実行する処理に関する期間について説明する。まず、図 1 7 6 (A) に示すように、CPU 1 0 3 は、図 1 4 8 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を 4 m s 毎に実行する。つまり、本実施の形態における CPU 1 0 3 は、4 m s 毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、CPU 1 0 3 は、特別図柄の可変表示後の 5 0 0 m s を図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、CPU 1 0 3 は、表示制御処理 (ステップ S 4 3) における周期的な 1 2 m s の消灯状態と 4 m s の点灯状態とは別に、1 周期 3 2 0 m s として、4 0 m s 間隔にて特別図柄を構成する LED の点灯・消灯制御を実行する (図 1 4 2 (A) 参照) 。

【 2 6 1 7 】

10

一方、図 1 7 6 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 1 5 0 に示す演出制御メイン処理を 2 m s 毎に実行する。つまり、本実施の形態における演出制御用 CPU 1 2 0 は、2 m s 毎に CPU 1 0 3 からいずれのコマンドを受信したか否か (コマンド解析処理) や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、1 周期 4 8 0 m s として、2 4 0 m s 間隔にて第 1 演出表示灯 1 5 2 A や第 2 演出表示灯 1 5 2 B を構成する LED の点灯と消灯とを切り替える制御を実行する (図 1 4 2 (B) 参照) 。

【 2 6 1 8 】

また、本実施の形態における表示制御部 1 2 3 では、画像を描画するために 3 3 m s の期間 (画像描画期間) を要しており、画像表示装置 5 に表示されている画像を新たな画像に更新する周期 (画像更新周期) は 3 3 m s となっている。つまり、本実施の形態では、画像表示装置 5 に表示される画像は、1 秒間に約 3 0 回 (3 0 F P S) 更新されるようになっている。

20

【 2 6 1 9 】

(演出モード詳細)

次に、演出モード A ~ 演出モード D について説明する。上述したように、演出モード A 及び演出モード B は、遊技状態が通常状態 (低確低ベース状態) であるときに設定可能な演出モードであり、演出モード C は、遊技状態が時短状態 (低確高ベース状態) であるときに設定される演出モードであり、演出モード D は、遊技状態が確変状態 (高確高ベース状態) であるときに設定される演出モードである。本実施の形態における各演出モードでは、画像表示装置 5 に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

30

【 2 6 2 0 】

例えば、図 1 7 6 (B) に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モード A 及び演出モード B においては 6 6 0 m s (2 0 フレーム) に亘って実行され、演出モード C では 1 6 5 m s (5 フレーム) に亘って実行され、演出モード D では 9 9 m s (3 フレーム) に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

【 2 6 2 1 】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モード A 及び演出モード B においては 1 周期を 2 9 7 0 m s (9 0 フレーム) として繰り返し実行される一方で、演出モード C や演出モード D では実行されないようになっている。

40

【 2 6 2 2 】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モード A ~ 演出モード D において共通して 1 6 5 m s (5 フレーム) で実行されるようになっている。

【 2 6 2 3 】

(各演出モードの表示態様)

図 1 7 7 (A 1) に示すように、演出モード A では、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 1 S G 0 8 1 が表示される。また、図 1 7 7 (A 2) に示

50

すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 1 スクロール表示）にて実行される。

【2624】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【2625】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示領域 5 S には、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II（ローマ数字の 2）」）を内包する立方体として表示される（図 19 1（A）参照）。

20

【2626】

尚、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字は P W F L II P W... と常に規則的に変化するようにになっている。例えば、保留記憶数が 0 個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が 4 個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「P」であれば、保留記憶表示エリア 5 U において、1 個目の保留表示の文字は「W」、2 個目の保留表示の文字は「F」、3 個目の保留表示の文字は「L」、4 個目の保留表示の文字は「II」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア 5 F に「W」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア 5 U において、「F」の文字を内包する保留表示が 1 個目の保留表示の表示位置にシフトし、「L」の文字を内包する保留表示が 2 個目の保留表示の表示位置にシフトし、「II」の文字を内包する保留表示が 3 個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶（4 個目の保留記憶）が発生する場合は、保留記憶表示エリア 5 U の 4 個目の保留表示の表示位置において「P」の文字を内包する保留表示が表示される。

30

【2627】

尚、本実施の形態では、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「P」、「W」、「F」、「L」、「II」の文字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、例えば、パチンコ遊技機 1 が電断状態から復旧した際に保留記憶が 1 個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「F」、「L」、「II」、「P」、「W」や「II」、「P」、「W」、「F」、「L」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「P」、「W」、「F」、「L」、「II」）で表示してもよい。尚、これら第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

40

50

【 2 6 2 8 】

図 1 7 7 (B 1) に示すように、演出モード B では、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 2 背景画像 0 0 1 S G 0 8 2 が表示される。また、図 1 7 7 (B 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示 (第 2 スクロール表示) にて可変表示が実行される。

【 2 6 2 9 】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺上部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺下部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア 5 C の画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【 2 6 3 0 】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄 (例えば、「 2 」の飾り図柄) が、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R の上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄 (例えば、「 3 」の飾り図柄) がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「 2 」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「 2 」の飾り図柄と後続の「 3 」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「 2 」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「 3 」の飾り図柄と「 4 」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「 0 」、「 1 」、「 2 」、「 3 」・・の順に増加していき、「 9 」の後に「 0 」に戻って「 0 」～「 9 」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「 0 」～「 9 」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【 2 6 3 1 】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字 (例えば、アクティブ表示では「 P 」、1 個目の保留表示では「 W 」、2 個目の保留表示では「 F 」、3 個目の保留表示では「 L 」、4 個目の保留表示では「 II 」) を内包する正八面体として表示される (図 1 9 1 (A) 参照) 。

【 2 6 3 2 】

図 1 7 7 (C 1) に示すように、演出モード C では、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第 3 背景画像 0 0 1 S G 0 8 3 が表示される。また、図 1 7 7 (C 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【 2 6 3 3 】

詳しくは、演出モード C における飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面には先行の飾り図柄 (例えば、「 3 」の飾り図柄) が表示される。一方、第 1 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄 (例えば、「 4 」の飾り図柄) が表示されているかを特定することはできない。

【 2 6 3 4 】

また、飾り図柄は一方向 (例えば、平面視時計回りまたは反時計回り) に回転可能とされており、第 1 面、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・の順に回転することで、数字が「 0 」、「 1 」、「 2 」、「 3 」・・の順に増加していき、「 9 」の後に「 0 」に戻って「 0 」～「 9 」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「 0 」～「 9 」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転

10

20

30

40

50

表示が実行される。

【 2 6 3 5 】

また、第 1 面が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第 2 面が表示されるとき、第 2 面には、第 1 面に表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第 2 面 5 b が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第 1 面が表示されるとき、第 1 面には、第 2 面 5 b に表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

【 2 6 3 6 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 1 S G 2 0 1 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 0 0 1 S G 2 0 2（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0 0）が表示される。

【 2 6 3 7 】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図 1 9 1（A）参照）。

【 2 6 3 8 】

図 1 7 7（D 1）に示すように、演出モード D では、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第 4 背景画像 0 0 2 S G 0 8 4 が表示される。また、図 1 7 7（D 2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 3 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【 2 6 3 9 】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【 2 6 4 0 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 が表示される。

【 2 6 4 1 】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F 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が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モード C と同じく文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「

10

20

30

40

50

11」)を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている(図191(A)参照)。

【2642】

(出現アニメーション)

次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、本実施の形態において「アニメーション」は、例えば、1コマ(1フレーム)前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示(動画表示)であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、
「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。

10

【2643】

本実施の形態における『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図178及び図191(B)に示すように、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留記憶表示エリア5Uの手前側下方の位置から保留記憶表示エリア5Uの上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア5Uの上方位置に達すると、該保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア5Uの手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。

20

【2644】

このとき、図180に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モードAにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

30

【2645】

また、図180に示すように、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、1フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態(例えば、1フレーム目の画像の保留表示の透過度は90%)で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次80%、60%、40%等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの20フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が0%となり、保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

40

【2646】

図179及び図191(B)に示すように、演出モードAにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア5Uに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化(透過度が増加)していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア5Uに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア5Uに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に

50

表示される。

【 2 6 4 7 】

また、該演出モード A において保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【 2 6 4 8 】

尚、特に図示しないが、演出モード A における青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、演出モード A における青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【 2 6 4 9 】

図 1 8 2 及び図 1 9 1 (B) に示すように、演出モード B において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア 5 U に向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から 5 フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば 1 5 フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。

【 2 6 5 0 】

尚、特に図示しないが、演出モード B における白色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モード B における白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【 2 6 5 1 】

図 1 8 3 及び図 1 9 1 (B) に示すように、演出モード B において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モード A において保留変化演出の実行が決定された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア 5 U の上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア 5 U に向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア 5 U に向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。

【 2 6 5 2 】

また、該演出モード B において保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【 2 6 5 3 】

尚、特に図示しないが、演出モード A における青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保

10

20

30

40

50

留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、演出モード A における青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【 2 6 5 4 】

尚、図 1 7 9 及び図 1 8 3 に示すように、演出モード A、演出モード B において青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として保留記憶表示エリア 5 U の上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示が表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの 9 フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能のように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

【 2 6 5 5 】

また、図 1 7 9 及び図 1 8 3 に示すように、演出モード A、演出モード B において青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして 1 ～ 1 9 フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モード A において青色の保留表示を表示する場合、演出モード A において赤色の保留表示を表示する場合、演出モード B において青色の保留表示を表示する場合、演出モード B において赤色の保留表示を表示する場合の計 4 通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モード A や演出モード B において保留表示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

【 2 6 5 6 】

図 1 8 4、図 1 8 5 及び図 1 9 1 に示すように、演出モード C 及び演出モード D において新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

【 2 6 5 7 】

尚、図 1 8 4 及び図 1 8 5 に示すように、演出モード C での出現アニメーションと演出モード D での出現アニメーションとにおいては、演出モード C での出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

【 2 6 5 8 】

（滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。本実施の形態における『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中にアクティブ表示エリア 5 F においてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モード A なら回転、演出モード B なら回動、演出モード C 及び D では非動作）させるアニメーションと、保留記憶が 1 個以上存在する場合に保留記憶表示エリア 5 U において保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モード A なら回転、演出モード B なら回動、演出モード C 及び D では非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【 2 6 5 9 】

図 1 8 6 (A) 及び図 1 9 1 (B) に示すように、演出モード A における滞留アニメー

10

20

30

40

50

ションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モード A における滞留アニメーションは、1 周期を 90 フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モード A における滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

【2660】

また、図 186 (B) 及び図 191 (B) に示すように、演出モード B における滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回転させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、1 周期を 90 フレームとして、前半の 45 フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回転させ、後半の 45 フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回転させるようになっている。また、該演出モード B における滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

10

【2661】

尚、本実施の形態における演出モード C 及び演出モード D、つまり、時短状態と確変状態は、演出モード A や演出モード B にて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して 1 回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モード C や演出モード D においても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

20

【2662】

尚、本実施の形態における滞留アニメーションは、1 周期が 90 フレーム (2970 ms)、つまり、秒間約 30 フレーム (フレームレートが約 30 FPS) で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆったりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約 30 FPS で制作することで遊技機の開発を行い易いばかりか実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から本実施の形態の滞留アニメーションはフレームレートが 30 FPS のアニメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは 30 FPS よりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。

30

【2663】

(終了アニメーション)

次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。本実施の形態における『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了 (停止) した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる (アクティブ表示エリア 5 F からアクティブ表示を消失させる) アニメーションである。図 187 (A) ~ 図 187 (D) 及び図 191 (B) に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア 5 F にて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、5 フレーム目でアクティブ表示エリア 5 F から完全に消失するアニメーションである。

40

【2664】

尚、本実施の形態の終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。

【2665】

(シフトアニメーション)

50

次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。本実施の形態における『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア 5 U において 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 2 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 3 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 4 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

10

【2666】

図 188、図 190 及び図 191 (B) に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示が消失（表示が終了）すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示（シフト）が同時に実行される。

20

【2667】

尚、図 189 に示すように、保留記憶数が 0 個且つ可変表示が実行されていない状態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示（出現にメーシオンにおける最終態様での保留表示）が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア 5 F への移動表示（シフト）のみが実行される。

30

【2668】

尚、図 181 に示すように、アクティブ表示エリア 5 F と保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置は長さ L1 にかけて離間しており、保留記憶表示エリア 5 U において、1 個目の保留記憶に応じた位置と 2 個目の保留記憶に応じた位置、2 個目の保留記憶に応じた位置と 3 個目の保留記憶に応じた位置、3 個目の保留記憶に応じた位置と 4 個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さ L1 よりも短い長さ L2 ($L1 > L2$) にかけて離間している。このため、本実施の形態のシフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F にシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

40

【2669】

尚、図 188、図 189、図 190 に示すように、本実施の形態では、演出モード A 及び演出モード B のシフトアニメーションについて説明したが、演出モード C 及び演出モード D におけるシフトアニメーションは演出モード A 及び演出モード B のシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図 189 は、演出モード A において保留記憶数が 1 個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モード B において保留記憶数が 1 個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

50

【 2 6 7 0 】

（新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について）

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときの、第2特図保留記憶数が0個であり、第2特別図柄の可変表示が実行されていないときの第1特別図柄の可変表示の実行の有無、第1特図保留記憶数、これら第1特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第2特別図柄の可変表示の実行の有無、第2特図保留記憶数、これら第2特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

10

【 2 6 7 1 】

（出現アニメーションの短縮詳細）

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮（以下、スキップと称する場合もある）について説明する。尚、以下は主に演出パターンAの出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターンB～演出パターンDの出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

【 2 6 7 2 】

図192（A）及び図192（B）に示すように、保留記憶数が1以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用CPU120が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部123による出現アニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

20

【 2 6 7 3 】

ここで、図192（A）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が660ms以上である場合は、660ms（20フレーム）に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用CPU120が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部123によるシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5においてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 6 7 4 】

一方で、図192（B）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が660ms未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像（図192（B）の図では14フレーム目の画像）が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用CPU120が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部123によるシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

40

【 2 6 7 5 】

このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像（図192（B）の図では16～20フレームの画像）はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの1フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様（20フレーム目の画

50

像として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示)と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認されることとなる。

【2676】

尚、図 192 (A) 及び図 192 (B) では、保留記憶数が 1 以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図 193 (A) 及び図 193 (B) に示すように、保留記憶数が 1 以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図 192 (A) 及び図 192 (B) と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが 660ms に亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断(スキップ)され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

【2677】

また、図 194 (A) に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する 33ms 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合(保留記憶数が 0 個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合)は、演出制御用 CPU 120 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部 123 による出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置 5 において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【2678】

しかしながら、図 194 (A) に示す例では、出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用 CPU 120 が該可変表示の開始にもとづくコマンド(可変表示開始指定コマンド)を受信することで、表示制御部 123 によるシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置 5 においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2679】

このため、画像表示装置 5 においては、1 フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの 2 ~ 20 フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示(出現アニメーションの 20 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示)が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【2680】

また、図 194 (B) に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから 33ms 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用 CPU 120 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部 123 は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

【2681】

10

20

30

40

50

このため、画像表示装置 5 においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示（出現アニメーションの 20 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【2682】

また、図 195 に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから 33ms 以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用 CPU 120 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部 123 は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

10

【2683】

このため、画像表示装置 5 においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示（出現アニメーションの 20 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【2684】

尚、従来のパチンコ遊技機 1 においては、保留記憶数が N 個（ $3 - N - 1$ ）で特別図柄の可変表示終了間際に新たな保留記憶（ $N + 1$ 個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア 5 U の $N + 1$ 個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア 5 U において N 個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行すること（以下、第 1 案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第 2 案））が考えられる。

20

【2685】

ここで、上記第 1 案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物になってしまうという問題がある。また、上記第 2 案では、保留記憶表示エリア 5 U において、既に移動表示が完了した保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が 4 個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア 5 U の 4 個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である 4 個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

30

40

【2686】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア 5 U において表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

【2687】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置 5 の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図 196 ~ 図 209 にもとづいて説明する。尚、図 196 ~ 図 209 は、遊技状態が通常状態、第 2 特図保留記憶数が 0 個且

50

つ第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第 1 特図保留記憶数が 0 個且つ第 1 特別図柄の可変表示が実行されていない状態については可変表示の対象特別図柄が異なるのみで画像表示装置 5 の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信は同様であるため省略する。

【 2 6 8 8 】

(保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合)

まず、図 1 9 6 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 ($3 - N - 1$) 且つ第 1 特別図柄の可変表示中に新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理) において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 6 8 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示及び該可変表示にもとづく 5 0 0 m s の図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、C P U 1 0 3 は、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 6 9 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、C P U 1 0 3 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

【 2 6 9 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 $N + 1$ 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【 2 6 9 2 】

ここで、図 1 9 6 に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで 6 6 0 m s 以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【 2 6 9 3 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2694】

(保留記憶数が 1 ~ 3 個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 660ms 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合)

次に、図 197 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 ($3 - N - 1$) であるときに新たな第 1 特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 660ms 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【2695】

例えば、第 1 特図保留記憶数が N 個 ($3 - N - 1$) の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU103 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を行う。また、CPU103 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理) において、演出制御用 CPU120 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2696】

そして、CPU103 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行する。更に、CPU103 は、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2697】

演出制御用 CPU120 は、割込み制御の実行周期が 2ms であることから、CPU103 が第 1 保留記憶通知コマンドを送信してから最長で 2ms 後に該第 1 保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU120 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。

【2698】

また、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【2699】

ここで、演出制御用 CPU120 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2700】

つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始されることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されることによって、新たな保留記憶が発生してから 33ms に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 N 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【2701】

ここで、演出制御用 CPU120 は、出現アニメーションの表示期間中において第 1 可

10

20

30

40

50

変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用 CPU 120 による第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御が実行されるとともに、表示制御部 123 によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2702】

このとき、図 192 (B) に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア 5U に表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

10

【2703】

(保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生する場合)

次に、図 198 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 (3 - N - 1) 且つ第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2704】

先ず、CPU 103 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

20

【2705】

そして、CPU 103 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を行う。また、CPU 103 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理) において、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2706】

30

演出制御用 CPU 120 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 制御することによって、表示制御部 123 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2707】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 制御することによって、表示制御部 123 に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 N 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

40

【2708】

50

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図192(A)に示すように660msの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数N個に応じた位置に表示される。

【2709】

(保留記憶数が1～3個の可変表示終了後、次の可変表示開始後33ms以内に新たな保留記憶が発生する場合)

次に、図199に示すように、第1特図保留記憶数がN個(3-N-1)且つ第1特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後33ms以内に新たな第1特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2710】

まず、CPU103は、図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2711】

そして、CPU103は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2712】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2713】

ここで、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶の発生にもとづく第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数N個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【2714】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図192(A)に示すように660msの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数N個に応じた位置に表示される。

【2715】

(保留記憶数が1～3個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで33ms未満のタイ

10

20

30

40

50

ミングで新たな保留記憶が発生する場合)

次に、図200に示すように、第1特図保留記憶数が N 個($3 - N - 1$)且つ第1特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで33ms未満のタイミングで新たな第1特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2716】

まず、図200に示すように、第1特図保留記憶数が N 個($3 - N - 1$)の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第1特図保留記憶が発生すると、CPU103は、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【2717】

そして、CPU103は、新たな保留記憶の発生から33ms未満で図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、CPU103は、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2718】

演出制御用CPU120は、割込み制御の実行周期が2msであることから、CPU103が第1保留記憶通知コマンドを送信してから最長で2ms後に該第1保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。

20

【2719】

また、演出制御用CPU120は、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123に新たな第1特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【2720】

30

ここで、演出制御用CPU120は、該出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画期間中に第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2721】

40

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから33msに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 N 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【2722】

(保留記憶数が4個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合)

次に、図201に示すように、第1特図保留記憶数が4個の可変表示中に新たな始動入賞(第1始動入賞口への入賞)が発生した場合について説明する。

50

【 2 7 2 3 】

図 2 0 1 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第 1 特図保留記憶数が最大数である 4 個であるので新たな第 1 特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（3 個）に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 7 2 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（3 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 7 2 5 】

（保留記憶数が 4 個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図 2 0 2 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 7 2 6 】

先ず、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（3 個）に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 7 2 7 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 7 2 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（3 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 7 2 9 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（4 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C

10

20

30

40

50

P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 4 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【 2 7 3 0 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図 1 9 2 (A) に示すように 6 6 0 m s の期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数 4 個に応じた位置に表示される。

10

【 2 7 3 1 】

(保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合)

次に、図 2 0 3 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞 (第 1 始動入賞口への入賞) が発生した場合について説明する。

【 2 7 3 2 】

図 2 0 3 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間中は、第 1 特図保留記憶数が 4 個の状態が維持される。また、第 1 特図保留記憶数は 4 個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞 (第 1 始動入賞口への入賞) が発生しても、新たな第 1 特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 (3 個) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

20

【 2 7 3 3 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 (3 個) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 7 3 4 】

(保留記憶数が 4 個の可変表示後、次の可変表示の開始 3 3 m s 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合)

次に、図 2 0 4 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後 3 3 m s 以内に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

40

【 2 7 3 5 】

先ず、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 (3 個) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 7 3 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数 (4 個) に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図

50

保留記憶の発生を判定したのと同じの遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2737】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(3個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

10

【2738】

ここで、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶の発生にもとづく第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(4個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数4個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

20

【2739】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図192(A)に示すように660msの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数4個に応じた位置に表示される。

【2740】

(保留記憶数が0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合)

30

次に、図205に示すように、第1特図保留記憶数が0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで660ms以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

先ず、図205示すように、第1特図保留記憶数が0個可変表示中に新たな第1特図保留記憶が発生すると、CPU103は、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数(1個)に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じの遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

40

【2741】

そして、CPU103は、可変表示及び該可変表示にもとづく500msの図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数(0個)に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、CPU103は、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2742】

演出制御用CPU120は、割込み制御の実行周期が2msであることから、CPU103が第1保留記憶通知コマンドを送信してから最長で2ms後に該第1保留記憶通知コ

50

マンドを受信する。演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(1個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。

【2743】

また、演出制御用CPU120は、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123に新たな第1特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとし

10

【2744】

ここで、図205に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで660ms以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【2745】

そして、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数(0個)に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

20

【2746】

(保留記憶数が0個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合)

30

次に、図206に示すように、第1特図保留記憶数が0個であるときに新たな第1特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【2747】

例えば、第1特図保留記憶数が0個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第1特図保留記憶が発生すると、CPU103は、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数(1個)に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

40

【2748】

そして、CPU103は、図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数(0個)に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、CPU103は、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2749】

演出制御用CPU120は、割込み制御の実行周期が2msであることから、CPU103が第1保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で2ms後に該第1保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数通知コマンドを受信

50

したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（1 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

【 2 7 5 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【 2 7 5 1 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、出現アニメーションの表示期間中において第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用 CPU 1 2 0 による第 1 特図保留記憶数（0 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御が実行されるとともに、表示制御部 1 2 3 によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

10

【 2 7 5 2 】

このとき、図 1 9 2（B）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア 5 U に表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

20

【 2 7 5 3 】

（保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図 2 0 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 未満で新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 7 5 4 】

先ず、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間後の 3 3 m s 未満のタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行することなく、第 1 特図保留記憶数を 1 加算した後に該第 1 特図保留記憶数を 1 減算するとともに、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

30

【 2 7 5 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を実行せずに、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

40

【 2 7 5 6 】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動表示（シフト）される。

【 2 7 5 7 】

（保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満で新たな保留記憶が発生した場合）

50

次に、図 208 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで 33ms 未満で新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2758】

先ず、図 208 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU103 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数（1 個）に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を行う。また、CPU103 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 CPU120 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【2759】

そして、CPU103 は、新たな保留記憶の発生から 33ms 未満で図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（0 個）に応じて第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行する。更に、CPU103 は、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2760】

演出制御用 CPU120 は、割込み制御の実行周期が 2ms であることから、CPU103 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2ms 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU120 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（1 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。

20

【2761】

また、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【2762】

ここで、演出制御用 CPU120 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【2763】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから 33ms に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 1 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア 5F に向けてシフトされる。

40

【2764】

（保留記憶数が 0 個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後 33ms 以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図 209 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後 33ms 以上経過したタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生す

50

る場合について説明する。まず、図 2 0 9 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上が経過したタイミングにおいて新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 加算した後に該第 1 特図保留記憶数を 1 減算するとともに、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数 (1 個) に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始し、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 7 6 5 】

尚、前述したように、本実施の形態における第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する 8 つの L E D のうち 1 の L E D を 4 0 m s 点灯させた後、4 0 m s 間隔で点灯対象の L E D を変化させていき、8 つの L E D の点灯が終了するまでを 1 周期 (3 2 0 m s) として繰り返し実行するものである。

10

【 2 7 6 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を実行せずに、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

20

【 2 7 6 7 】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示 (出現アニメーション) が実行されることなく、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【 2 7 6 8 】

尚、前述したように、本実施の形態におけるサブ図柄の可変表示は、第 1 演出表示灯 1 5 2 A を構成する L E D を 2 4 0 m s 間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する (1 周期 : 4 8 0 m s) ものである。

30

【 2 7 6 9 】

つまり、本実施の形態においては、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図 2 1 0 (A) ~ 図 2 1 0 (C) に示すように、遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、まず、第 1 特別図柄の可変表示が開始される。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口スイッチ通過処理において第 1 特図保留記憶数のカウント値を 0 から 1 に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第 1 特図保留記憶数のカウント値を 1 から 0 に更新するため、第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D が点灯する (第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯する) ことがない。

40

【 2 7 7 0 】

また、C P U 1 0 3 は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第 1 特図保留記憶数が 0 個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用 C P U 1 2 0 はこれら第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第 1 特図保留記憶数が 0 個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A を構成する L E D が点灯する (第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯する) ことがなく、更に、表

50

示領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示も更新されない。

【 2 7 7 1 】

そして、図 2 1 0 (C) に示すように、CPU 1 0 3 が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する(図 1 4 5 に示す出力ポート D G 1 の各ビットに「1」または「0」をセットする)ことで、特別図柄の可変表示が開始される。

【 2 7 7 2 】

次に、図 2 1 1 (D) ~ 図 2 1 1 (F) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が変動パターン指定コマンドや第 1 可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第 1 演出表示灯 1 5 2 A を構成する L E D の点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第 1 可変表示開始指定は、CPU 1 0 3 が変動パターン設定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 に対して送信するコマンドである。

【 2 7 7 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 が変動パターン指定コマンドや第 1 可変表示開始指定を受信してから 3 3 m s ~ 6 6 m s が経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア 5 U に、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される(図 2 1 1 (E) 参照)。

【 2 7 7 4 】

次いで、図 2 1 1 (F) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U にて、シフトアニメーションとして該保留表示のアクティブ表示エリア 5 F への移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。

【 2 7 7 5 】

尚、本実施の形態では、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始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、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション(図示略)が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動表示する前に一旦上方に移動するといったブレ動作であればよい。

【 2 7 7 6 】

そして、図 2 1 2 (G) ~ 図 2 1 2 (I) に示すように、図 2 1 0 、図 2 1 1 に引き続き第 1 特別図柄の可変表示中に遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、CPU 1 0 3 が始動口スイッチ通過処理において第 1 特図保留記憶数カウンタ値を 1 に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、CPU 1 0 3 が第 1 特図保留記憶数カウンタ値を 0 に更新することはないので、CPU 1 0 3 は、表示処理において図 1 4 5 に示す出力ポート D G 3 のビット 0 に 0 、ビット 3 に 1 をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D の点灯(第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯)が開始される。また、このとき、CPU 1 0 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数が 1 個であることに応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを送信する。

【 2 7 7 7 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 から第 1 特図保留記憶数が 1 個であることに応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A を構成する L E D を、第 1 特図保留記憶数が 1 であることに対応した態様に点灯させる。更に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示を「1」に更新する。つまり、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生した場合は第 1 保留表示器 2 5 A の L E D の点灯タイミングよりも後のタイミングから表示

10

20

30

40

50

領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表示領域 5 S における第 1 特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。

【 2 7 7 8 】

そして、図 2 1 3 (J) ~ (L) に示すように、画像表示装置 5 においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。

【 2 7 7 9 】

また、以上のように本実施の形態では、図 2 1 6 に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、3 0 0 0 m s ）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で 6 0 0 m s に亘って実行される演出である。

【 2 7 8 0 】

これら各演出については、演出モードが演出モード A ~ 演出モード D のいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定を受信したとしても中断されることがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。

【 2 7 8 1 】

つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数が N (3 N - 1) 個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s 以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s 未満であるタイミング、及び、保留記憶数が N 個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である 3 3 0 m s 以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用 C P U 1 2 0 が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後まで実行される演出である。

【 2 7 8 2 】

尚、上記では、図 2 1 0 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図 2 1 4 (A) ~ 図 2 1 4 (C) 及び図 2 1 5 (D) ~ 図 2 1 5 (E) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。

【 2 7 8 3 】

（保留表示の重畳表示の態様）

次に、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図 2 2 0 に基づいて説明する。

【 2 7 8 4 】

図 2 2 0 (A) に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア 5 U における 1 ~ 4 個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図 2 2 0 (B) に示すように、可変表示が終

10

20

30

40

50

了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【 2 7 8 5 】

次いで、図 2 2 0 (C) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に、それぞれ移動表示 (シフト) するシフトアニメーション表示が開始される。

10

【 2 7 8 6 】

ここで、図 2 2 0 (D) に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから 3 3 m s が経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。

【 2 7 8 7 】

ここで、保留記憶表示エリア 5 U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 4 個目の保留表示のシフトアニメーションは、第 3 保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第 3 保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第 4 保留表示画像描画領域にて描画される。

20

【 2 7 8 8 】

つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に既に表示されていて 3 個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が 4 個目の表示位置から 3 個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

30

【 2 7 8 9 】

そして、図 2 2 0 (E) に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が 4 個目の表示位置から 3 個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。

【 2 7 9 0 】

尚、図 2 2 0 においては、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図 2 2 1 に示すように、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 3 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

40

【 2 7 9 1 】

また、特に図示しないが、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 1 個または 2 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【 2 7 9 2 】

次に、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 3 個の第 1 特別図柄の可変表

50

示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで 33ms 未満のタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図 222 に基づいて説明する。

【2793】

図 222 (A) に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア 5F にアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア 5U における 1 ~ 3 個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図 222 (B) に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【2794】

ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア 5U における 1 個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで 33ms 未満となったタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生した場合、該新たな第 1 特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。

【2795】

そして、図 222 (C) に示すように、保留記憶表示エリア 5U における 1 個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5F に、保留記憶表示エリア 5U における 2 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5U における 1 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5U における 3 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5U における 2 個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア 5U における 3 個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

【2796】

ここで、保留記憶表示エリア 5U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 3 個目の保留表示のシフトアニメーションは、第 2 保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア 5U における 3 個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第 2 保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第 3 保留表示画像描画領域にて描画される。

【2797】

つまり、保留記憶表示エリア 5U における 3 個目の表示位置に既に表示されていて 2 個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア 5U における 3 個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに表示される保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が 3 個目の表示位置から 2 個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【2798】

そして、図 222 (D)、(E) に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が 3 個目の表示位置から 2 個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。

【2799】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2800】

例えば、前記実施の形態では、保留記憶数が $N(N \geq 1)$ で可変表示が実行されているときに 1 の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 223 に示すように、2 球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについ

10

20

30

40

50

ては、1 個目及び 2 個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで 600ms 未満のタイミングから開始する場合は、1 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 $N + 1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、2 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 $N + 2$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【2801】

10

また、1 個目及び 2 個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで 600ms 以上前のタイミングから開始する場合は、1 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 $N + 1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、2 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 $N + 2$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【2802】

20

また、1 個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで 600ms 未満のタイミングから開始し、2 個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、1 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 $N + 1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、2 個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア 5U の保留記憶数 $N + 1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【2803】

30

また、前記実施の形態では、保留記憶数が 0 個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア 5U に表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア 5F にシフト（始動）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、変形例として図 224（A）及び図 224（B）に示すように、保留記憶数が 0 個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア 5F に表示指定もよい。

【2804】

40

また、前記実施の形態では、図 176（B）に示すように、保留表示の滞留アニメーションの 1 周期の表示期間を 2970ms、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を 330ms、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を 165ms 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、変形例として、保留表示の滞留アニメーションの 1 周期の表示期間は整数秒（例えば、3000ms や 6000ms 等）としてもよい。

【2805】

また、前記実施の形態では、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に 1000ms 未満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、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を 1000ms 以上としてもよい。

50

【 2 8 0 6 】

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

【 2 8 0 7 】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や普通入賞口 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ようになる大当り遊技状態を有利状態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、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

10

【 2 8 0 8 】

また、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。

【 符号の説明 】

【 2 8 0 9 】

- 1 パチンコ遊技機
- 2 遊技盤
- 4 A 第 1 特別図柄表示装置
- 4 B 第 2 特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 9 遊技効果ランプ
- 1 1 主基板
- 1 2 演出制御基板
- 3 1 B プッシュボタン 3 1 B
- 3 2 可動体
- 1 0 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 2 0 演出制御用 C P U

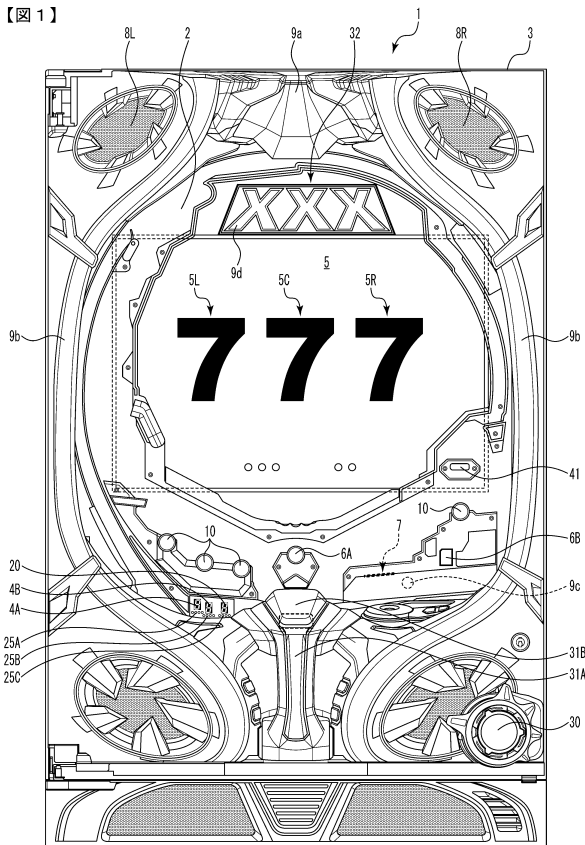
20

30

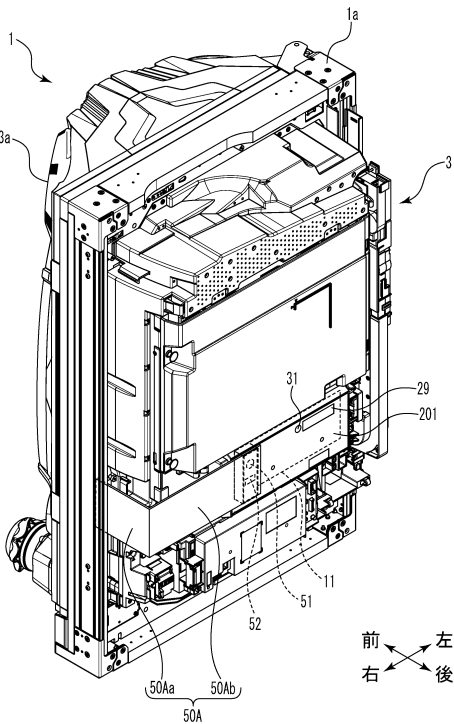
40

50

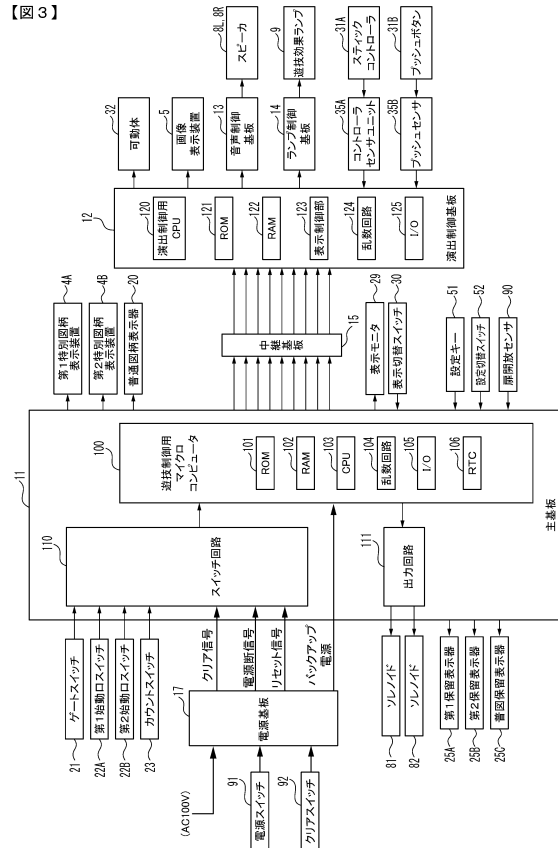
【図面】
【図 1】
【図 1】



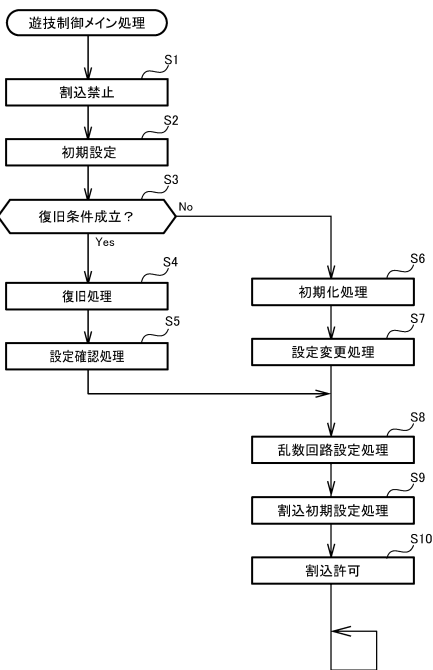
【図 2】
【図 2】



【図 3】
【図 3】

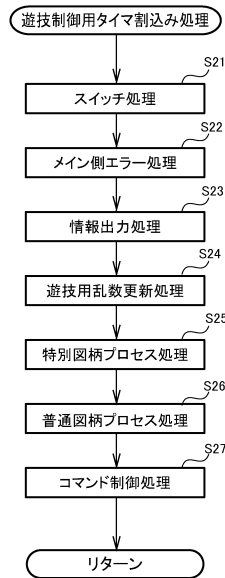


【図 4】
【図 4】



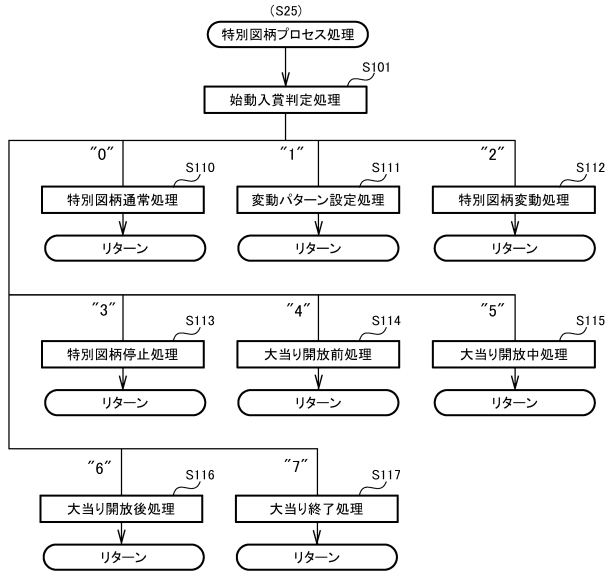
【 図 5 】

【 図 5 】



【 図 6 】

【 図 6 】



【 図 7 】

【 図 7 】

(A) 第1特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)	65317~65535 (確率:1/300)
	はすれ	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
増変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	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

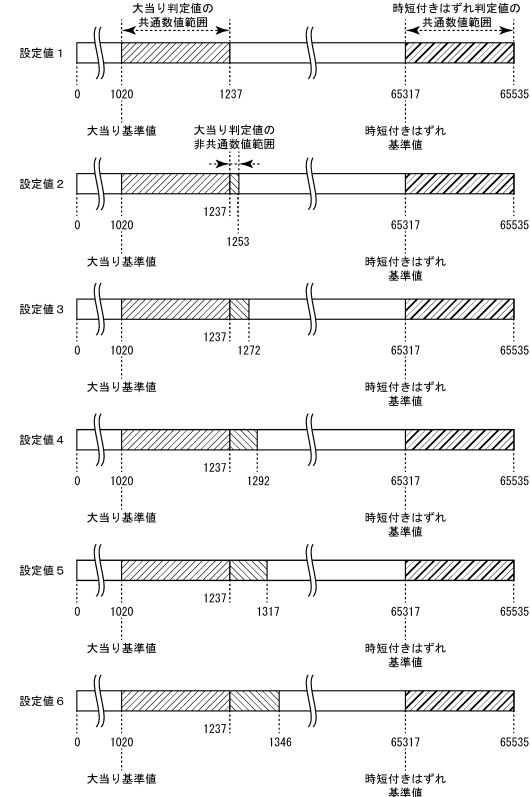
(B) 第2特図用表示結果判定テーブル

遊技状態	特図表示結果	MR1 (設定値1)	MR1 (設定値2)	MR1 (設定値3)	MR1 (設定値4)	MR1 (設定値5)	MR1 (設定値6)
大当り	大当り	1020~1237 (確率:1/300)	1020~1253 (確率:1/280)	1020~1272 (確率:1/260)	1020~1292 (確率:1/240)	1020~1317 (確率:1/220)	1020~1346 (確率:1/200)
通常状態 または時短状態	時短付き はすれ	65317~65535 (確率:1/600)	65317~65535 (確率:1/600)	65317~65535 (確率:1/600)	65317~65535 (確率:1/600)	65317~65535 (確率:1/600)	65317~65535 (確率:1/600)
	はすれ	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
増変状態	大当り	1020~1346 (確率:1/200)	1020~1383 (確率:1/180)	1020~1429 (確率:1/160)	1020~1487 (確率:1/140)	1020~1556 (確率:1/120)	1020~1674 (確率:1/100)
	時短付き はすれ	-	-	-	-	-	-
	はすれ	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 8 】

【 図 8 】

通常状態または時短状態の場合（第1特図）



10

20

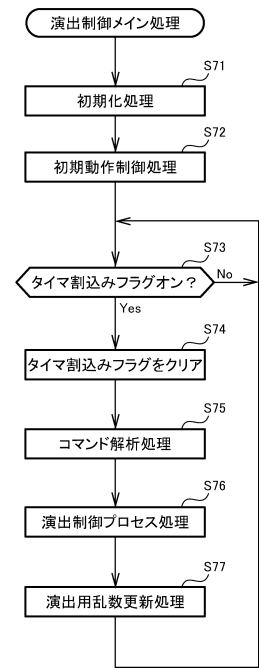
30

40

50

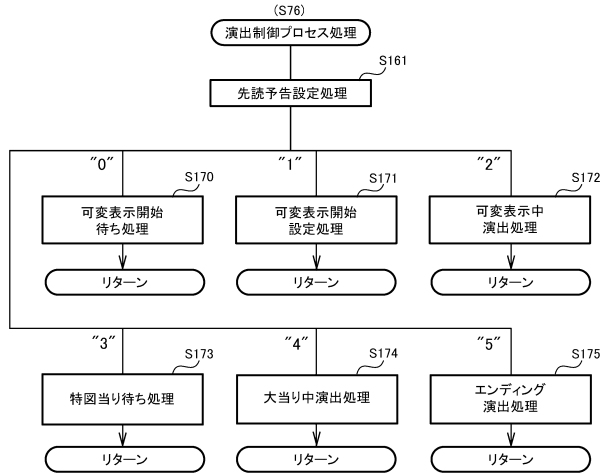
【図 9】

【図 9】



【図 10】

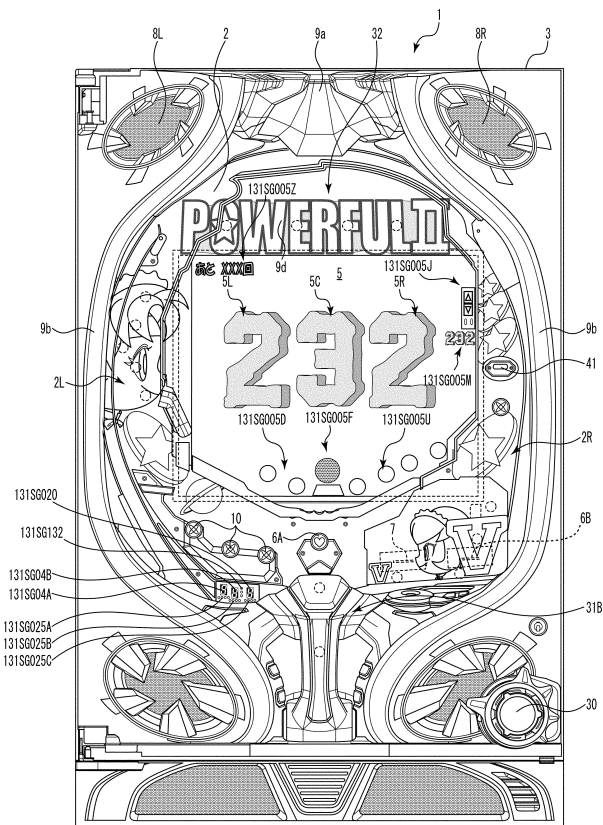
【図 10】



【図 11 - 1】

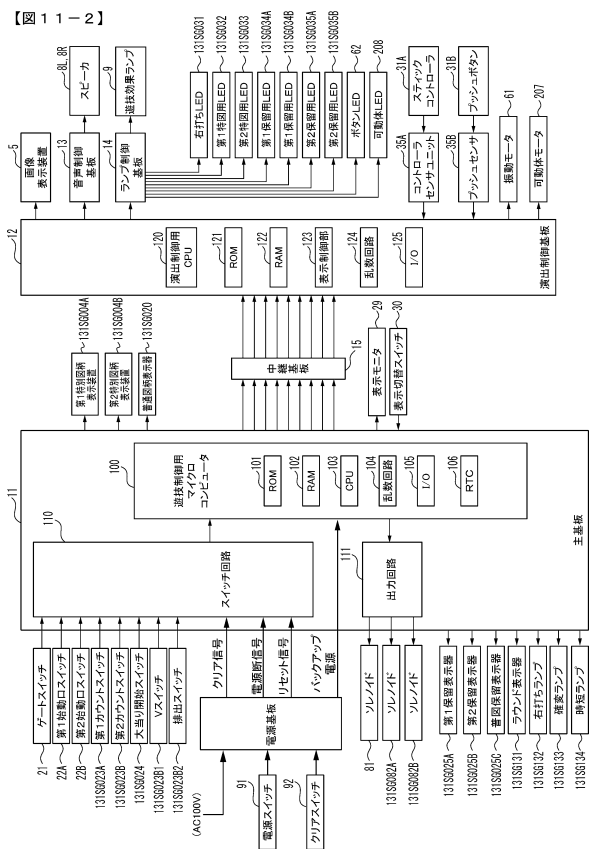
【図 11 - 1】

特徴部 131SG



【図 11 - 2】

【図 11 - 2】



10

20

30

40

50

【図 1 1 - 3】

【図 1 1 - 3】

(A)

乱数値	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当たり種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	0～255	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR6	3～13	MR5初期値判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

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

(C1)大当たり種別判定テーブル(第1特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりA	0～149
大当たりB	150～299

(C2)大当たり種別判定テーブル(第2特別図柄用)

判定結果	MR2
大当たりB	0～99
大当たりC	100～299

(D)大当たり種別

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

※1:1ラウンド目でのV入賞が条件

【図 1 1 - 5】

【図 1 1 - 5】

はずれ変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱 スーパリーチ	PA2-2	43000	低ベース弱スーパリーチA(はずれ)
	PA2-3	53000	低ベース弱スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ A	PA2-4	63000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-5	73000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ B	PA2-6	40000	低ベース強スーパリーチA(はずれ)
	PA2-7	78000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース強 スーパリーチ C	PA2-8	83000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000	低ベース強スーパリーチB(はずれ)
低ベース最強 スーパリーチ	PA2-10	88000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-11	93000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ A	PA2-12	50000	低ベース強スーパリーチC(はずれ)
	PA2-13	98000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ B	PA2-14	103000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000	低ベース最強スーパリーチ(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-16	30000	高ベーススーパリーチA(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-17	30000	高ベーススーパリーチB(はずれ)
高ベース スーパリーチ C	PA2-18	30000	高ベーススーパリーチC(はずれ)
高ベース スーパリーチ D	PA2-19	30000	高ベーススーパリーチD(はずれ)

【図 1 1 - 4】

【図 1 1 - 4】

時短回数決定テーブル

移行契機	時短回数
大当たりA	110回
大当たりB	110回
大当たりC	110回
900回変動 (救済時短)	1100回

【図 1 1 - 6】

【図 1 1 - 6】

大当たり変動パターン

変動パターン 種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ A	PB1-2	63000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-3	73000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパリーチA(大当たり)
	PB1-5	78000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ B	PB1-6	83000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチB(大当たり)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパリーチB(大当たり)
低ベース強 スーパリーチ C	PB1-8	88000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-9	93000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース強スーパリーチC(大当たり)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパリーチC(大当たり)
低ベース最強 スーパリーチ	PB1-11	98000+15000	低ベース弱スーパリーチA→低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-12	103000+15000	低ベース弱スーパリーチB→低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパリーチ(大当たり)
高ベース スーパリーチ A	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパリーチA(大当たり)
高ベース スーパリーチ B	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパリーチB(大当たり)
高ベース スーパリーチ C	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパリーチC(大当たり)
高ベース スーパリーチ D	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパリーチD(大当たり)
非リーチ	PB1-18	500+15000	短縮(時短制御中)→非リーチ(大当たり)

10

20

30

40

50

【図 11-7】

【図 11-7】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱 スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強 スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強 スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強 スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強 スーパーリーチ	4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベース スーパーリーチA	4049～4066
高ベース スーパーリーチB	4067～4083
高ベース スーパーリーチC	4084～4094
高ベース スーパーリーチD	4095

(C)はずれ用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	0～1298
低ベース弱 スーパーリーチA、B	－
低ベース強 スーパーリーチA	1299～1934
低ベース強 スーパーリーチB	1935～2676
低ベース強 スーパーリーチC	2677～3706
低ベース最強 スーパーリーチ	3707～4095

(E)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態A及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	0～25
高ベース スーパーリーチA	26～975
高ベース スーパーリーチB	976～2075
高ベース スーパーリーチC	2076～3380
高ベース スーパーリーチD	3381～4095

(F)大当り用変動パターン種別判定テーブルC
[時短状態B]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～4095

【図 11-8】

【図 11-8】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
	PA2-4	63000	0～88
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
	PA2-7	78000	0～88
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	43000	0～199
	PA2-3	53000	200～255
	PA2-4	63000	0～88
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-5	73000	89～173
	PA2-6	40000	174～255
	PA2-7	78000	0～88
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-8	83000	89～173
	PA2-9	45000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	88000	0～88
	PA2-11	93000	89～173
	PA2-12	50000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	98000	0～88
	PA2-14	103000	89～173
	PA2-15	60000	174～255

【図 11-9】

【図 11-9】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000	0～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルD[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-4	500	0～255

【図 11-10】

【図 11-10】

(A)大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	63000+15000	0～81
	PB1-3	73000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	78000+15000	0～81
	PB1-6	83000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	88000+15000	0～81
	PB1-9	93000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	98000+15000	0～81
	PB1-12	103000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

(B)大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態Aまたは確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
ノーマルリーチ	PB1-1	20000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

(C)大当り用変動パターン判定テーブルC[時短状態B]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PB1-18	500+15000	0～255

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 1】

【図 1 1 - 1 1】

(A) 通常状態におけるリーチ演出別期待度

リーチ演出	発展前の演出	大当り期待度 (発展期待度)	期待度示唆表示
低ベース弱 スーパーリーチA	—	0% (約4.4%)	無し
低ベース弱 スーパーリーチB	—	0% (約6.8%)	無し
低ベース強 スーパーリーチA	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約19%	約20% 有り(星3個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約20%	
	—	約21%	
低ベース強 スーパーリーチB	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約24%	約25% 有り(星3.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約25%	
	—	約27%	
低ベース強 スーパーリーチC	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約33%	約35% 有り(星4個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約35%	
	—	約37%	
低ベース最強 スーパーリーチ	低ベース弱スーパーリーチAのリーチ演出	約53%	約55% 有り(星4.5個)
	低ベース弱スーパーリーチBのリーチ演出	約55%	
	—	約57%	

(B) 時短状態Aにおけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約14%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約16%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約27%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約70%	有り(星4.5個)

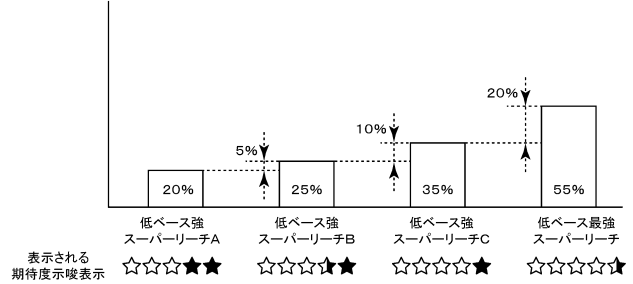
(C) 確変状態におけるリーチ演出

リーチ演出	大当り期待度	期待度示唆表示
高ベース スーパーリーチA	約40%	有り(星3個)
高ベース スーパーリーチB	約45%	有り(星3.5個)
高ベース スーパーリーチC	約60%	有り(星4個)
高ベース スーパーリーチD	約90%	有り(星4.5個)

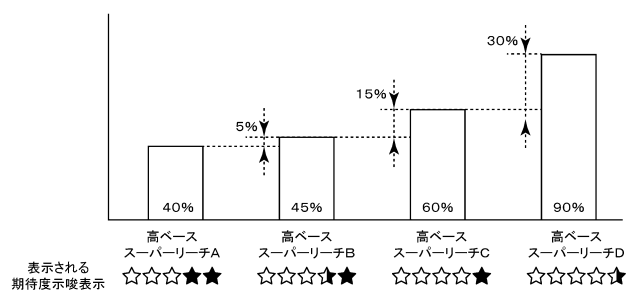
【図 1 1 - 1 2】

【図 1 1 - 1 2】

(A) 通常状態における期待度



(B) 確変状態における期待度



10

20

【図 1 1 - 1 3】

【図 1 1 - 1 3】

(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	XX	図柄確定指定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	大当り開始スイッチ通過通知	大当り開始スイッチ通過を通知
D2	00	V入賞通知	V入賞を通知
E1	XX	残り時短回数通知	残り時短回数を通知
E2	XX	残り確変回数通知	残り確変回数を通知
F1	00	右打ちLED点灯通知	右打ちLEDの点灯を通知
F1	01	右打ちLED消灯通知	右打ちLEDの消灯を通知
91	XX	復旧時救済時短回数指定	電源復旧時に救済時短カウンタの値を16進数に変換して指定
94	XX	救済時短回数指定	救済時短までの回転数情報指定
96	XX	救済時短回数2指定	救済時短までの回転数情報(100回単位の回数)であることを指定
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストラーション表示の指定

(B)

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

(C)

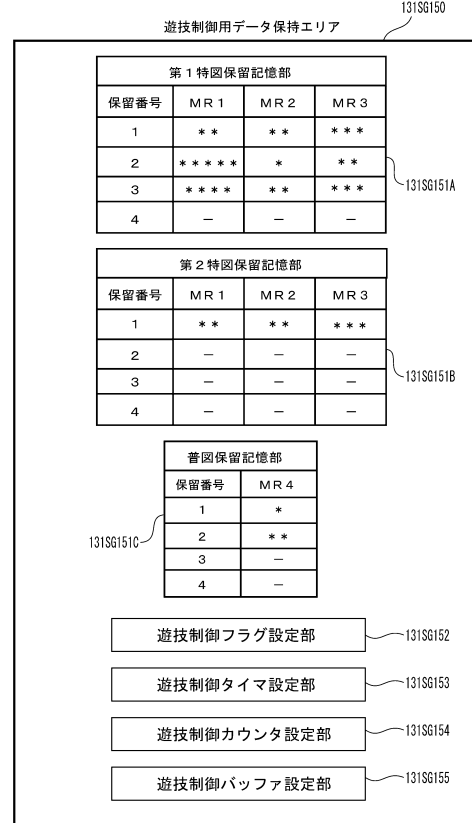
MODE	EXT	名称	指定内容
91	00~0F	復旧時救済時短回数1指定	救済時短カウンタの値の1桁目
91	10~1F	復旧時救済時短回数2指定	救済時短カウンタの値の2桁目
91	20~2F	復旧時救済時短回数3指定	救済時短カウンタの値の3桁目
91	30~3F	復旧時救済時短回数4指定	救済時短カウンタの値の4桁目

(D)

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

【図 1 1 - 1 4】

【図 1 1 - 1 4】



30

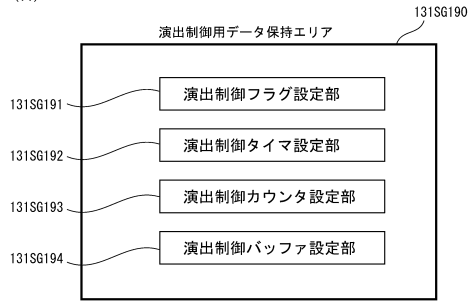
40

50

【図 11-15】

【図 11-15】

(A)



(B)

(B)

131SG194A

始動入賞時受信コマンドバッファ

	バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
第1特図保留記憶	1-1	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0
	1-2	B100 (H)	C410 (H)	C601 (H)	C102 (H)	1
	1-3	B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C103 (H)	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
第2特図保留記憶	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—

(C)

アクティブ表示バッファ

始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ
B100 (H)	C400 (H)	C600 (H)	C102 (H)	0

保留表示フラグ "0" → ○ (先読み予告非実行)

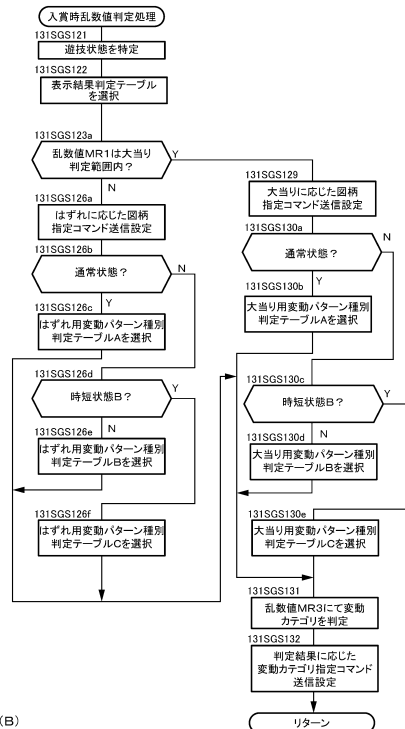
保留表示フラグ "1" → ◇ (先読み予告を演出パターンαにて実行)

保留表示フラグ "2" → ☆ (先読み予告を演出パターンβにて実行)

【図 11-17】

【図 11-17】

(A)

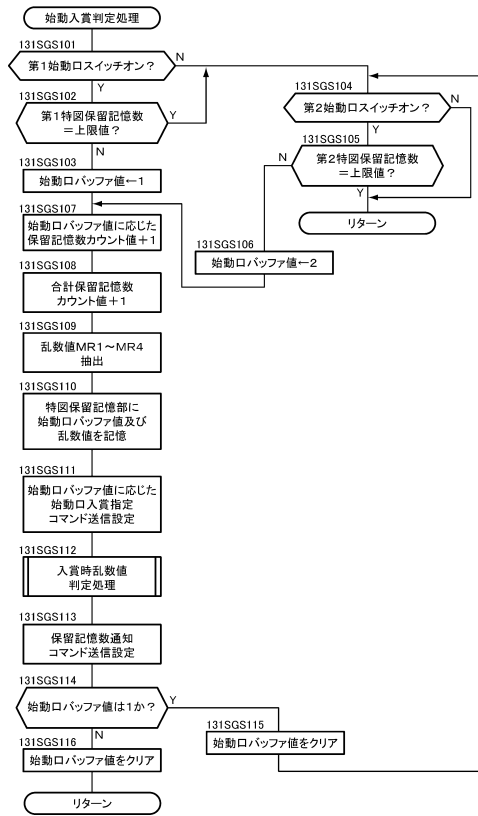


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図 11-16】

【図 11-16】

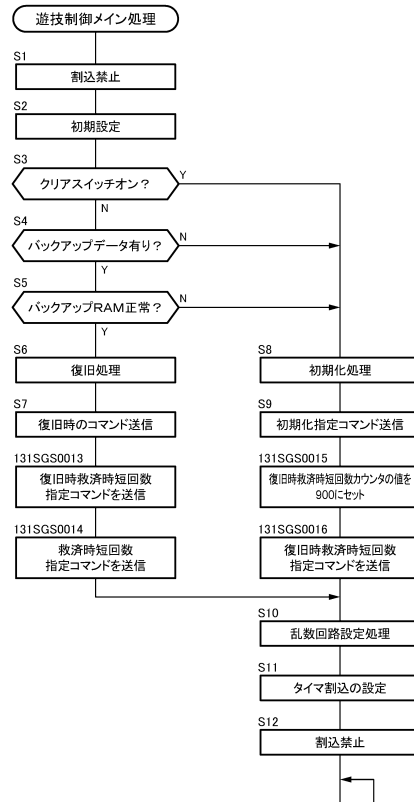


10

20

【図 11-18】

【図 11-18】



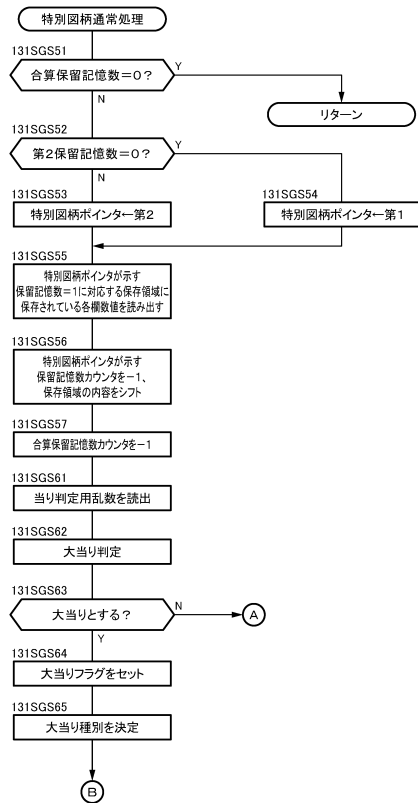
30

40

50

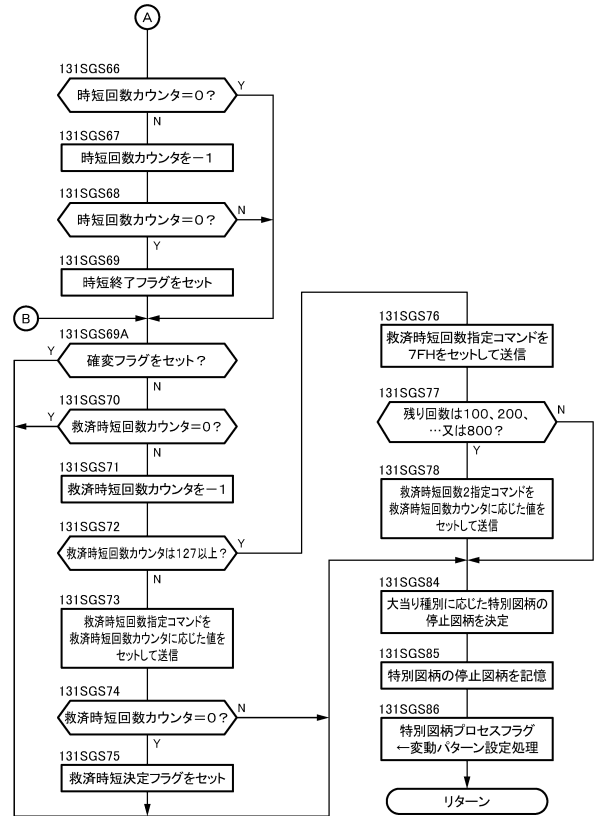
【図 11 - 19】

【図 11 - 19】



【図 11 - 20】

【図 11 - 20】

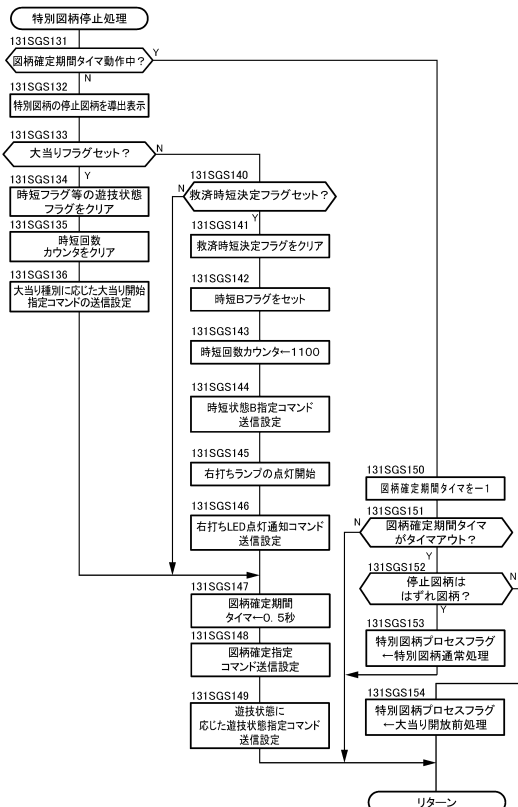


10

20

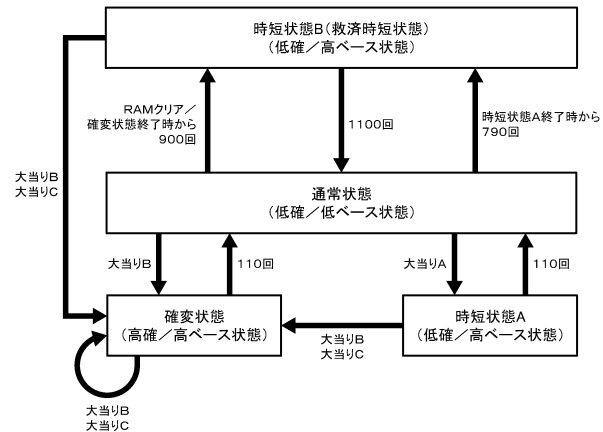
【図 11 - 21】

【図 11 - 21】



【図 11 - 22】

【図 11 - 22】



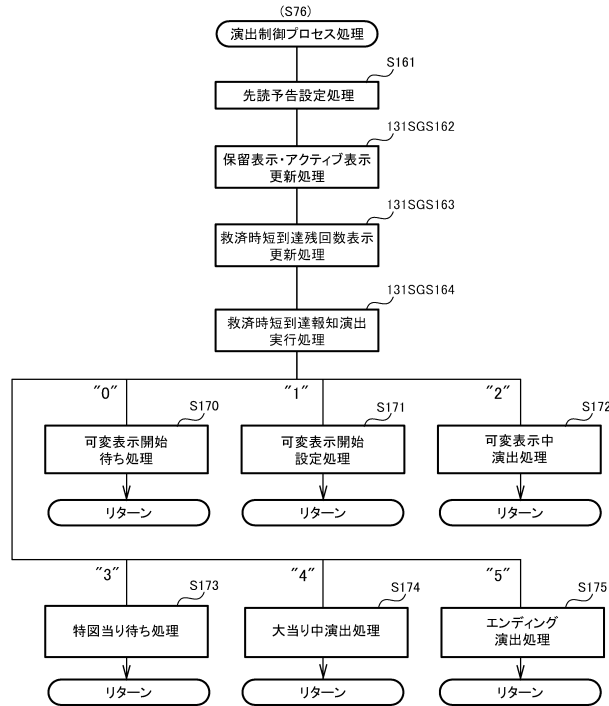
30

40

50

【図 1 1 - 2 3】

【図 1 1 - 2 3】



【図 1 1 - 2 4】

【図 1 1 - 2 4】

先読予告実行決定割合

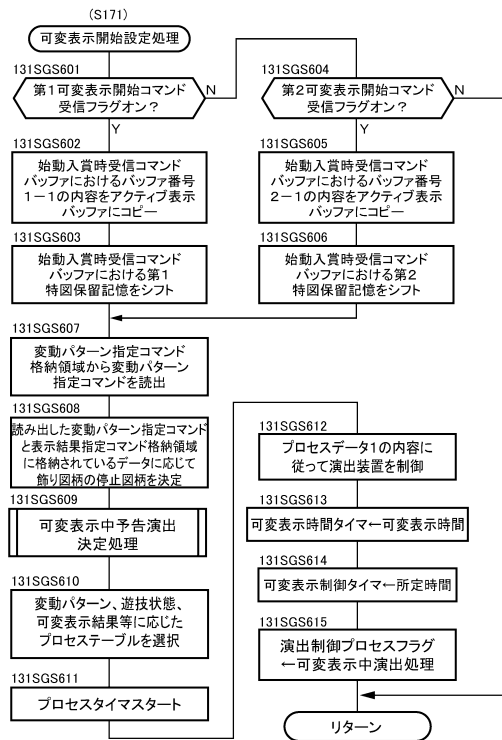
可変表示結果及び変動カテゴリ	先読予告非実行	先読予告実行	
		演出パターンα	演出パターンβ
はずれ (非リーチ)	9 5 %	5 %	0 %
はずれ (Nリーチ)	9 0 %	1 0 %	0 %
はずれ (Sリーチ)	7 0 %	2 0 %	1 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

10

20

【図 1 1 - 2 5】

【図 1 1 - 2 5】



【図 1 1 - 2 6】

【図 1 1 - 2 6】

可変表示結果	停止図柄			
	非リーチ態様	偶数リーチ態様	奇数リーチ態様 ※	「7」リーチ態様
はずれ (非リーチ)	1 0 0 %	—	—	—
はずれ (ノーマルリーチ)	—	9 5 %	5 %	—
はずれ (スーパーリーチ)	—	8 0 %	1 9 %	1 %
大当り	—	2 0 %	5 0 %	3 0 %

※：「7」を除く

30

40

50

【図 1 1 - 2 7】

【図 1 1 - 2 7】

変動パターン	演出制御パターン
PA1-1	非リーチ1
PA1-2	非リーチ2
PA1-3	非リーチ3
PA1-4	非リーチ4
PA2-1	ノーマル→はずれ
PA2-2	ノーマル→低ベース弱A→はずれ
PA2-3	ノーマル→低ベース弱B→はずれ
PA2-4	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→はずれ
PA2-5	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→はずれ
PA2-6	ノーマル→低ベース強A→はずれ
PA2-7	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→はずれ
PA2-8	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→はずれ
PA2-9	ノーマル→低ベース強B→はずれ
PA2-10	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→はずれ
PA2-11	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→はずれ
PA2-12	ノーマル→低ベース強C→はずれ
PA2-13	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→はずれ
PA2-14	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→はずれ
PA2-15	ノーマル→低ベース最強→はずれ
PA2-16	ノーマル→高ベースA→はずれ
PA2-17	ノーマル→高ベースB→はずれ
PA2-18	ノーマル→高ベースC→はずれ
PA2-19	ノーマル→高ベースD→はずれ

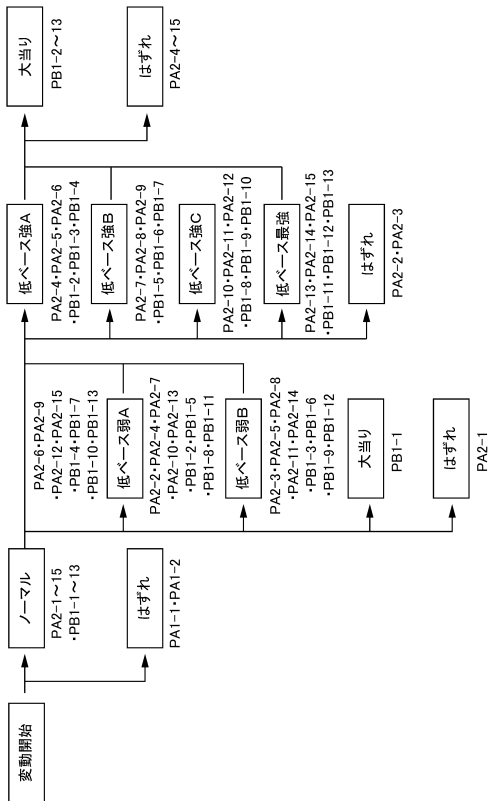
【図 1 1 - 2 8】

【図 1 1 - 2 8】

変動パターン	演出制御パターン
PB1-1	ノーマル→大当たり
PB1-2	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強A→大当たり
PB1-3	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強A→大当たり
PB1-4	ノーマル→低ベース強A→大当たり
PB1-5	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強B→大当たり
PB1-6	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強B→大当たり
PB1-7	ノーマル→低ベース強B→大当たり
PB1-8	ノーマル→低ベース弱A→低ベース強C→大当たり
PB1-9	ノーマル→低ベース弱B→低ベース強C→大当たり
PB1-10	ノーマル→低ベース強C→大当たり
PB1-11	ノーマル→低ベース弱A→低ベース最強→大当たり
PB1-12	ノーマル→低ベース弱B→低ベース最強→大当たり
PB1-13	ノーマル→低ベース最強→大当たり
PB1-14	ノーマル→高ベースA→大当たり
PB1-15	ノーマル→高ベースB→大当たり
PB1-16	ノーマル→高ベースC→大当たり
PB1-17	ノーマル→高ベースD→大当たり
PB1-18	非リーチ→大当たり

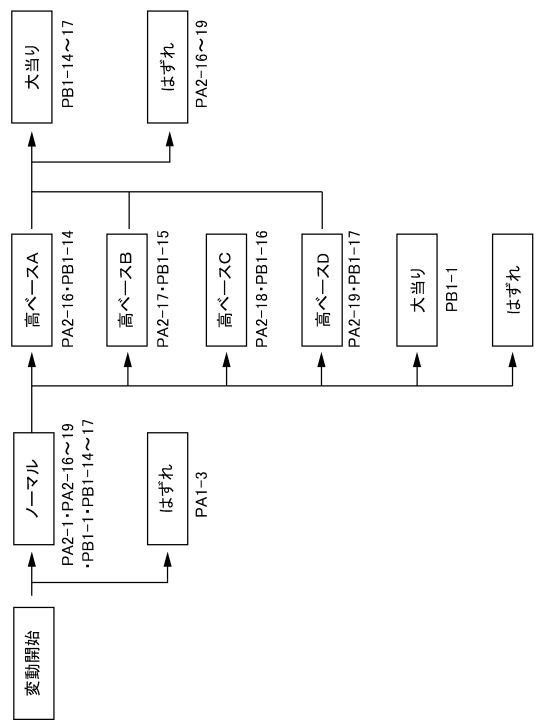
【図 1 1 - 2 9】

【図 1 1 - 2 9】

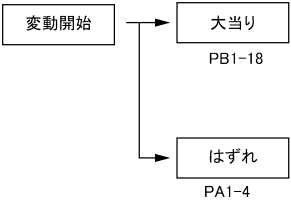


【図 1 1 - 3 0】

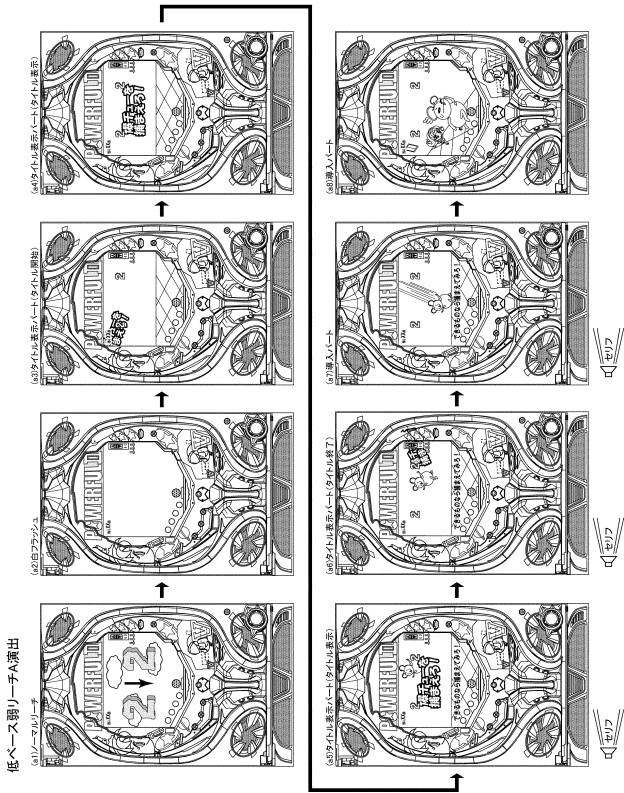
【図 1 1 - 3 0】



【図 1 1 - 3 1】
【図 1 1 - 3 1】



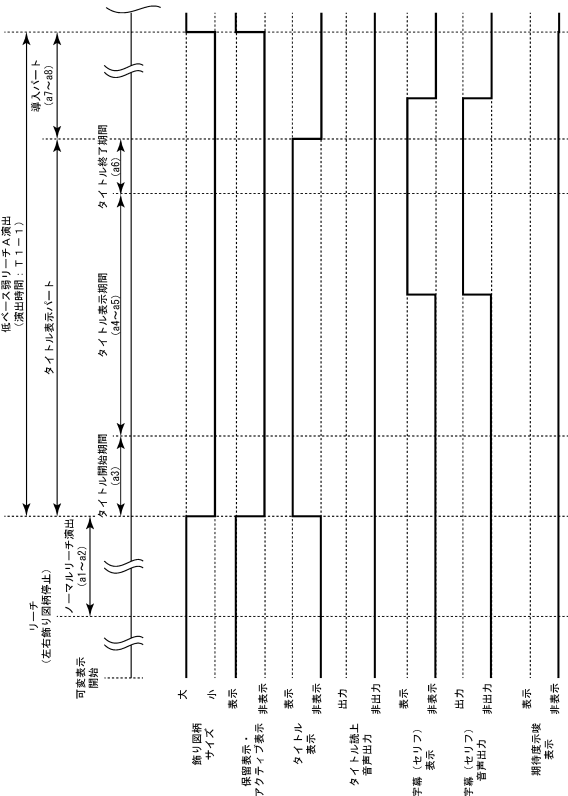
【図 1 1 - 3 2】
【図 1 1 - 3 2】



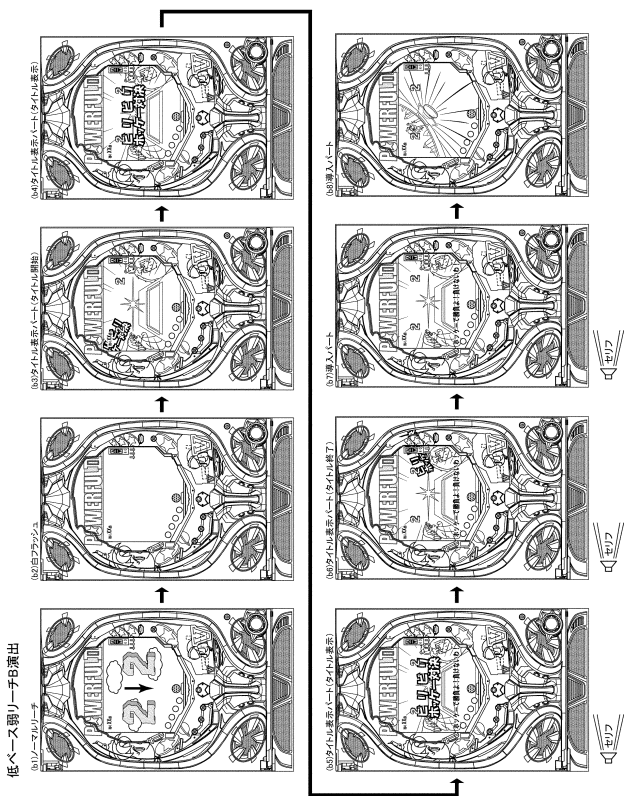
10

20

【図 1 1 - 3 3】
【図 1 1 - 3 3】



【図 1 1 - 3 4】
【図 1 1 - 3 4】



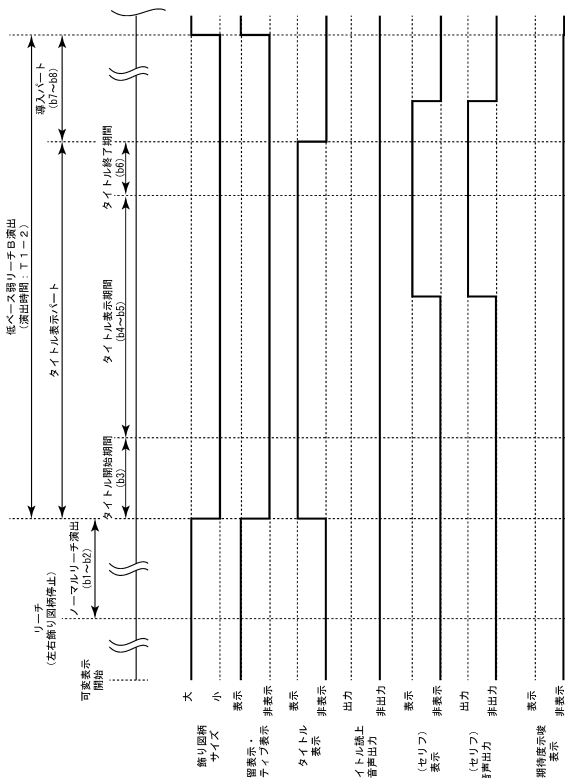
30

40

50

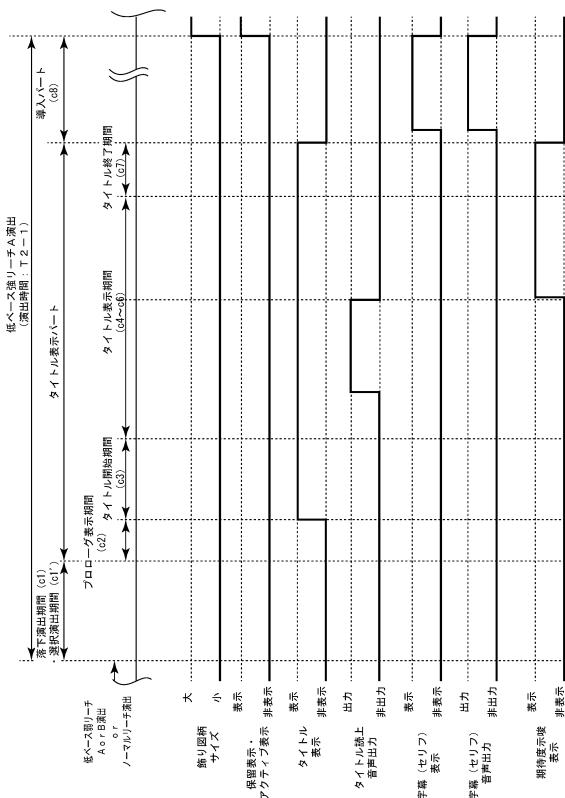
【 図 1 1 - 3 5 】

【图 11-35】



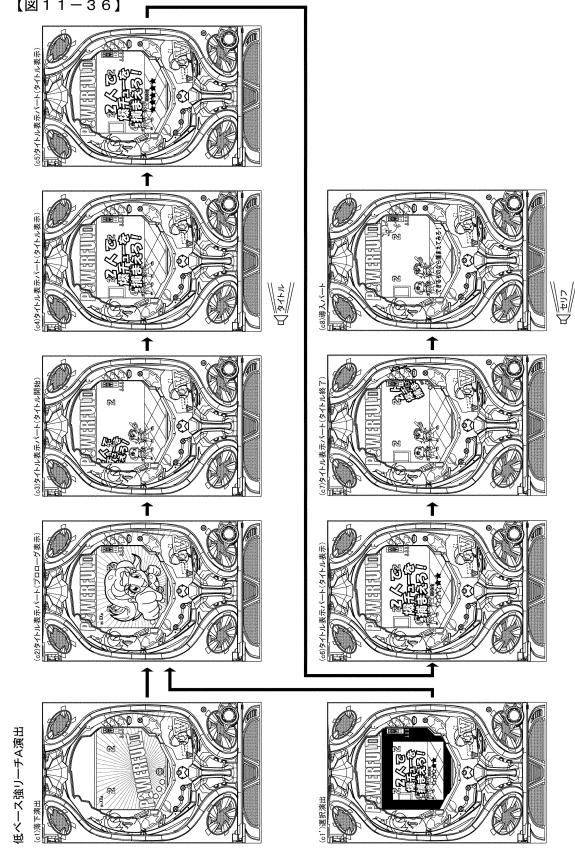
【 図 1 1 - 3 7 】

【图 11-37】



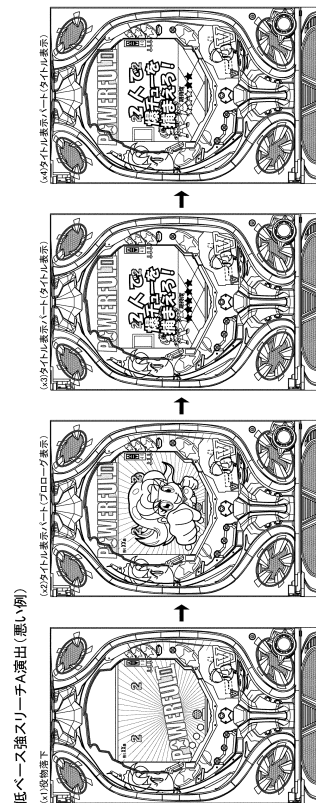
【 図 1 1 - 3 6 】

【图 11-36】



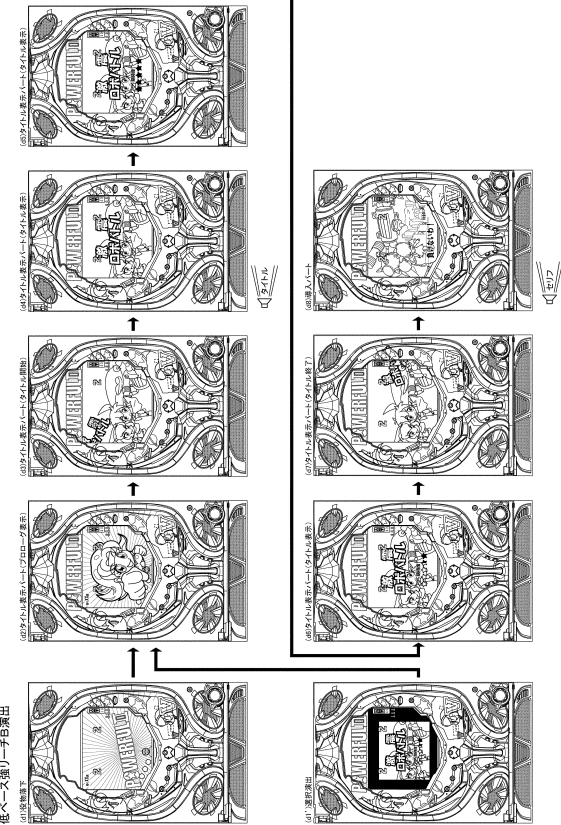
【 図 1 1 - 3 8 】

【図 1 1 - 3 8】



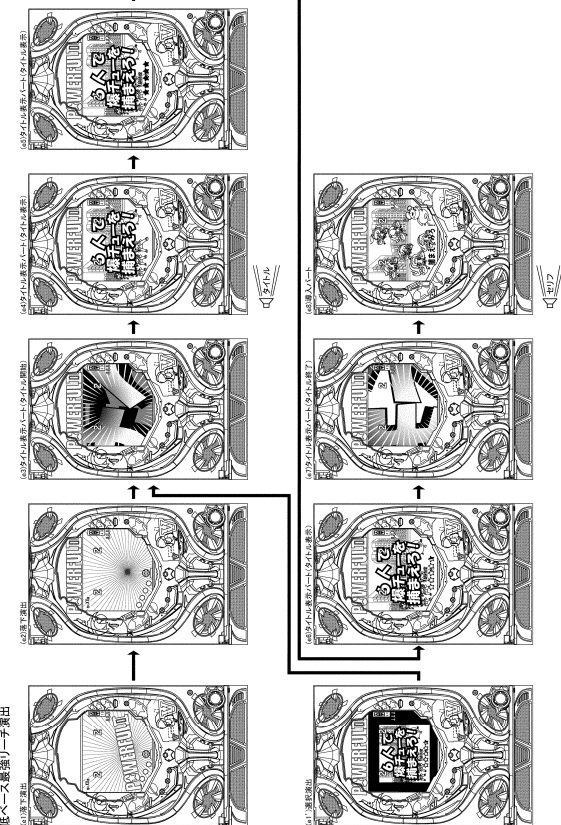
【図 11-39】

【図 11-39】



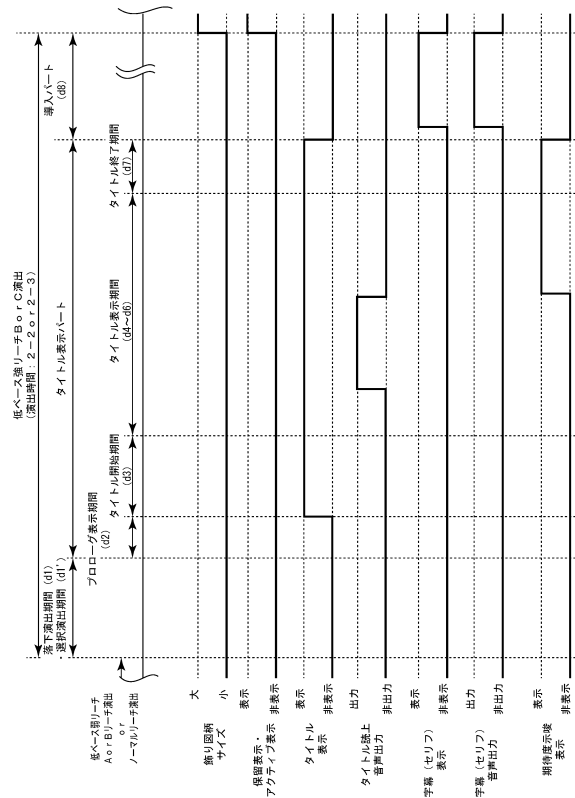
【図 11-41】

【図 11-41】



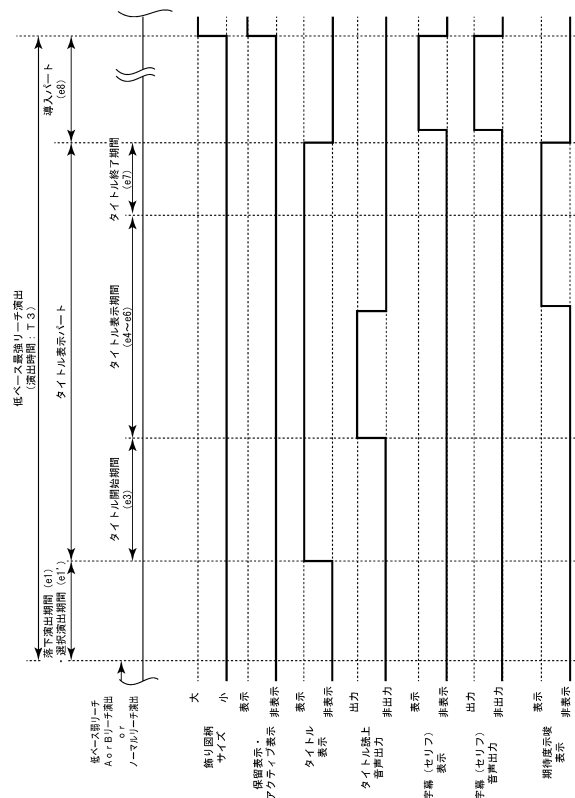
【図 11-40】

【図 11-40】



【図 11-42】

【図 11-42】



【図 11 - 47】

【図 11-47】

スーパーリーチ演出の演出時間

スーパーリーチ演出	演出時間	タイトル表示パート				
		合計	タイトル開始期間	タイトル表示期間	タイトル終了期間	文字表示期間
低ベース 弱リーチ A 演出	T 1-1	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 弱リーチ B 演出	T 1-2	T t 1	T t 1 a	T t 1 b	T t 1 c	T t 1 d
低ベース 強リーチ A 演出	T 2-1	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチ B 演出	T 2-2	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 強リーチ C 演出	T 2-3	T t 2	T t 2 a	T t 2 b	T t 2 c	T t 2 d
低ベース 最強リーチ演出	T 3	T t 3	T t 3 a	T t 3 b	T t 3 c	T t 3 d
高ベース リーチ A~D 演出	T 4	T t 4	T t 4 a	T t 4 b	T t 4 c	T t 4 d

(A) 低ベース中のスーパーリーチ演出の比較

$$T 1-1 < T 1-2 < T 2-1 < T 2-2 < T 2-3 < T 3$$

(B) タイトル表示パートのタイトル開始期間・タイトル表示期間・タイトル終了期間の比較

$$T t N b > T t N a > T t N c \quad (N = 1 \sim 4)$$

(C) スーパーリーチ演出のタイトル表示パートの比較

$$T t 3 > T t 2 > T t 1 > T t 4$$

(D) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A~D 演出のタイトル開始期間の比較

$$T t 3 a > T t 4 a$$

(E) 低ベース最強リーチ演出と高ベースリーチ A~D 演出のタイトル表示期間の比較

$$T t 3 b > T t 4 b$$

(F) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間の比較

$$T t 3 a > T t 2 a > T t 1 a$$

(G) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル表示期間の比較

$$T t 3 b > T t 2 b > T t 1 b$$

(H) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル終了期間の比較

$$T t 3 c > T t 2 c > T t 1 c$$

(I) 低ベース中のスーパーリーチ演出の文字表示期間の比較

$$T t 3 d > T t 2 d > T t 1 d$$

(J) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル表示期間との比較

$$T t 1 b, T t 2 b, T t 3 b > T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a$$

(K) 低ベース中のスーパーリーチ演出のタイトル開始期間とタイトル終了期間との比較

$$T t 1 a, T t 2 a, T t 3 a > T t 1 c, T t 2 c, T t 3 c$$

(L) 低ベース中のスーパーリーチ演出と高ベース中のスーパーリーチ演出の演出時間の比較

$$T 1-1, T 1-2, T 2-1, T 2-2, T 2-3, T 3 > T 4$$

10

20

【図 11 - 49】

【図 11-49】

(A) スーパーリーチ演出におけるタイトル文字及び飾り図柄

スーパーリーチ演出	タイトル文字	タイトルの文字数	フォントサイズ	表示領域 サイズ
低ベース 弱リーチ A 演出	爆チューを捕まえろ！	10	F J	E J A
低ベース 弱リーチ B 演出	ビリビリホッケー対決	10	F J	E J B
低ベース 強リーチ A 演出	2人で爆チューを捕まえろ！	13	F K	E K A
低ベース 強リーチ B 演出	激震ロボバトル	7	F K	E K B
低ベース 強リーチ C 演出	大激震ロボバトル	8	F K	E K C
低ベース 最強リーチ演出	6人で爆チューを捕まえろ！	13	F S K	E S K
飾り図柄 (大)	—	—	K D	—
飾り図柄 (小)	—	—	K S	—

(B) タイトル文字及び飾り図柄のフォントサイズの比較

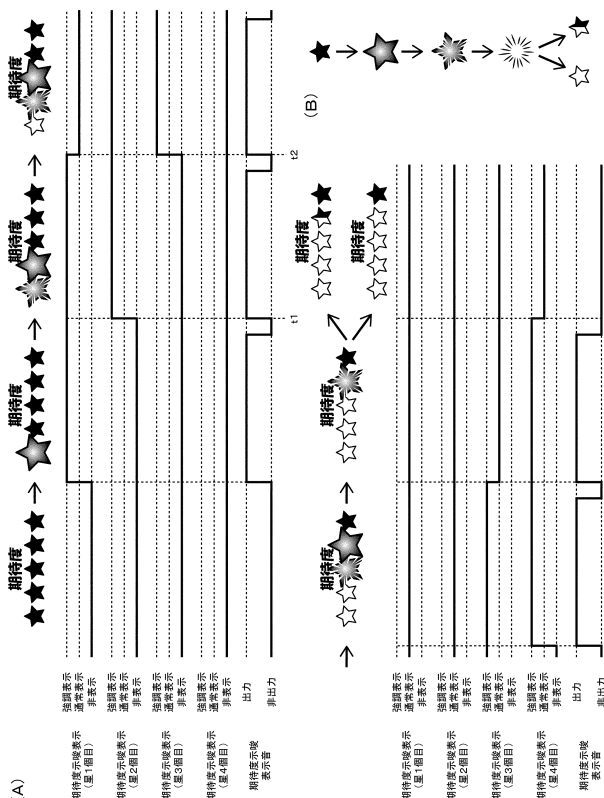
$$K D > F S K > F K > F J > K S$$

(C) タイトル文字の表示領域サイズの比較

$$E S K > E K A, E K B, E K C > E J A, E J B$$

【図 11 - 50】

【図 11-50】



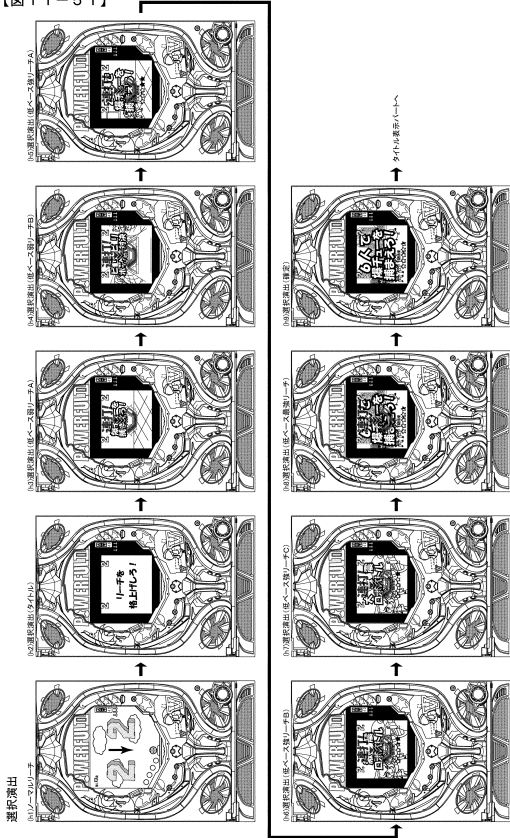
30

40

50

【図 11-51】

【図 11-51】



【図 11-52】

【図 11-52】

表示されるスーパーリーチ演出 タイトル	次のタイトル に切り替わるボタン操作回数	表示されているタイトルの リーチ演出実行割合
低ベース弱リーチ A 演出	3 回	0 %
低ベース弱リーチ B 演出	4 回	0 %
低ベース強リーチ A 演出	8 回	約 3 2 . 1 8 %
低ベース強リーチ B 演出	1 0 回	約 3 0 . 1 6 %
低ベース強リーチ C 演出	1 5 回	約 3 0 . 3 0 %
低ベース最強リーチ 演出	—	約 7 . 3 6 %

10

20

【図 11-53】

【図 11-53】

演出	演出対象	演出内容
説明文 表示演出	低ベース強リーチ A ~ C 演出 のフロロログ表示期間	「驚き!」、「桃の木」、「大ラッキー!」 のメッセージを順に表示する
タイトル色 変化演出	低ベース弱リーチ A、B 演出 のタイトル表示期間	タイトル文字の色を 白色から赤または金色に変化
操作促進演出 A	ノーマルリーチ演出	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じていずれかの 弱リーチ演出へ発展するか否かを告知
操作促進演出 B	低ベース弱リーチ A、B 演出の リ導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じていずれかの 強リーチ演出への発展するか否かを告知
操作促進演出 C	低ベース強リーチ A ~ C 演出、 低ベース最強リーチ演出の導入バート中盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じていずれかの カットイン画像を表示
操作促進演出 D	低ベース強リーチ A ~ C 演出及び 低ベース最強リーチ演出 の導入バート終盤	操作促進画像を表示し、 プッシュボタンの操作に応じて 大当りか否かの演出結果を表示

【図 11-54】

【図 11-54】

(A) 説明文表示演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	8 0 %	2 0 %
大当り	2 0 %	8 0 %

(B) タイトル色変化演出の実行の有無の決定割合

変動パターン	リーチタイトル色		
	非実行 (白)	実行 (赤)	実行 (金)
はずれ	8 0 %	2 0 %	0 %
発展	2 0 %	7 5 %	5 %

(C) 操作促進演出 A の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行
はずれ	5 0 %	5 0 %
発展	0 %	1 0 0 %

(D) 操作促進演出 B における操作促進画像決定割合

変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
発展	1 0 %	9 0 %

(E) 操作促進演出 C の実行の有無の決定割合

変動パターン	非実行	実行	
		カットイン画像 A 表示	カットイン画像 B 表示
はずれ	5 0 %	3 0 %	2 0 %
大当り	5 %	3 0 %	6 5 %

(F) 操作促進演出 D における操作促進画像決定割合

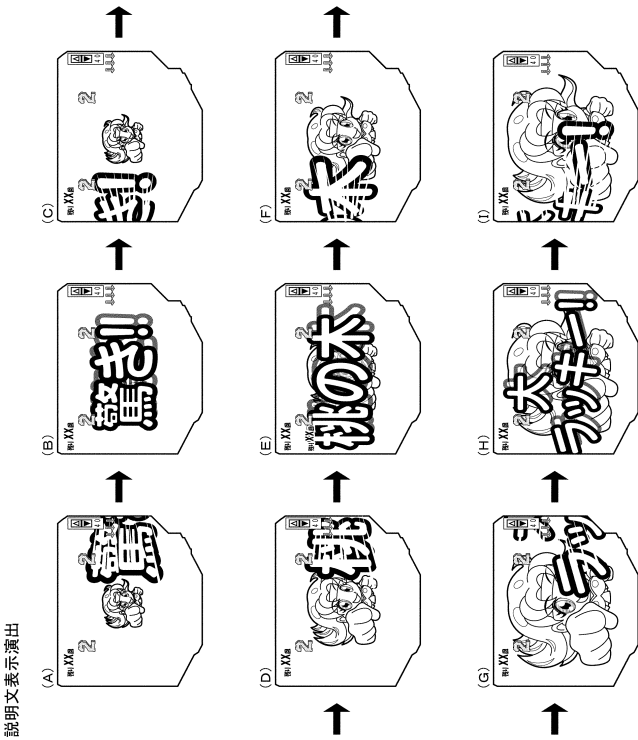
変動パターン	操作促進画像	
	操作促進画像 (小)	操作促進画像 (大)
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当り	1 0 %	9 0 %

30

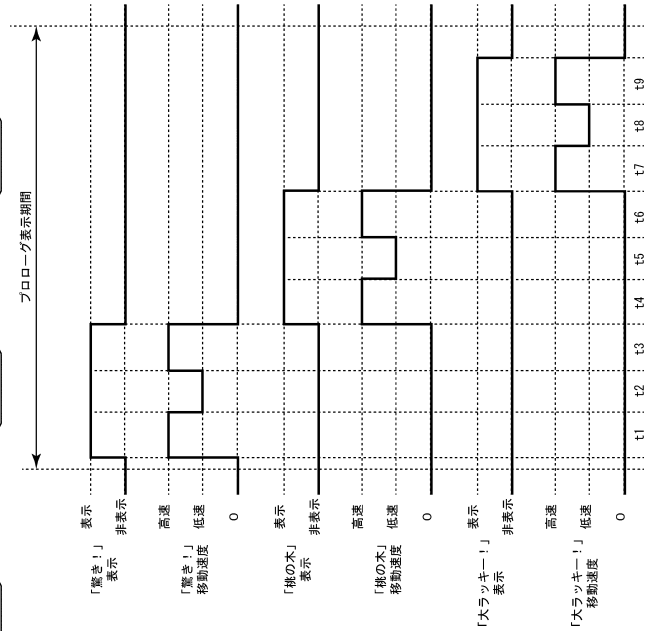
40

50

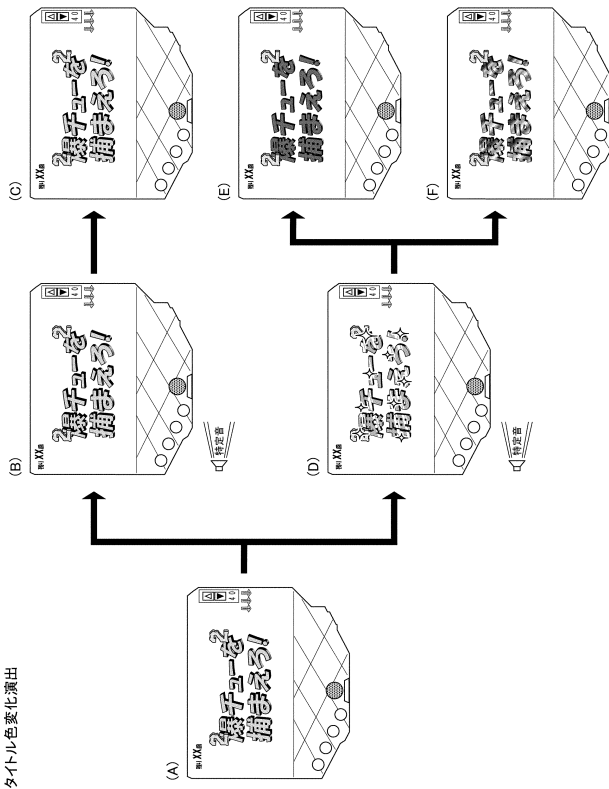
【図 11-55】



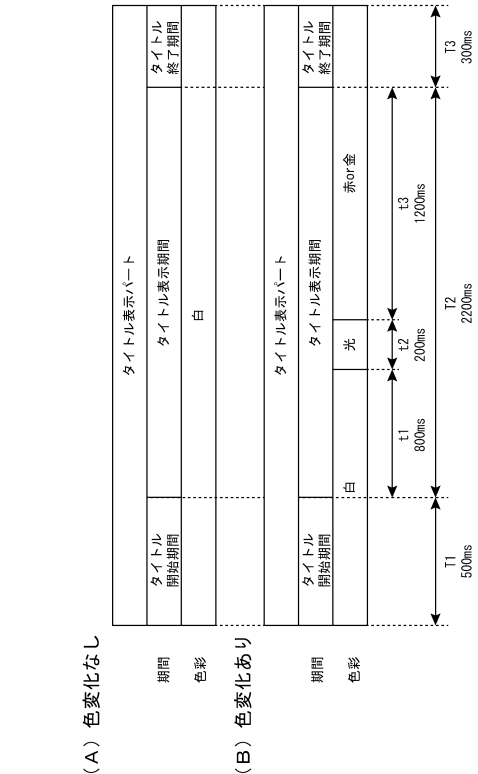
【図 11-56】



【図 11-57】



【図 11-58】



タイトル色変化演出

(A) 色変化なし

(B) 色変化あり

(C) 色彩変化前後の表示時間

t1 < t3 T1 + t1 < t3 + T3

説明文表示演出

タイトル色変化演出

(A) 色変化なし

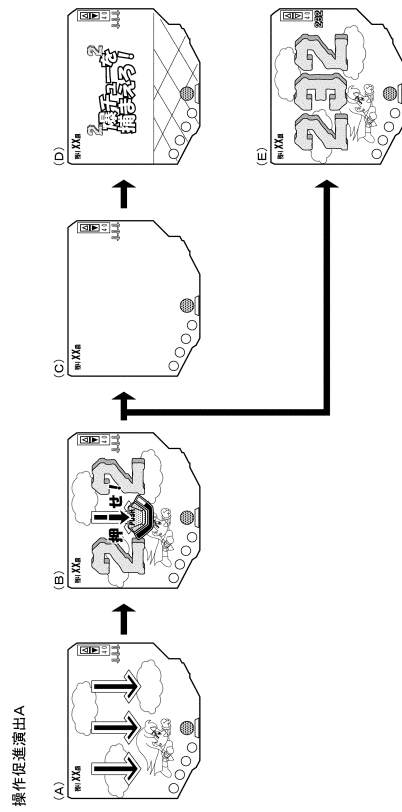
(B) 色変化あり

(C) 色彩変化前後の表示時間

t1 < t3 T1 + t1 < t3 + T3

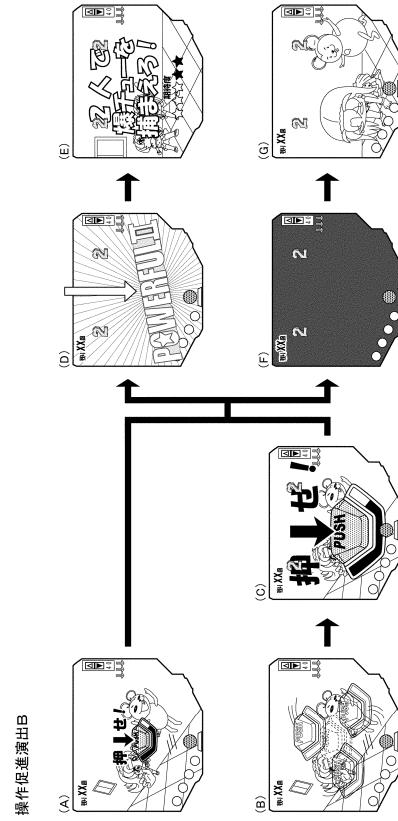
【図 11-59】

【図 11-59】



【図 11-60】

【図 11-60】

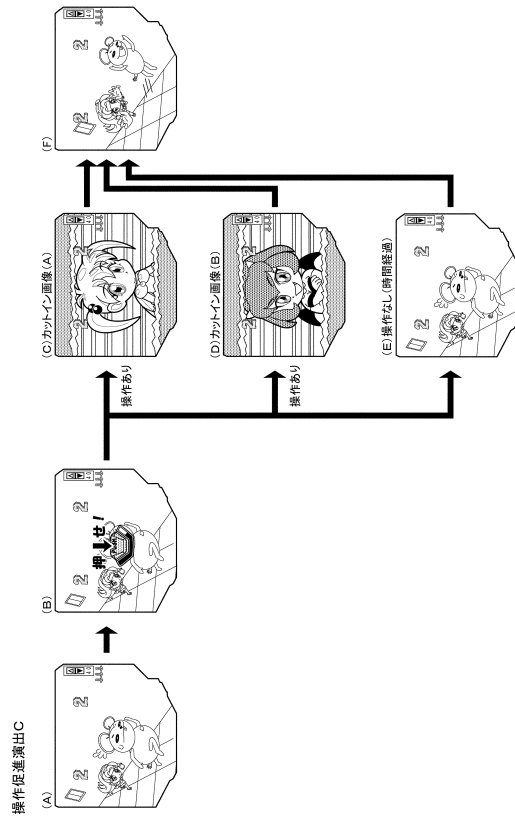


10

20

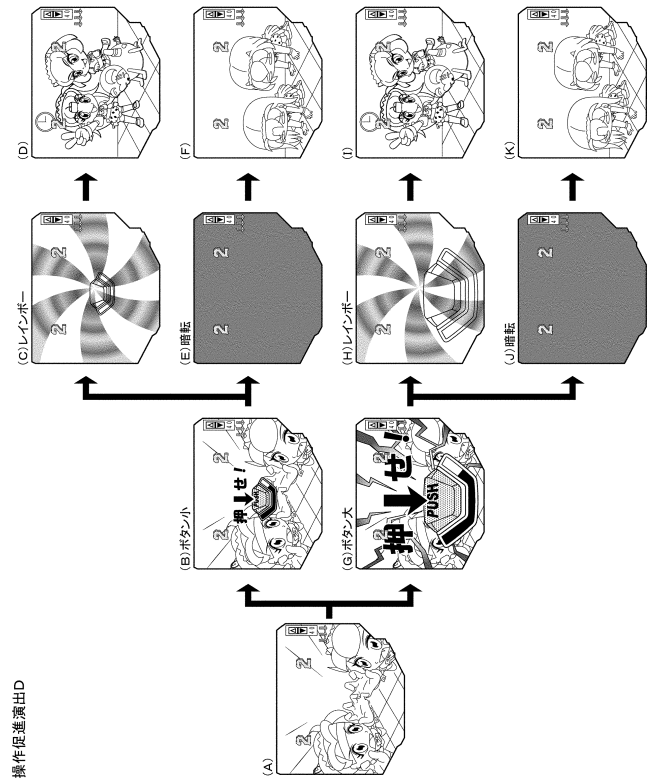
【図 11-61】

【図 11-61】



【図 11-62】

【図 11-62】

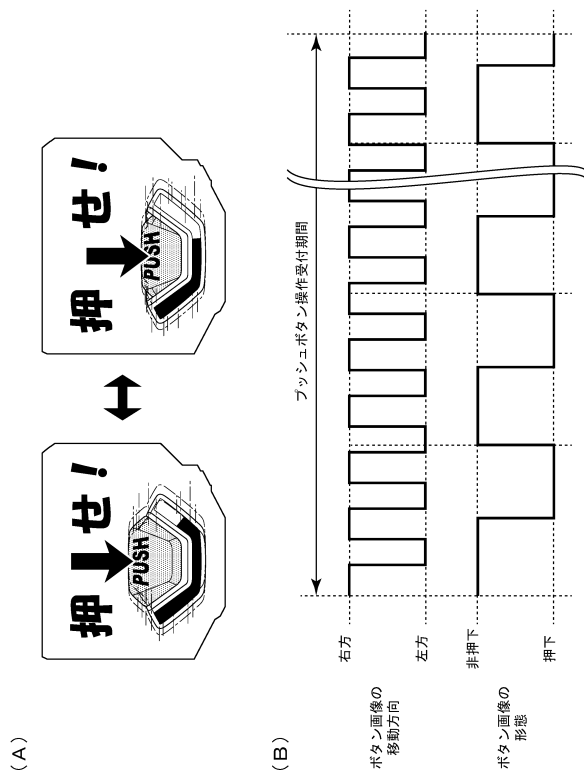


30

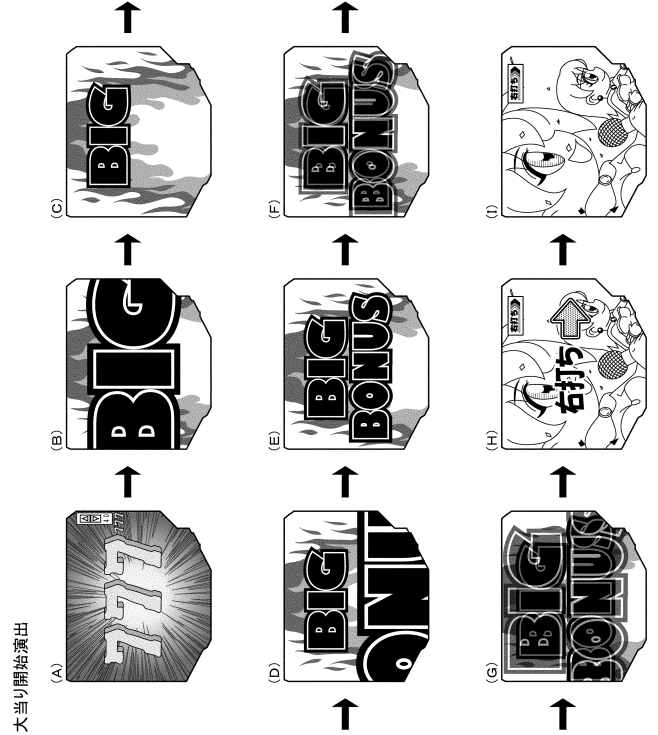
40

50

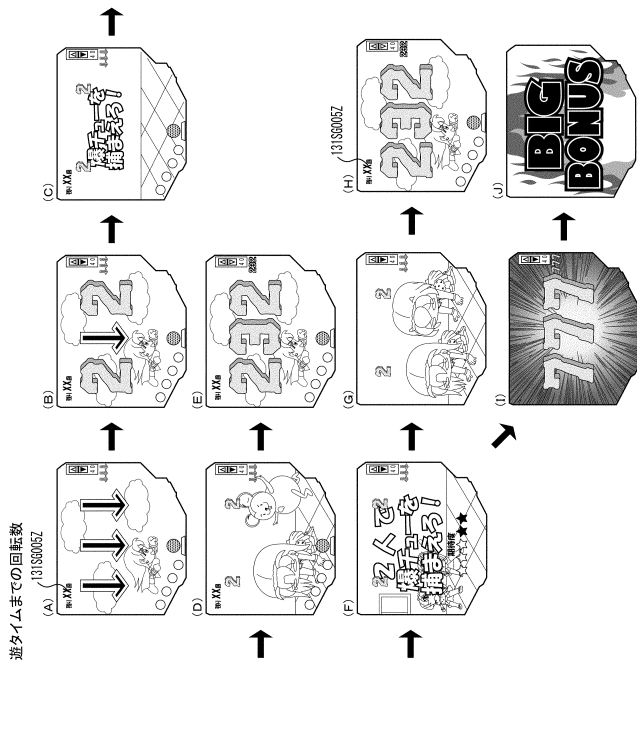
【図 11-63】
【図 11-63】



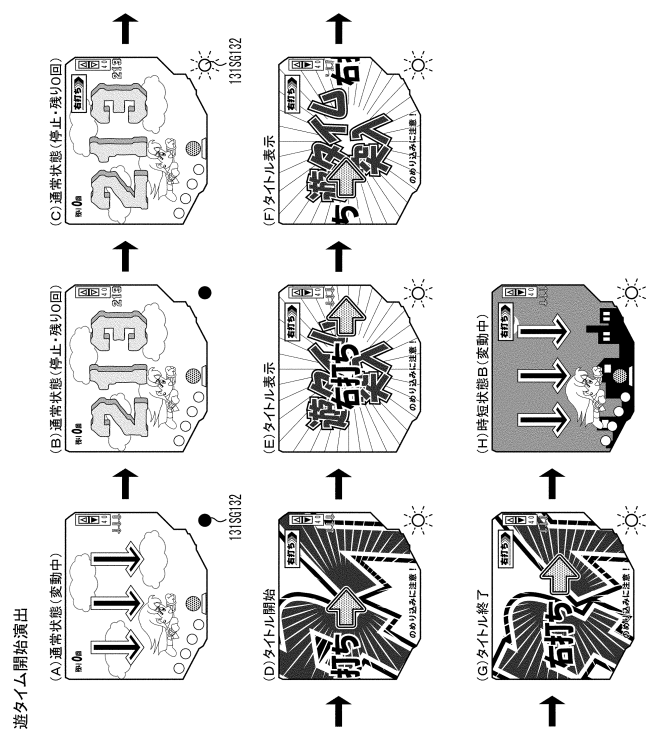
【図 11-64】
【図 11-64】



【図 11-65】
【図 11-65】



【図 11-66】
【図 11-66】



10

20

30

40

50

【 ㊦ 1 1 - 6 7 】

【図 11-67】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、説明文字、大当たり開始演出のタイトル、操作促進文字

	文字の動き	背景の動き	文字数	表示時間	フォント サイズ	表示領域 サイズ
リーチ演出 のタイトル	静止	静止or動作	7～13	L R	F R	E R
説明文字	動作	動作	3～6	L S	F S	E S
大当り開始演出 のタイトル	動作	動作	8	L B	F B	E B
操作促進文字（小）	動作	動作	3	L 1 P	F 1 P	E 1 P
操作促進文字（大）	動作	動作	3	L 2 P	F 2 P	E 2 P

(B) 表示時間の比較

$$LB > LR > L1P \cdot L2P > LS$$

(C) フォントサイズの比較

$$F2P > FB > FR > FS > F1P$$

(D) 表示領域サイズの比較

E 2 P > E B > E R > E S > E 1 P

【 図 1 1 - 6 8 】

【图 11-68】

(A) スーパーリーチ演出のタイトル、大当たり開始演出のタイトル、
操作促進文字、遊タイム開始演出のタイトル、遊タイムまでの残回数

	表示時間	フォント サイズ	表示領域 サイズ
スーパーリーチ演出の タイトル文字	L R	F R	E R
大当たり開始演出の タイトル文字	L B	F B	E B
第1操作促進文字	L 1 P	F 1 P	E 1 P
第2操作促進文字	L 2 P	F 2 P	E 2 P
遊タイム開始演出の タイトル文字	L Y	F Y	E Y
遊タイムまでの 残回数文字	一	F Z	E Z

(B) フォントサイズの比較

F 2 P > F B > F Y > F R > F 1 P > F Z

(C) 表示領域サイズの比較

E 2 P > E B > E Y > E R > E 1 P > E Z

(D) 表示時間の比較

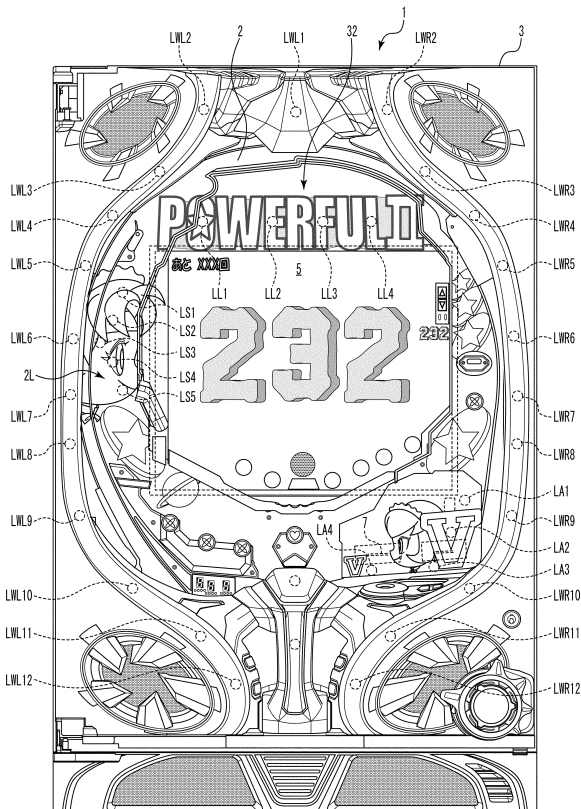
 $LY > LR$

(E) スーパーリーチ演出と遊タイム開始演出のタイトル表示態様

	表示態様
低ベース 弱リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 弱リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチA演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチB演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 強リーチC演出	左から移動して表示、右へ移動して消去
低ベース 最強リーチ演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去
遊タイム開始演出	拡大表示から縮小して表示、拡大して消去

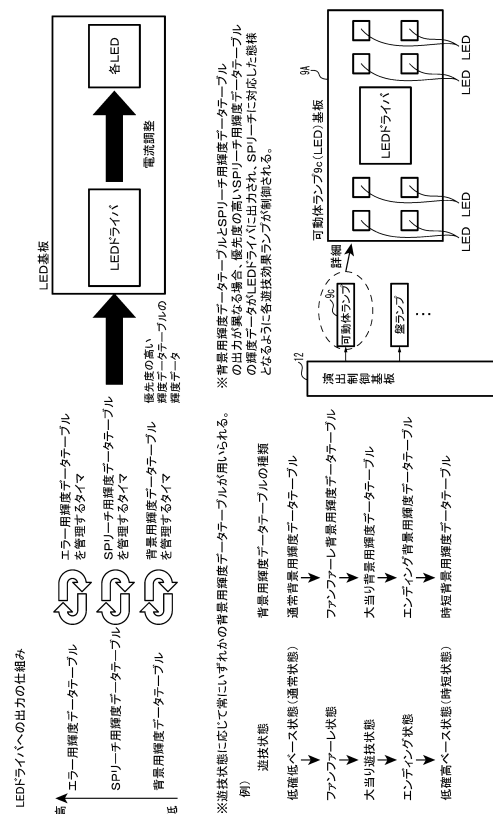
【 図 1 1 - 6 9 】

【図 11-69】



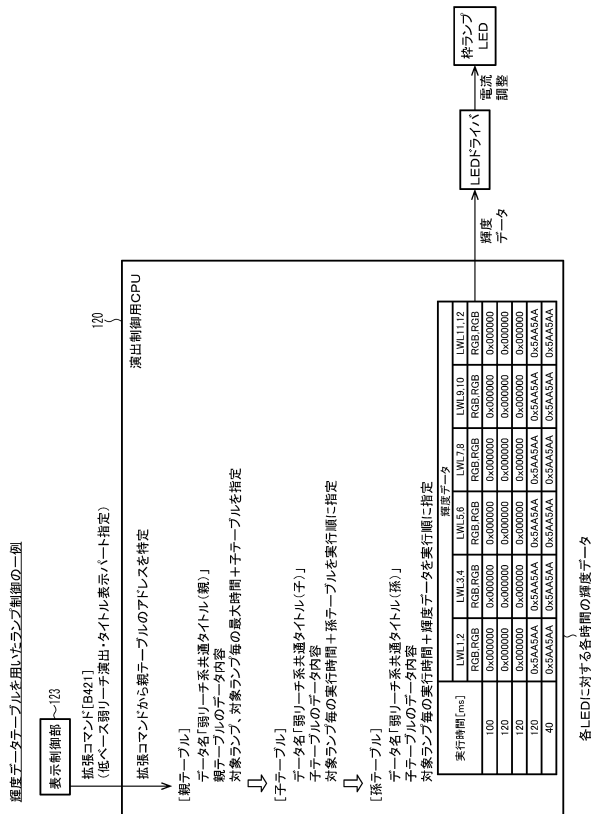
【 図 1 1 - 7 0 】

【图 11-70】



【 ㊦ 1 1 - 7 1 】

【图 11-71】



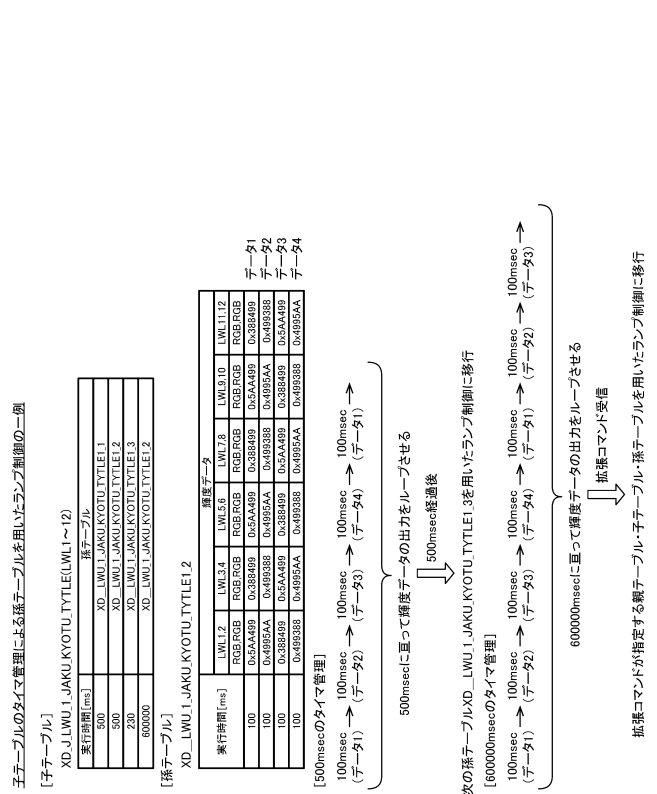
【 図 1 1 - 7 3 】

【图 11-73】

リーチ演出	タイトル表示パート	導入パート
低ベース弱リーチA演出	弱リーチ系共通タイトル (タイトル共通チャンスアップ赤) (タイトル共通チャンスアップ金)	弱リーチ系弱リーチA導入
低ベース弱リーチB演出		弱リーチ系弱リーチB導入
低ベース強リーチA演出	強リーチ系共通タイトル	強リーチ系強リーチA導入
低ベース強リーチB演出		強リーチ系強リーチB導入
低ベース強リーチC演出		強リーチ系強リーチC導入
低ベース最強リーチ演出	最強リーチ系最強リーチタイトル導入	
高ベーススリーチA演出	高ベーススリーチ系 共通タイトル	高ベーススリーチ系リーチA導入
高ベーススリーチB演出		高ベーススリーチ系リーチB導入
高ベーススリーチC演出		高ベーススリーチ系リーチC導入
高ベーススリーチD演出		高ベーススリーチ系リーチD導入

【 ㊦ 1 1 - 7 2 】

【図 1 1-7 2】



【 図 1 1 - 7 4 】

【図 11-74】 弱リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A {  
    [600000] IO;      XD_A_LMU_B42[] = {  
        [END_CODE]          &XD_Y_LMU_1_JAKU_KYOTU_TYTLE[0],  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [600000] IO;      XD_A_LL000_B42[] = {  
        [END_CODE]          &XD_Y_LL000_JAKU_KYOTU_TYTLE[0],  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [600000] IO;      XD_A_LSUMP_B42[] = {  
        [END_CODE]          &XD_Y_LSUMP_JAKU_KYOTU_TYTLE[0],  
};  
  
const struct S_LAMP_A {  
    [600000] IO;      XD_A_LATAK_B42[] = {  
        [END_CODE]          &XD_Y_LATAK_JAKU_KYOTU_TYTLE[0],  
};
```

【 ㊦ 1 1 - 7 5 】

【図 11-75】 弱リーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_X ID_X_LMU_1_JAKU_KYOTO_TYTL1[] = {
    ( 500/10),    XID_...LMU_1_JAKU_KYOTO_TYTL1[10], ... * ( 1)
    ( 500/10),    XID_...LMU_1_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 2)
    ( 230/10),    XID_...LMU_1_JAKU_KYOTO_TYTL1[30], ... * ( 3)
    (600000/10),  XID_...LMU_1_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 4)
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_X ID_X_LLOGO_JAKU_KYOTO_TYTL1[] = {
    ( 500/10),    XID_...LLOGO_JAKU_KYOTO_TYTL1[10], ... * ( 1)
    ( 500/10),    XID_...LLOGO_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 2)
    ( 230/10),    XID_...LLOGO_JAKU_KYOTO_TYTL1[30], ... * ( 3)
    (600000/10),  XID_...LLOGO_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 4)
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_X ID_X_LSLIP_JAKU_KYOTO_TYTL1[] = {
    ( 500/10),    XID_...LSLIP_JAKU_KYOTO_TYTL1[10], ... * ( 1)
    ( 500/10),    XID_...LSLIP_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 2)
    ( 230/10),    XID_...LSLIP_JAKU_KYOTO_TYTL1[30], ... * ( 3)
    (600000/10),  XID_...LSLIP_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 4)
    [END CODE]
};

const struct S_LAMP_X ID_X_LATAX_JAKU_KYOTO_TYTL1[] = {
    ( 500/10),    XID_...LATAX_JAKU_KYOTO_TYTL1[10], ... * ( 1)
    ( 500/10),    XID_...LATAX_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 2)
    ( 230/10),    XID_...LATAX_JAKU_KYOTO_TYTL1[30], ... * ( 3)
    (600000/10),  XID_...LATAX_JAKU_KYOTO_TYTL1[20], ... * ( 4)
    [END CODE]
};

```

【 ㊦ 1 1 - 7 6 】

【図 11-76】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD_L1WU1_AJKU_KYUTU_TYTEL1_1[] = {
//
//
//      RRRRRB      RRRRRB      RRRRRB      RRRRRB      RRRRRB      RRRRRB      RRRRRB
//      S 1 2      3 4      5 6      7      8      9      0
//
//      [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ]
//      [ 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ]
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_L1LOO_AJKU_KYUTU_TYTEL1_1[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 100/10, F_OF + 0x0000, 0 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0xAAAA, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0xAAAA, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0xAAAA, 1 ]
//      [ 40/10, F_OF + 0xAAAA, 1 ]
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_L1SIP_AJKU_KYUTU_TYTEL1_1[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 100/10, F_OF + 0x000000, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x666666, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x666666, 1 ]
//      [ 40/10, F_OF + 0x666666, 1 ]
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_L1LAK_AJKU_KYUTU_TYTEL1_1[] = {
//
//      1 2      3 4
//      RRRRRB      RRRRRB
//
//      [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 1 ]
//      [ 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 1 ]
//      [ 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 1 ]
//
//      [END_CODE]
};

```

10

【 図 1 1 - 7 7 】

【図 11-77】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 2

```
const struct S_LAMP   XD__LMLU__JAKU_KYOTU_TYITLEI_2[] = {
//
//      S 1 2      3 4      5 6      7 8      9 0      11 12
//      REGRGB      REGRGB      REGRGB      REGRGB      REGRGB      REGRGB
//
//      ( 100/10, F.ON + 0x5AA499, 0x3B8499, 0x5AA499, 0x3B8499, 0x5AA499, 0x3B8499
//      100/10, F.ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388
//      100/10, F.ON + 0x3B8499, 0x4995AA, 0x3B8499, 0x4995AA, 0x3B8499, 0x4995AA
//      100/10, F.ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGG__JAKU_KYOTU_TYITLEI_2[] = {
//
//      1234
//      RGB
//
//      ( 100/10, F.ON + 0xAAA ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x9999 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x8888 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x9999 ),
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP__JAKU_KYOTU_TYITLEI_2[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      ( 100/10, F.ON + 0x66666 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x55555 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x44444 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x66666 ),
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK__JAKU_KYOTU_TYITLEI_2[] = {
//
//      1      2      3      4
//      REGRGB      REGRGB
//
//      ( 100/10, F.ON + 0x5AA499, 0x499388 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x4995AA, 0x5AA499 ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x3B8499, 0x4995AA ),
//      ( 100/10, F.ON + 0x499388, 0x3B8499 ),
//      [END_CODE]
//
};
```

【 ㊦ 1 1 - 7 8 】

【図 11-78】 弱リーチ系共通タイトル（孫） 3

[illegible]

20

30

40

【 図 1 1 - 7 9 】

【図 1 1 - 7 9】 タイトル共通チャンスアップ赤（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LSMP_1_B511[] = {  
    { 600000,0,  
      END_CODE }  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LL0G0_KYOTU[] = {  
    { 600000,0,  
      END_CODE }  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B511[] = {  
    { 600000,0,  
      END_CODE }  
};  
  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B511[] = {  
    { 600000,0,  
      END_CODE }  
};
```

【 図 1 1 - 8 1 】

【図 11-81】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 1

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 8 0 】

【図 11-80】 タイトル共通チャンスアップ赤（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LJLU_1_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    [ 200/10]      XD_LJLU_1_KYOTU_CHANCE_AKA_1[10], XD_LJLU_2_KYOTU_CHANCE_AKA_1[10], ... (5)
    [ 1200/10]     XD_LJLU_1_KYOTU_CHANCE_AKA_6[10], XD_LJLU_2_KYOTU_CHANCE_AKA_6[10], ... (6)
    [600000/10]    XD_LJLU_1_KYOTU_CHANCE_AKA_4[10], XD_LJLU_2_KYOTU_CHANCE_AKA_4[10], ... (7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LL002_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    [ 200/10]      XD_LL002_KYOTU_CHANCE_AKA_1[10], ... (5)
    [ 1200/10]     XD_LL002_KYOTU_CHANCE_AKA_6[10], ... (6)
    [600000/10]    XD_LL002_KYOTU_CHANCE_AKA_4[10], ... (7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    [ 200/10]      XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA_1[10], ... (5)
    [ 1200/10]     XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA_6[10], ... (6)
    [600000/10]    XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_AKA_4[10], ... (7)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAX_KYOTU_CHANCE_AKA[] = {
    [ 200/10]      XD_LATAX_KYOTU_CHANCE_AKA_1[10], ... (5)
    [ 1200/10]     XD_LATAX_KYOTU_CHANCE_AKA_6[10], ... (6)
    [600000/10]    XD_LATAX_KYOTU_CHANCE_AKA_4[10], ... (7)
    [END_CODE]
};
```

【図 11-82】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫）2

[illegible]

10

20

30

40

50

【 図 1 1 - 8 3 】

【図 11-83】 タイトル共通チャンスアップ赤（孫） 3

[illegible]

【 図 1 1 - 8 4 】

【図 11-84】 タイトル共通チャンスアップ金（親）

```

const struct S_LAMP_A XD_A_LUMI_B512[] = {
    (END_CODE)
    &XD_A_LUMI_X_TOTU_CHANCE_KIN[0]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B512[] = {
    (END_CODE)
    &XD_A_LLOGO_X_TOTU_CHANCE_KIN[0]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSNIP_B512[] = {
    (END_CODE)
    &XD_A_LSNIP_X_TOTU_CHANCE_KIN[0]},
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B512[] = {
    (END_CODE)
    &XD_A_LATAK_X_TOTU_CHANCE_KIN[0]},
};

```

10

20

【 図 1 1 - 8 5 】

【図 11-85】 タイトル共通チャンスアップ金（子）

```

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN_I[0], &XD_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN_I[10], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN_I[60], &XD_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN_I[610], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN_I[40], &XD_LLMU_I_KYOTU_CHANCE_KIN_I[401], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN_I[0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN_I[60], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LLOGO_KYOTU_CHANCE_KIN_I[40], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN_I[0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN_I[60], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LSLMP_KYOTU_CHANCE_KIN_I[40], ... (10)
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN[] = {
    [ 200/10 ]      &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN_I[0], ... (8)
    [ 1200/10 ]     &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN_I[60], ... (9)
    [ 180000/10 ]   &XD_LATAK_KYOTU_CHANCE_KIN_I[40], ... (10)
    [END_CODE]
};

```

【 図 1 1 - 8 6 】

【図11-86】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD_LWU_2_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      S-1 2       3     4         5     6         7     8         9     0         1     2
//      R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8

| 40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 |, //00
| 40/10, F_OFF + 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA |, //01
| 40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 |, //02
| 40/10, F_OFF + 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA |, //03
| 40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 |, //04
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LWU_2_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      S-1 2       3     4         5     6         7     8         9     0         1     2
//      R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8    R8R8R8

| 40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 |, //00
| 40/10, F_OFF + 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA |, //01
| 40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 |, //02
| 40/10, F_OFF + 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA, 0xA0AAAA |, //03
| 40/10, F_OFF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 |, //04
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LL0G0_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//              1234
//              R8RR
| 200/10, F_ON + 0x0000 |, //00
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LSUP_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//              12345
//              WNNNN
| 40/10, F_OFF + 0x00000 |, //00
| 40/10, F_OFF + 0xA0AAA |, //01
| 40/10, F_OFF + 0x00000 |, //02
| 40/10, F_OFF + 0xA0AAA |, //03
| 40/10, F_OFF + 0x00000 |, //04
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD_LATAK_KYOTO_CHANCE_KINI_1[] = {
//      1     2     3     4
//      R8R8R8    R8R8R8

| 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 |, //00
| 40/10, F_ON + 0xA0AAAA, 0xA0AAAA |, //01
| 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 |, //02
| 40/10, F_ON + 0xA0AAAA, 0xA0AAAA |, //03
| 40/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 |, //04
[END_CODE]

};

```

30

40

【 図 1 1 - 8 7 】

【図 11-87】 タイトル共通チャンスアップ金（孫） 2

[illegible]

【 図 1 1 - 8 8 】

【図 11-88】 タイトル共通チャンスアップ金 (孫) 3

[illegible]

0

20

【 図 1 1 - 8 9 】

【図 11-89】 弱リ一子系弱リ一子A導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LIRU_1_B400[] = {
        60000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LLOGO_1_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LSLMP_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_A {
    XD_A_LATAK_B400[] = {
        60000/10,
        XD_W_LATAK_JAKU_JAKUA_DONYU[0],
        [END_CODE]
    };
};
```

【 図 1 1 - 9 0 】

【図 11-90】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,] XID_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[100],
    [ 1270/10,] XID_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[210], XID_J_LMU_2_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,] XID_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1730/10,] XID_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[401],
    [ 500/10,] XID_J_LMU_1_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,] XID_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[110],
    [ 1270/10,] XID_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,] XID_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1730/10,] XID_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[401],
    [ 500/10,] XID_J_LLOGO_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,] XID_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[110],
    [ 1270/10,] XID_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,] XID_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1730/10,] XID_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[401],
    [ 500/10,] XID_J_LSLMP_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[] = {
    [ 200/10,] XID_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[110],
    [ 1270/10,] XID_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1500/10,] XID_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[210],
    [ 1730/10,] XID_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[401],
    [ 500/10,] XID_J_LATAK_JAKU_JAKUA_DONTU[510],
    :
};

```

30

40

50

【 図 1 1 - 9 1 】

【図 11-91】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 1

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 9 2 】

【図 11-92】 弱リ一子系弱リ一子A導入（孫）2

[illegible]

10

20

30

40

50

【 図 1 1 - 9 3 】

【図 11-93】 弱リ一子系弱リ一子 A 導入 (孫) 3

[illegible]

【 図 1 1 - 9 4 】

【図 11-94】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 4

[illegible]

50

【 図 1 1 - 9 5 】

【図 11-95】 弱リーチ系弱リーチ A 導入 (孫) 5

```

const struct S_LAMP   XD_LLJW_JAKU_JAKU_DONTU[S] = {
//
//
//      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8      R8R8R8
//      S(1)      S(2)      S(3)      S(4)      S(5)      S(6)      S(7)      S(8)      S(9)      S(10)
//
//      50/10. F,0F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
//      50/10. F,0F = 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
//      50/10. F,0F = 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111
//      50/10. F,0F = 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222
//      50/10. F,0F = 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333
//      50/10. F,0F = 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444
//      50/10. F,0F = 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555
//      50/10. F,0F = 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666
//      50/10. F,0F = 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777
//      50/10. F,0F = 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJSG_JAKU_JAKU_DONTU[S] = {
//
//
//      R8R8R8
//      12345
//
//      ( 50/10. F,0F = 0x0000 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x1111 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x2222 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x3333 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x4444 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x5555 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x6666 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x7777 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x8888 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x8888 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x8888 ),
//
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XD_LLJATK_JAKU_JAKU_DONTU[S] = {
//
//
//      R8R8R8      R8R8R8
//      1      2      3      4
//
//      ( 50/10. F,0F = 0x000000, 0x000000, 0x111000 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x000000, 0x111000, 0x222111 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x222222, 0x332222 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x333333, 0x444333 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x444444, 0x555444 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x555555, 0x666555 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x666666, 0x666666 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x777777, 0x666777 ),
//      ( 40/10. F,0F = 0x888888, 0x666888 ),
//      ( 50/10. F,0F = 0x888888, 0x666888 ),
//
//      [END_CODE]
};

};

```

【 図 1 1 - 9 6 】

【図 11-96】 弱リ一チ系弱リ一チB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LMU_1_BA0F[] = {
};

|:
const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LL002_JAKUB_D0VU10[] = {
};

const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LS1MP_BA0F[] = {
};

|:
const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LBR0U_BA0F[] = {
};

|:
const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LHENG_BA0F[] = {
};

|:
const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LSHOU_BA0F[] = {
};

|:
const struct S_LAMP_A
(60000/10,
END_CODE)
_XD_A_LATAK_BA0F[] = {
};

|:
```

10

20

【 図 1 1 - 9 7 】

【図 11-97】 弱リーチ系弱リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_JAKUS_DONNY[] = {
    [ 360/10 ] : AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] : AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[20]; AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] : AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] : AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[40]; AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] : AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] : AIO_LMU_1_JAKUS_DONNY[60]; AIO_LMU_2_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_JAKUS_DONNY[] = { //
    [ 360/10 ] : AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] : AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] : AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] : AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] : AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] : AIO_LLOGO_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLIP_JAKUS_DONNY[] = { //
    [ 360/10 ] : AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] : AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] : AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] : AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] : AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] : AIO_LSLIP_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_JAKUS_DONNY[] = {
    [ 360/10 ] : AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[10]; //
    [ 400/10 ] : AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[20]; //
    [ 620/10 ] : AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[30]; //
    [ 580/10 ] : AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[40]; //
    [ 270/10 ] : AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[50]; //
    [ 770/10 ] : AIO_LATAK_JAKUS_DONNY[60]; //
    :
};

```

【 図 1 1 - 9 8 】

【図 11-98】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫） 1

```
//
//      const struct S_LAMP   XD_...LWU_I_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                ①    ②    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧    ⑨    ⑩    ⑪
//                                RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR  RGRBGR
//                                { 10/10, F_OF + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, //OT
//                                [END_CODE]
//      };
//
//      const struct S_LAMP   XD_...LLODO_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                1234
//                                RRRR
//                                { 10/10, F_OF + 0x71777 , //OT
//                                [END_CODE]
//      };
//
//      const struct S_LAMP   XD_...LSLMP_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                12345
//                                RRRRR
//                                { 10/10, F_OF + 0x44444 , //OT
//                                [END_CODE]
//      };
//
//      const struct S_LAMP   XD_...LATAX_JAKU_JAKUB_DONYU_I[] = [
//                                1 2 123 3
//                                RGRBGR  RGRBGR
//                                { 10/10, F_OF + 0x206206, 0x444206 , //OT
//                                [END_CODE]
//      };
```

30

40

【図 1 1 - 9 9】

【図 1 1 - 9 9】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）2

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201, 0x402402, 0x402402 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402402, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201201, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x201402, 0x402106, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208201, 0x402201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x402402, 0x201206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x201201, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 10000/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402402 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x201402, 0x201201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x201402, 0x201206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208201, 0x402201, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x402402, 0x201206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x402402, 0x402402, 0x201201, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//      [ 10000/10, F_OF + 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206, 0x208206 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x7777 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4432 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x2244 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x7772 ],//
//      [ 10000/10, F_OF + 0x7777 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLW_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4111 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x1222 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x1111 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x1444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x4444 ],//
//      [ 10000/10, F_OF + 0x4444 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_2[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x201206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x402201, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x201402, 0x1111201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208201, 0x222402 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x1111201 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 30/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//      [ 10000/10, F_OF + 0x208206, 0x4444206 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 0 1】

【図 1 1 - 1 0 1】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）4

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x500000, 0x700700, 0x700700, 0x500000, 0x400400 ],//01
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x400000, 0x500000, 0x500000, 0x500000, 0x500000 ],//10
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x500000, 0x500000, 0x400000, 0x400000, 0x200000 ],//09
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x200000, 0x400400, 0x400400, 0x200000, 0x200000 ],//08
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x500000, 0x300000, 0x300000, 0x200000, 0x400400 ],//07
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x400000, 0x200000, 0x200000, 0x200000, 0x500000 ],//06
//      [ 50/10, F_OF + 0x700000, 0x500000, 0x300000, 0x300000, 0x400000, 0x500000 ],//05
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x400000, 0x400400, 0x400400, 0x500000, 0x700700 ],//04
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x700000, 0x500000, 0x500000, 0x600000, 0x200000 ],//03
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x500000, 0x600000, 0x600000, 0x500000 ],//02
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x500000, 0x500000, 0x400000, 0x200000 ],//01
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x400000, 0x500000, 0x500000, 0x500000, 0x200000 ],//10
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x500000, 0x700700, 0x700700, 0x600000, 0x400400 ],//09
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x600000, 0x800000, 0x600000, 0x700000, 0x500000 ],//08
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x700000, 0x500000, 0x500000, 0x600000, 0x500000 ],//07
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x600000, 0x400400, 0x400400, 0x500000, 0x700700 ],//06
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x500000, 0x300000, 0x300000, 0x400000, 0x600000 ],//05
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x400000, 0x200000, 0x200000, 0x300000, 0x500000 ],//04
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x300000, 0x300000, 0x300000, 0x400400 ],//03
//      [ 50/10, F_OF + 0x000000, 0x200000, 0x400400, 0x400400, 0x300000, 0x300000 ],//02
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x3332 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2223 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2333 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2334 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2444 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4445 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4554 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x2444 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4443 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x4333 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLW_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44443 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44433 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x33332 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x23333 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x22233 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x23344 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44445 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x44454 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x55544 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x533400 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x534500 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x200000, 0x444400 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x445000 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x554000 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x600000, 0x444500 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x700000, 0x445000 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x600000, 0x333300 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x500000, 0x233200 ],//
//      [ 50/10, F_OF + 0x400000, 0x223300 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 0 0】

【図 1 1 - 1 0 0】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）3

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x004003, 0x004105, 0x200105, 0x004003, 0x004105, 0x200105 ],//07
//      [ 100/10, F_ON + 0x003004, 0x105206, 0x105004, 0x003004, 0x105206, 0x105004 ],//08
//      [ 100/10, F_ON + 0x004105, 0x200105, 0x004003, 0x004105, 0x200105, 0x004003 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x105206, 0x105004, 0x003004, 0x105206, 0x105004, 0x003004 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x200105, 0x004003, 0x004105, 0x200105, 0x004003, 0x004105 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x105004, 0x003004, 0x105206, 0x105004, 0x003004, 0x105206 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x5434 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x5453 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x5054 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4545 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4345 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x4345 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLW_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x2345 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x23454 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x34543 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x45432 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x45423 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x43234 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 100/10, F_ON + 0x105003, 0x543004 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x200004, 0x454003 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x105105, 0x345004 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x004206, 0x234105 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x003105, 0x323206 ],//
//      [ 100/10, F_ON + 0x004004, 0x432105 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 0 2】

【図 1 1 - 1 0 2】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）5

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      S ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
//      [ 60/10, F_ON + 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000, 0x050000 ],//08
//      [ 50/10, F_ON + 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010, 0x010010 ],//09
//      [ 60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//09
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],//07
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      1234
//      RRRR
//
//      [ 50/10, F_ON + 0x0000 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x7777 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x4444 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x2222 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x0000 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLW_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      12345
//      RRRRR
//
//      [ 50/10, F_ON + 0x00000 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x77777 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x44444 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x22222 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x00000 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_JAKU_JAKUB_DONVU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRGRB RGRGRB
//
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x000000, 0x000000 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x050000, 0x777050 ],//
//      [ 60/10, F_ON + 0x010010, 0x444010 ],//
//      [ 50/10, F_ON + 0x000000, 0x222000 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 0 3 】

【図 11-103】 弱リーチ系弱リーチB導入（孫）6

[illegible]

【 図 1 1 - 1 0 4 】

【図 11-104】 強リーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    [END_CODE]
    ];
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    [END_CODE]
    ];
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    [END_CODE]
    ];
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    [END_CODE]
    ];
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    [END_CODE]
    ];
};
```

10

20

【 図 1 1 - 1 0 5 】

【図 11-105】 強リーチ系共通タイトル (子)

```
const struct S_LAMP_J X0_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          X0_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         X0_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        X0_J_LWU_1_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J X0_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          X0_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         X0_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        X0_J_LLOGO_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J X0_J_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          X0_J_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         X0_J_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        X0_J_SLUMP_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J X0_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE[] = {
    { 230/10,          X0_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_1[0]},//
    { 3120/10,         X0_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_2[0]},//
    {600000/10,        X0_J_LATAK_KYO_KYOTU_TITLE_2_2[0]}//
    [END_CODE]
};

};
```

【 図 1 1 - 1 0 6 】

【図 11-106】 強リーチ系共通タイトル（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD__LWD_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          S ① ②          ③ ④          ⑤ ⑥          7 8          9 ⑩          ⑪ ⑫  
                RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR      RGRBGR  
    [ 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, ], /*10  
    [ 220 / 10, F_ON + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, ], /*10  
    [100000 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, 0x0C0000, ], /*10  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LSUP_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          12345  
                WRRBR  
    [ 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, ],  
    [ 220 / 10, F_ON + 0x111111, ],  
    [100000 / 10, F_OF + 0x111111, ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LLDGO_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          1234  
                RRBR  
    [ 230 / 10, F_ON + 0x1111, ],  
    [100000 / 10, F_OF + 0x1111, ],  
    [END_CODE]  
};  
  
const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOTO_TITLE_1[] = {  
    //          1 2     123 3  
                RBGR      RGRBGR  
    [ 10 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x0C0000, ],  
    [ 220 / 10, F_ON + 0x0C0000, 0x110000, ],  
    [100000 / 10, F_OF + 0x0C0000, 0x110000, ],  
    [END_CODE]  
};
```

30

40

50

【 図 1 1 - 1 1 1 】

【図 1 1 - 1 1 1】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (子)

```

const struct S_LAMP_XD_XD_L1R1_Y_KYA_KYOA_D0NYU1 = {
    (1530/10),      XAO_XD_L1R1_Y_KYA_KYOA_D0NYU1_3(10)://
    (970/10),       XAO_XD_L1R1_Y_KYA_KYOA_D0NYU1_4(10)://
    (1500/10),      XAO_XD_L1R1_Y_KYA_KYOA_D0NYU1_5(10)://
    (900/10),       XAO_XD_L1R1_Y_KYA_KYOA_D0NYU1_6(10)://
    (500/10),       XAO_XD_L1R1_Y_KYA_KYOA_D0NYU1_7(10)://
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1L0S0_Y_KYA_D0NYU1 = {
    (1070/10),      XAO_XD_L1L0S0_Y_KYA_D0NYU1_3(10)://
    (460/10),       XAO_XD_L1L0S0_Y_KYA_D0NYU1_3(20)://
    (970/10),      XAO_XD_L1L0S0_Y_KYA_D0NYU1_4(10)://
    (350/10),      XAO_XD_L1L0S0_Y_KYA_D0NYU1_5(10)://
    (2660/10),     XAO_XD_L1L0S0_Y_KYA_D0NYU1_5(10)://
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1SLMP_Y_KYA_D0NYU1 = {
    (1070/10),      XAO_XD_L1SLMP_Y_KYA_D0NYU1_3(10)://
    (460/10),      XAO_XD_L1SLMP_Y_KYA_D0NYU1_3(20)://
    (970/10),      XAO_XD_L1SLMP_Y_KYA_D0NYU1_4(10)://
    (350/10),      XAO_XD_L1SLMP_Y_KYA_D0NYU1_5(10)://
    (2660/10),     XAO_XD_L1SLMP_Y_KYA_D0NYU1_5(10)://
    ...
};

const struct S_LAMP_XD_XD_L1LATAT_KYA_KYOA_D0NYU1 = {
    (1530/10),      XAO_XD_L1LATAT_KYA_KYOA_D0NYU1_3(10)://
    (970/10),       XAO_XD_L1LATAT_KYA_KYOA_D0NYU1_4(10)://
    (1500/10),     XAO_XD_L1LATAT_KYA_KYOA_D0NYU1_5(10)://
    (900/10),      XAO_XD_L1LATAT_KYA_KYOA_D0NYU1_6(10)://
    (500/10),      XAO_XD_L1LATAT_KYA_KYOA_D0NYU1_7(10)://
    ...
};

```

【 図 1 1 - 1 1 3 】

【図 1 1 - 1 1 3】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 2

```
const struct S_LAMP {
    XD __LSUP_KYD KYD_KYO_DONYU1_3_2[] = {
        //
        //          12345
        //          98900
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [ 30/10, F_of = 0x11111 ],
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [ 30/10, F_of = 0x33333 ],
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [ 30/10, F_of = 0x55555 ],
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP {
    XD __LLOD_KYD KYD_KYO_DONYU1_3_2[] = {
        //
        //          1234
        //          9890
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [ 30/10, F_of = 0x11111 ],
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [ 30/10, F_of = 0x33333 ],
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [ 30/10, F_of = 0x55555 ],
        [ 30/10, F_of = 0xfffff ],
        [END_CODE]
    };
};
```

【 図 1 1 - 1 1 2 】

【図 11-112】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 1

[illegible]

10

【 図 1 1 - 1 1 4 】

【図11-114】 強リ一子系強リ一子A導入（孫）3

[illegible]

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 1 5 】

【図 1 1 - 1 1 5】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 4

```
const struct S_LAMP {
//      XD_LL01_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          S[1] ②      ③ ④      ⑤ ⑥      7 8      9 ⑩ ⑪ ⑫
//          (10066/10, F_OFF + 0x051051, R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8), //99
//          (END_CODE)
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LL02_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          1234
//          R8R8B8
//          (10066/10, F_OFF + 0x1111 ),
//          (END_CODE)
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LSUP_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          12345
//          R8R8B8
//          (10066/10, F_OFF + 0x11111 ),
//          (END_CODE)
//      ];
const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KYO_KYOA_DONTU_5[] = [
//          1 2      123 3
//          R8R8B8   R8R8B8
//          (10066/10, F_OFF + 0x051051, 0x111051 ),
//          (END_CODE)
//      ];
};
```

【 図 1 1 - 1 1 7 】

【図 11-117】 強リ一チ系強リ一チ A 導入 (孫) 6

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 9 】

【図 11-119】 強リ一チ系強リ一チB導入（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_KYO_KYOB_DONTU1 = [
    { 200/10,          640 _LMU_1_KYO_KYOB_DONTU1_1[0] }, //
    { 1560/10,         640 _LMU_1_KYO_KYOB_DONTU1_2[0] }, //
    { 250/10,          640 _LMU_1_KYO_KYOB_DONTU1_3_1[0], 640 _LMU_2_KYO_KYOB_DONTU1_3_1[0] }, //
    { 1120/10,         640 _LMU_1_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0], 640 _LMU_2_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0] }, //
    { 1880/10,         640 _LMU_1_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_LL000_KYO_KYOB_DONTU1 = [
    { 200/10,          640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_1[0] }, //
    { 1560/10,         640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_2[0] }, //
    { 250/10,          640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_3_1[0], 640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0] }, //
    { 1120/10,         640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0], 640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    { 1880/10,         640 _LL000_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_SL00P_KYO_KYOB_DONTU1 = [
    { 200/10,          640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_1[0] }, //
    { 1560/10,         640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_2[0] }, //
    { 250/10,          640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_3_1[0], 640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0] }, //
    { 1120/10,         640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0], 640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    { 1880/10,         640 _SL00P_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    :
];

const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYO_KYOB_DONTU1 = [
    { 200/10,          640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_1[0] }, //
    { 1560/10,         640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_2[0] }, //
    { 250/10,          640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_3_1[0], 640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0] }, //
    { 1120/10,         640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_3_2[0], 640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    { 1880/10,         640 _LATAK_KYO_KYOB_DONTU1_4[0] }, //
    :
];
```

【 図 1 1 - 1 1 6 】

【図 11-116】 強り一子系強り一子 A 導入 (孫) 5

[illegible]

【 図 1 1 - 1 1 8 】

【図 11-118】 強り一子系強り一子B導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    END_CODE]
    XD_A_L_LMU_1_B504[] = {
        &XD_A_L_LMU_1_KYO_KYOE_DONVU[0]},
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    END_CODE]
    XD_A_L_LLOGO_B504[] = {
        &XD_A_L_LLOGO_KYO_KYOE_DONVU[0]},
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    END_CODE]
    XD_A_L_SLMUP_B504[] = {
        &XD_A_L_SLMUP_KYO_KYOE_DONVU[0]},
};

const struct S_LAMP_A {
    [600000/10,
    END_CODE]
    XD_A_L_A7AK_B504[] = {
        &XD_A_L_A7AK_KYO_KYOE_DONVU[0]},
};
```

【 図 1 1 - 1 2 0 】

【図 11-120】 強り一子系強り一子B導入（孫） 1

```
const struct S_LAMP {
//      X0_/_LWU_1_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//          S1 2     3 4     5 6     7 8     9 0    11 12
//          R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8   R8R8B8
//      [ 200/10, F_ON + 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206, 0x206206 ], //10
//
//      END_CODE
//
};

const struct S_LAMP {
//      X0_/_LLOGO_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//          1234
//          8888
//      [ 200/10, F_ON + 0x1111 ], //10
//
//      END_CODE
//
};

const struct S_LAMP {
//      X0_/_SLMP_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//          12345
//          88888
//      [ 200/10, F_ON + 0x11111 ], //10
//
//      END_CODE
//
};

const struct S_LAMP {
//      X0_/_LATAX_KYO_KYOB_DONVUY_1[] = |
//          1 2     123 3
//          R8R8B8   R8R8B8
//      [ 200/10, F_ON + 0x206206, 0x442206 ], //10
//
//      END_CODE
//
};
```

【 図 1 1 - 1 2 1 】

【図 11-121】 強リ一チ系強リ一チB導入（孫）2

```

const struct S_LAMP   XD__LMD_KYO_KYOR_DOMMU[2] = {
//
//
//      R0R0R0      S 1 2      3 4 5      6 7      8      9 10      11
//      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0      R0R0R0
//
//      | 180/10, F.ON = 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104 |, //10
//      | 180/10, F.ON = 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102, 0x104102 |, //10
//      | 180/10, F.ON = 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104, 0x206104, 0x102104 |, //10
//      | 180/10, F.ON = 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206, 0x104206 |, //10
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOD_KYO_KYOR_DOMMU[2] = {
//
//      1234
//      R0R0
//
//      [100000/10, F.OF = 0x1111 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSUP_KYO_KYOR_DOMMU[2] = {
//
//      12345
//      R0R0R0
//
//      | 180/10, F.ON = 0x24242, //110
//      | 180/10, F.ON = 0x42424, //110
//      | 180/10, F.ON = 0x46446, //110
//      | 180/10, F.ON = 0x46464, //110
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_KYO_KYOR_DOMMU[2] = {
//
//      1 2      123 3
//      R0R0R0      R0R0R0
//
//      | 180/10, F.ON = 0x102104, 0x444104 |,
//      | 180/10, F.ON = 0x104102, 0x222102 |,
//      | 180/10, F.ON = 0x206104, 0x111104 |,
//      | 180/10, F.ON = 0x104206, 0x102206 |,
//      [END_CODE]
//
};

```

【 図 1 1 - 1 2 3 】

【図 1 1 - 1 2 3】 強り一子系強り一子B導入（孫）4

```

const struct S_LAMP   XD__LUMI_X10_KY08_D0NUV1_3_2[] = {
//
//
//      S1 2      3 4      7 8      9 10      11 12
//      R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8
//
//      ( 150/10, F_ON = 0xA4A777, 0x447777, 0xA4A777, 0x447777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x777A8A, 0x77744A, 0x777A8A, 0x77744A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x444777, 0xA4A777, 0x444777, 0xA4A777, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x77744A, 0x777A8A, 0x77744A, 0x777A8A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD__LUM2_X10_KY08_D0NUV1_3_2[] = {
//
//
//      S1 2      3 4      7 8      9 10      11 12
//      R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8  R8R8R8
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x007777, 0x447777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//110
//      ( 150/10, F_ON = 0x000A4A, 0x77744A, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//110
//      ( 150/10, F_ON = 0x000777, 0xA4A777, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//110
//      ( 150/10, F_ON = 0x000A4A, 0x777A8A, 0xA0A0A0, 0xA0A0A0, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A ),//110
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD__LUM03_X10_KY08_D0NUV1_3_2[] = {
//
//      1234
//      R8R8
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x1111 ),
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLNF_X10_KY08_D0NUV1_3_2[] = {
//
//      12345
//      R8R8R8
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x7A1111 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x7A1111 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x7A1111 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x7A1111 ),
//
//      (END_CODE)
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAT_KY08_D0NUV1_3_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      R8R8R8  R8R8R8
//
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//      ( 150/10, F_ON = 0x0A0A00, 0x111A00 ),
//
//      (END_CODE)
//
};

```

【 図 1 1 - 1 2 2 】

【図 11-122】 強り一子系強り一子B導入（孫）3

```
const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_1_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8
//          [ 250/10 F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x0A0A0A, //10 ];
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LWU_2_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          S1_2     S1_4     S1_6     S1_8     R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8    R0R8B8
//          [ 250/10 F_ON + 0x0A0A0A, 0xAAAAAA, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, 0x0A0A0A, //10 ];
//          [ END_CODE ];
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LLD0_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1234
//          [ 250/10 F_ON + 0x1111 ],
//          [ END_CODE ];
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LSUP_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          12345
//          [ 250/10 F_ON + 0xA111 ],
//          [ END_CODE ];
};

const struct S_LAMP {
//      X0__LATAK_KYO_KYOB_DONVUI_3_1[] = {
//          1         123 3
//          R0R8B8    R0R8B8
//          [ 250/10 F_ON + 0x0A0A0A, 0x111A0A ],
//          [ END_CODE ];
};
```

【 図 1 1 - 1 2 4 】

【図 1 1 - 1 2 4】 強り一子系強り一子B導入（孫） 5

[illegible]

【 図 1 1 - 1 2 5 】

【図 1 1 - 1 2 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B600[] = {
    (600000/10,          &XD_A_LMU_1_SAIKYO_DONNYU[0])
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    (600000/10,          &XD_A_LLOGO_SAIKYO_DONNYU[0])
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    (600000/10,          &XD_A_LSLMP_SAIKYO_DONNYU[0])
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B600[] = {
    (600000/10,          &XD_A_LATAK_SAIKYO_DONNYU[0])
};
```

【 ㊦ 1 1 - 1 2 6 】

【図 11-126】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（子）

```

const struct S_LAMP_J  XD_J_LMLO_SAIKYU_DONMU[] = [
    | 270/10,    | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_1[0]://
    | 160/10,    | 4WD_LMLO_1_OFF[0]://
    | 770/10,    | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_3[0]://
    | 2610/10,   | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_4[0]://
    | 1370/10,   | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 3460/10,   | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_6[0]://
    | 1330/10,   | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 2760/10,   | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_5_1[0], 4WD_LMLO_2_SAIKYU_DONMU_5_1[0]://
    | 2160/10,   | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_7[0]://
    | 960/10,    | 4WD_LMLO_SAIKYU_DONMU_8[0]://
    |           | :
];

const struct S_LAMP_J  XD_J_LLOGO_SAIKYU_DONMU[] = [//
    | 270/10,    | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_1[0]://
    | 160/10,    | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_2[0]://
    | 770/10,    | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_3[0]://
    | 2610/10,   | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_4[0]://
    | 1370/10,   | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 3460/10,   | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_6[0]://
    | 1330/10,   | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 2760/10,   | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_5_1[0]://
    | 2160/10,   | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_7[0]://
    | 960/10,    | 4WD_LLOGO_SAIKYU_DONMU_8[0]://
    |           | :
];

const struct S_LAMP_J  XD_J_LSLMP_SAIKYU_DONMU[] = [//
    | 270/10,    | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_1[0]://
    | 160/10,    | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_2[0]://
    | 770/10,    | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_3[0]://
    | 2610/10,   | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_4[0]://
    | 1370/10,   | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 3460/10,   | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_6[0]://
    | 1330/10,   | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 2760/10,   | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_5_1[0]://
    | 2160/10,   | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_7[0]://
    | 960/10,    | 4WD_LSLMP_SAIKYU_DONMU_8[0]://
    |           | :
];

const struct S_LAMP_J  XD_J_LATAX_SAIKYU_DONMU[] = [
    | 270/10,    | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_1[0]://
    | 160/10,    | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_2[0]://
    | 770/10,    | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_3[0]://
    | 2610/10,   | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_4[0]://
    | 1370/10,   | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 3460/10,   | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_6[0]://
    | 1330/10,   | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_5[0]://
    | 2760/10,   | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_5_1[0]://
    | 2160/10,   | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_7[0]://
    | 960/10,    | 4WD_LATAX_SAIKYU_DONMU_8[0]://
    |           | :
];

```

10

20

【 図 1 1 - 1 2 7 】

【図 11-127】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 1

```

const struct S_LAMP   XD__LWU1_SAIKIYO_DONVU1[] = {
//
//      S1) 2         3         4         5         6         7         8         9         10         11
//      R0B0B0      R0B0B0      R0B0B0      R0B0B0      R0B0B0      R0B0B0      R0B0B0      R0B0B0
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x80808080, 0x80808080, 0x80808080, 0x80808080, 0x80808080, 0x80808080, 0x80808080,
//        260/10, F_ON = 0x81081010, 0x81081010, 0x81081010, 0x81081010, 0x81081010, 0x81081010, 0x81081010 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LL002_SAIKIYO_DONVU1[] = {
//
//      1234
//      0000
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x80808080,
//        260/10, F_ON = 0x44444444 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLWU1_SAIKIYO_DONVU1[] = {
//
//      12345
//      00000
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x80808080,
//        260/10, F_ON = 0x44444444 ],
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKIYO_DONVU1[] = {
//
//      1         2         123 3
//      R0B0B0      R0B0B0
//
//      [ 10/10, F_OF = 0x80808080, 0x80808080 ],
//      [ 260/10, F_ON = 0x81081010, 0x44441010 ],
//      [END_CODE]
//
};

```

【 図 1 1 - 1 2 8 】

【図 11-128】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD__LLOGO_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//
//      1234      8989
//      [ 40/10, F.ON = 0x4444 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x0000 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x0000 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x0000 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LSLMP_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//
//      12345
//      [ 40/10, F.ON = 0x4444 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x0000 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x0000 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x0000 ],
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD__LATAK_SAIKYO_DONYU_2[] = {
//
//      1 2      123 3
//      898989 898989
//      [ 40/10, F.ON = 0x010810, 0x444810 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x000000, 0x444000 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x000000, 0x000000 ],
//      [ 40/10, F.ON = 0x000000, 0x000000 ],
//      [END_CODE]
};
```

30

40

【図 1 1 - 1 2 9】

【図 1 1 - 1 2 9】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 3

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB RGRGB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA50A50 ],//09
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A40 ],//08
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA30A30 ],//07
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA50A20, 0xA20A20 ],//06
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ],//05
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x00000, 0xA50A40, 0xA40A30, 0xA20A20, 0xA00A00 ],//04
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ],//03
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA20A20 ],//02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ],//01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x0000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x00555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00544 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x55433 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x44322 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x33211 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x22100 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0x1011 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x00122 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_3[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x00000, 0x000000 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x000000 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA00A40, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x000A00 ],
//      [ 70/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 1】

【図 1 1 - 1 3 1】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 5

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0xA10A00, 0xA20A40, 0xA20A20, 0xA10A50, 0xA30A50 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0xA20A50, 0xA10A50, 0xA30A10, 0xA00A40, 0xA40A40 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A010, 0xA30A40, 0xA00A40, 0xA40A00, 0xA10A30, 0xA50A30 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0xA40A30, 0xA10A30, 0xA50A10, 0xA20A20, 0xA40A20 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0xA50A20, 0xA20A20, 0xA40A20, 0xA30A10, 0xA30A10 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0xA40A10, 0xA30A10, 0xA30A30, 0xA40A00, 0xA20A00 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0xA30A00, 0xA40A00, 0xA20A40, 0xA50A10, 0xA10A10 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A40, 0xA20A10, 0xA50A10, 0xA10A50, 0xA40A20, 0xA00A20 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA00A30, 0xA10A20, 0xA40A20, 0xA00A40, 0xA30A30, 0xA10A30 ],//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0xA00A30, 0xA30A30, 0xA10A30, 0xA20A40, 0xA20A40 ],//
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x1342 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1431 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x1521 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2411 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3312 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4213 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x5124 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x4135 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x3144 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x2253 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0x32344 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x43455 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x54566 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x65677 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x76788 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x87899 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x98900 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x09000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x10000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x21000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x32000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x43000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x54000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x65000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x76000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x87000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x98000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x09000 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0x10000 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A10, 0x235A50 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A20, 0x124A40 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA0A030, 0x113A30 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA10A40, 0x112A20 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA20A50, 0x211A10 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A40, 0x321A00 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA40A30, 0x431A10 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA50A20, 0x542A20 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA60A10, 0x653A30 ],//09
//      [ 150/10, F_ON + 0xA30A00, 0x344A40 ],//09
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 0】

【図 1 1 - 1 3 0】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 4

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_1_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA20A10, 0xA20A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA50A50 ],//09
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA40A40 ],//08
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA30A30 ],//07
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA20A20 ],//06
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0xA20A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA10A10 ],//05
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0xA30A40, 0xA50A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA00A00 ],//04
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0xA40A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A10 ],//03
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA10A20, 0xA20A20 ],//02
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0xA40A30, 0xA20A10, 0xA00A10, 0xA20A30, 0xA30A30 ],//01
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0xA30A20, 0xA10A00, 0xA10A20, 0xA30A40, 0xA40A40 ],//10
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x1111 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x5555 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x4444 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x3333 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0x2222 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR
//
//      [ 60/10, F_ON + 0x32344 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x43455 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x54566 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x65677 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x76788 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x87899 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x98900 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x09000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x10000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x21000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x32000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x43000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x54000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x65000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x76000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x87000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x98000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x09000 ],
//      [ 60/10, F_ON + 0x10000 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_4[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 80/10, F_ON + 0xA40A40, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA50A50, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA0A040, 0x555A50 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x444A40 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x333A30 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x222A20 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA00A00, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA10A10, 0x111A00 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA20A20, 0x111A10 ],
//      [ 80/10, F_ON + 0xA30A30, 0x222A20 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

【図 1 1 - 1 3 2】

【図 1 1 - 1 3 2】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 6

```
const struct S_LAMP   XD__LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      S① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x50520, 0x607020, 0x605020, 0x708020, 0x655050 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x520620, 0x709020, 0x610910, 0x610910, 0x625060 ],//10
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820, 0x707020 ],//01
//      [ 90/10, F_ON + 0x620620, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x620620 ],//02
//      [ 90/10, F_ON + 0x620910, 0x620920, 0x620920, 0x620920, 0x610910 ],//03
//      [ 100/10, F_ON + 0x610A10, 0x610820, 0x707020, 0x707020, 0x620910, 0x610A10 ],//04
//      [ 90/10, F_ON + 0x610910, 0x620720, 0x620620, 0x620620, 0x708020, 0x610910 ],//05
//      [ 90/10, F_ON + 0x610820, 0x708020, 0x620620, 0x620720, 0x620920 ],//06
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620620, 0x620620, 0x620620, 0x707020 ],//07
//      [ 90/10, F_ON + 0x709020, 0x520620, 0x707020, 0x620620, 0x620620 ],//08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LWU_2_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x00720, 0x620910, 0x610A10, 0x610A10, 0x610820, 0x707020 ],//09
//      [ 100/10, F_ON + 0x620620, 0x709020, 0x610910, 0x610910, 0x620720, 0x620620 ],//10
//      [ 90/10, F_ON + 0x00520, 0x620720, 0x620920, 0x620920, 0x708020, 0x625060 ],//01
//      [ 90/10, F_ON + 0x620620, 0x620620, 0x707020, 0x620620, 0x620620 ],//02
//      [ 90/10, F_ON + 0x620720, 0x620620, 0x620620, 0x620620, 0x620620 ],//03
//      [ 100/10, F_ON + 0x000820, 0x709020, 0x520620, 0x520620, 0x620720, 0x620620 ],//04
//      [ 90/10, F_ON + 0x000910, 0x620720, 0x620620, 0x620620, 0x708020, 0x610910 ],//05
//      [ 90/10, F_ON + 0x610A10, 0x610820, 0x707020, 0x707020, 0x620910, 0x610A10 ],//06
//      [ 90/10, F_ON + 0x000910, 0x610910, 0x620620, 0x620620, 0x610A10, 0x610910 ],//07
//      [ 90/10, F_ON + 0x000820, 0x610A10, 0x610910, 0x610910, 0x620620, 0x620620 ],//08
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LLOGO_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1234
//      RGRB
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x5667 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x6568 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x7469 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x8370 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x9271 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0172 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA073 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xB974 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xC875 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xD776 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xE677 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xF578 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x0479 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x1380 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x2281 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x3182 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LSLMP_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      12345
//      RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x77765 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x88876 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x99987 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xA0A98 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0xB99A9 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x0A0B0 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x110C1 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x220D2 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x330E3 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x440F4 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x55105 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x66116 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x77127 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x88138 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x99149 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x00150 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x11161 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

const struct S_LAMP   XD__LATAK_SAIKYO_DONNYU_5_1[] = {
//
//      1 2 123 3
//      RGRBGR RGRBGR
//
//      [ 90/10, F_ON + 0x620620, 0x609910 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x520720, 0x778820 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x420820, 0x667720 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x320920, 0x556620 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x220A20, 0x445520 ],
//      [ 100/10, F_ON + 0x120B20, 0x776620 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x020C20, 0x667720 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x910910, 0x998820 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x820A10, 0xA99910 ],
//      [ 90/10, F_ON + 0x720910, 0x99AA10 ],
//
//      [END_CODE]
//
};

};
```

10

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 3 3】

【図 1 1 - 1 3 3】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 7

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x090606, 0x080606, 0x080808, 0x090505, 0x707505 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x080505, 0x090505, 0x707909, 0xA0A606, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090909, 0x707606, 0xA0A606, 0x060A0A, 0x090707, 0x557707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x060707, 0x090707, 0x550909, 0x080808, 0x060606 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060707, 0x550808, 0x080808, 0x060606, 0x707909, 0x0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x060606, 0x707909, 0x707707, 0x060A0A, 0x080A0A ],//
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x707A0A, 0x060A0A, 0x080606, 0x550909, 0x090909 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x080909, 0x550909, 0x090505, 0x080808, 0xA0A808 ],//
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x080606, 0x060606, 0xA0A606, 0x070707, 0x090707 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0xA0A707, 0x707707, 0x090707, 0x080606, 0x060606 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      WWWW
//      12345
//
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_6[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      1   2       123 3
//
[ 80/10, F_ON + 0x080909, 0x235505 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090808, 0x124606 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A707, 0x113707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090606, 0x112808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080505, 0x211909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707606, 0x321A0A ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060707, 0x431909 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x550808, 0x429808 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060909, 0x453707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x707A0A, 0x344606 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 5】

【図 1 1 - 1 3 5】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 9

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//
[ 80/10, F_ON + 0x070060, 0x060090, 0x707090, 0x707070, 0x060040, 0x060040 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060050, 0x0700A0, 0x0600A0, 0x080060, 0x050090, 0x090090 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060060, 0x080090, 0x050090, 0x080050, 0x060080, 0x0A0080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0A0070, 0x090080, 0x060080, 0x0A0060, 0x070070, 0x090070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x0A0070, 0x707070, 0x080060, 0x080060, 0x080060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060080, 0x090060, 0x080060, 0x080060, 0x060050, 0x070050 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x060050, 0x080050, 0x707090, 0x0A0060, 0x060060 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x070060, 0x0A0060, 0x0600A0, 0x090070, 0x050070 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x060070, 0x090070, 0x050090, 0x080080, 0x060080 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x050080, 0x080080, 0x060080, 0x070090, 0x070090 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      RGBRGB
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      WWWW
//      12345
//
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_8[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      1   2       123 3
//
[ 80/10, F_ON + 0x070060, 0x2350A0 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060070, 0x124690 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x050080, 0x113500 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x060090, 0x113707 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x0700A0, 0x211060 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080090, 0x321050 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090080, 0x431060 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0xA0A070, 0x542070 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x080080, 0x453080 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x090050, 0x344090 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 4】

【図 1 1 - 1 3 4】 最強リーチ系最強リーチタイトル導入（孫） 8

```
const struct S_LAMP   XD___LWU_I_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      S① ②   ③ ④   ⑤ ⑥   ⑦ ⑧   ⑨ ⑩   ⑪ ⑫
//
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x222555, 0x333555, 0x333333, 0x222666, 0x444666 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x233666, 0x222666, 0x444222, 0x222555, 0x555555 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x444555, 0x222555, 0x555222, 0x222444, 0x666444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x555444, 0x222444, 0x666222, 0x333333, 0x555333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x666333, 0x333333, 0x555333, 0x444222, 0x444222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x555222, 0x444222, 0x444444, 0x555222, 0x333222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x444222, 0x555222, 0x333555, 0x666222, 0x222222 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x333222, 0x666222, 0x666222, 0x555333, 0x222333 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x555333, 0x555333, 0x222555, 0x444444, 0x222444 ],//
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x444444, 0x222444, 0x444444, 0x333555, 0x333555 ],//
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LLOGO_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB
//      1234
//      RRRR
//
[ 80/10, F_ON + 0x1342 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1431 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x1521 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2411 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3312 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4213 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x5124 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x4135 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x3144 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x2253 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LSLMP_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB
//      12345
//      WWWW
//
[ 60/10, F_ON + 0x32344 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x43455 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x54566 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x65677 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x76766 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x67655 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x56544 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x45433 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x34322 ],//09
[ 60/10, F_ON + 0x23233 ],//09
[END_CODE]

};

const struct S_LAMP   XD___LATAK_SAIKYO_DONNYU_7[] = {
//
//      RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
//      1   2       123 3
//
[ 80/10, F_ON + 0x333222, 0x235666 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222333, 0x124555 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222444, 0x113444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x222555, 0x112333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x333666, 0x211222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444555, 0x221222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555444, 0x431222 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x666333, 0x542333 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x555222, 0x453444 ],//09
[ 80/10, F_ON + 0x444222, 0x344555 ],//09
[END_CODE]

};
```

【図 1 1 - 1 3 6】

【図 1 1 - 1 3 6】 高ベースリーチ系共通タイトル（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_I_B606[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LWU_I_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B606[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LLOGO_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B606[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LSLMP_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B606[] = {
//
//      600000/10,      AID_A_LATAK_KOUBEISU_KYOTU_TYITLE[0]].
//      [END_CODE]

};
```

10

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 3 7 】

【図 11-137】 高ベースリーチ系共通タイトル (子)

```

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_I10U_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640_I_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_I10LOO_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_I10LOO_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_I10LOO_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640_I10LOO_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_I10SUMP_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_I10SUMP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_I10SUMP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640_I10SUMP_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J {
    ID_X_I10LATAK_KOBEISI_KYOTU_TITLE[] = {
        { 330/10,      640_I10LATAK_KOBEISI_KYOTU_TITLE_1[0]},
        { 530/10,      640_I10LATAK_KOBEISI_KYOTU_TITLE_2[0]},
        { 60000/10,     640_I10LATAK_KOBEISI_KYOTU_TITLE_3[0]},
        [END_CODE]
    };
};

```

【 図 1 1 - 1 3 8 】

【図 11-138】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 1

```
const struct S_LAMP   XD_LLWU_I_KOUBESU_XKYOTU_TYTL_1[] = {
//      S 1 ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
//      RGRGB    RGRGB    RGRGB    RGRGB    RGRGB    RGRGB
//      [ 100/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999 ]
//      [ 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111 ]
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLGLKOI_KOUBESU_XKYOTU_TYTL_1[] = {
//      T234
//      RGBG
//      [ 100/10, F_OF + 0x9999 ],
//      [ 230/10, F_ON + 0x1111 ],
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLSLWF_KOUBESU_XKYOTU_TYTL_1[] = {
//      T2345
//      WRRWW
//      [ 100/10, F_OF + 0x999999 ],
//      [ 230/10, F_ON + 0x111111 ],
//      (END_CODE)
};

const struct S_LAMP   XD_LLATAK_KOUBESU_XKYOTU_TYTL_1[] = {
//      1 2 3 4
//      RGRGB    RGRGB
//      [ 100/10, F_OF + 0x99999999, 0x999999 ],
//      [ 230/10, F_ON + 0x111111, 0x111111 ],
//      (END_CODE)
};
```

10

【 ㄨ 1 1 - 1 3 9 】

【図 11-139】 高ベースリーチ系共通タイトル（孫） 2

```
const struct S_LAMP {
//      _LUMI_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          S[1]    ③    ④    ⑤    ⑥    ⑦    ⑧    ⑨    ⑩
//              RGRBGB   RGRBGB   RGRBGB   RGRBGB   RGRBGB   RGRBGB   RGRBGB
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0e10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 , 0x0c10c1 ]
//            END_CODE , F_OF = 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 , 0x720720 ]
};

const struct S_LAMP {
//      XD_LLLOSG_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0x0000 ,
//            30/10 , F_OF = 0x0000 ,
//            END_CODE
];

const struct S_LAMP {
//      XD_LSJSM_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          12345
//          00000
//          [ 30/10 , F_OF = 0xA0AAAA ,
//            30/10 , F_OF = 0x555555 ,
//            END_CODE
];

const struct S_LAMP {
//      XD_LATAK_KOUREISU_XYOTU_TYTLE_2] = {
//          1234    3    4
//              RGRBGB   RGRBGB
//          [ 30/10 , F_OF = 0xc10c10 , 0x0c10c1 ,
//            30/10 , F_OF = 0x720720 , 0x720720 ,
//            END_CODE
];
```

【 図 1 1 - 1 4 0 】

【図 11-140】 高ベースリーチ系共通タイトル (孫) 3

```

const struct S_LAMP   XO__L_MU1_KOUBEI_SU_KYOTU_TYTL5_3[] = {
//
//
//      R8RB8B      R8RB8B      R8RB8B      7      8      9      10
//      | 80/10_F.ON | 0x0A30A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A20A3, 0x0A00A5, 0x0A50A5 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A20A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A1, 0x0A50A4, 0x0A40A4 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A10A1, 0x0A01A0, 0x0A20A3, 0x0A40A5, 0x0A30A3, 0x0A30A3 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A00A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A50A3, 0x0A30A2, 0x0A20A2 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A10A1, 0x0A01A0, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A10A1 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A20A2, 0x0A30A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A00A0 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A30A3, 0x0A40A5, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A10A1 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A40A4, 0x0A50A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A20A2 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A40A4, 0x0A40A3, 0x0A20A1, 0x0A00A1, 0x0A30A3, 0x0A30A3 |
//      | 80/10_F.ON | 0x0A40A4, 0x0A30A2, 0x0A10A0, 0x0A10A2, 0x0A30A4, 0x0A40A4 |
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO__L_LOG2_KOUBEI_SU_KYOTU_TYTL5_3[] = {
//
//      1234
//      8888
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0000 |,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO__L_SLP1_KOUBEI_SU_KYOTU_TYTL5_3[] = {
//
//      12345
//      88888
//      | 60/10_F.ON | 0x32344 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x45455 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x45466 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x56577 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x67686 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x76555 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x56544 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x45433 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x43222 |,
//      | 60/10_F.ON | 0x22233 |,
//      [END_CODE]
};

const struct S_LAMP   XO__L_ATAR_KOUBEI_SU_KYOTU_TYTL5_3[] = {
//
//      1      2      3      4
//      R8RB8B      R8RB8B
//      | 80/10_F.ON | 0x0A00A4, 0x0A30A3 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A50A5, 0x0A40A4 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A00A4, 0x0A50A5 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A30A3, 0x0A40A4 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A20A2, 0x0A30A3 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A10A1, 0x0A20A2 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A50A0, 0x0A10A1 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A10A1, 0x0A00A0 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A20A2, 0x0A10A1 |,
//      | 80/10_F.ON | 0x0A30A3, 0x0A20A2 |,
//      [END_CODE]
};

```

20

30

40

50

【 ㊦ 1 1 - 1 4 1 】

【図 1 1 - 1 4 1】 高ベースリーチ系リーチA導入（親）

```

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,      XID_A_L1U_1_B606[] = {
        [END_CODE]   4, XID_A_L1U_1_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU[0]
    }
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,      XID_A_L1LOD_B606[] = {
        [END_CODE]   4, XID_A_L1LOD_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU[0]
    }
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,      XID_A_L1SLUP_B606[] = {
        [END_CODE]   4, XID_A_L1SLUP_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU[0]
    }
};

const struct S_LAMP_A {
    (600000/10,      XID_A_L1ATAT_B606[] = {
        [END_CODE]   4, XID_A_L1ATAT_KOUBEI_SU_REACHA_DONYU[0]
    }
};

```

【 ㊦ 1 1 - 1 4 3 】

【図 11-143】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）1

[illegible]

【 ㄨ 1 1 - 1 4 2 】

【図 11-142】 高ベースリーチ系リーチA導入（子）

```
const struct SLAMP_X ID_X_LLMU_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[] = {
    { 170/10,          GAD_LLMU_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_4[0]},
    { 960/10,          GAD_LLMU_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    { 830/10,          GAD_LLMU_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    {
        ...
    }
};

const struct SLAMP_X ID_X_LLOGO_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[] = {
    { 170/10,          GAD_LLOGO_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_4[0]},
    { 960/10,          GAD_LLOGO_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    { 830/10,          GAD_LLOGO_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    {
        ...
    }
};

const struct SLAMP_X ID_X_SLUMP_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[] = {
    { 170/10,          GAD_SLUMP_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_4[0]},
    { 960/10,          GAD_SLUMP_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    { 830/10,          GAD_SLUMP_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    {
        ...
    }
};

const struct SLAMP_X ID_X_LATAX_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[] = {
    { 170/10,          GAD_LATAX_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_4[0]},
    { 960/10,          GAD_LATAX_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    { 830/10,          GAD_LATAX_KOUBEISU_REASCHA_DONWU_0[0]},
    {
        ...
    }
};
```

10

【 ㄨ 1 1 - 1 4 4 】

【図 11-144】 高ベースリーチ系リーチ A 導入 (孫) 2

[illegible]

20

30

40

50

【 図 1 1 - 1 4 5 】

【図 11-145】 高ベースリーチ系リーチA導入（孫）3

[illegible]

【 ㊦ 1 1 - 1 4 6 】

【図 11-146】 高ベースリーチ系リーチB導入（親）

```
const struct S_LAMP_A
[600000/10,
[END_CODE,
];
const struct S_LAMP_A
[600000/10,
[END_CODE,
];
const struct S_LAMP_A
[600000/10,
[END_CODE,
];
const struct S_LAMP_A
[600000/10,
[END_CODE,
];
```

0

【 図 1 1 - 1 4 7 】

【図 11-147】 高ベースリーチ系リーチB導入（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU1_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0] = [
    ( 170/10,   XD_LMU1_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][0]),
    ( 960/10,   XD_LMU1_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][1]),
    ( 830/10,   XD_LMU1_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][2]),
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0] = [
    ( 170/10,   XD_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][0]),
    ( 960/10,   XD_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][1]),
    ( 830/10,   XD_LLOGO_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][2]),
];

const struct S_LAMP_J XD_J_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0] = [
    ( 170/10,   XD_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][0]),
    ( 960/10,   XD_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][1]),
    ( 830/10,   XD_SLMP_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][2]),
];

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAT_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0] = [
    ( 170/10,   XD_LATAT_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][0]),
    ( 960/10,   XD_LATAT_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][1]),
    ( 830/10,   XD_LATAT_KOUBEISU_REACHS_DONTU_W[0][2]),
];

```

【 図 1 1 - 1 4 8 】

【図 11-148】 高ベースリーチ系リーチC導入（親）

```
const struct S_LAMP_A {
    [60000/10,
    [END CODE]
    AND_A_LB080] = {
        AND_A_LB080, KOUBEI[SU_READCH, DONTYU][0]
    };
const struct S_LAMP_A {
    [60000/10,
    [END CODE]
    AND_A_LL080] = {
        AND_A_LL080, KOUBEI[SU_READCH, DONTYU][0]
    };
const struct S_LAMP_A {
    [60000/10,
    [END CODE]
    AND_A_LS180] = {
        AND_A_LS180, KOUBEI[SU_READCH, DONTYU][0]
    };
const struct S_LAMP_A {
    [60000/10,
    [END CODE]
    AND_A_LAT80] = {
        AND_A_LAT80, KOUBEI[SU_READCH, DONTYU][0]
    };
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 - 1 4 9】

【図 1 1 - 1 4 9】 高ベースリーチ系リーチC導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 1 1 - 1 5 0】

【図 1 1 - 1 5 0】 高ベースリーチ系リーチD導入（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_I_B600[] = {
    { 600000/10,    &XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B600[] = {
    { 600000/10,    &XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B600[] = {
    { 600000/10,    &XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAX_B600[] = {
    { 600000/10,    &XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[0]},
    {END_CODE}
};
```

10

【図 1 1 - 1 5 1】

【図 1 1 - 1 5 1】 高ベースリーチ系リーチD導入（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LMU_I_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

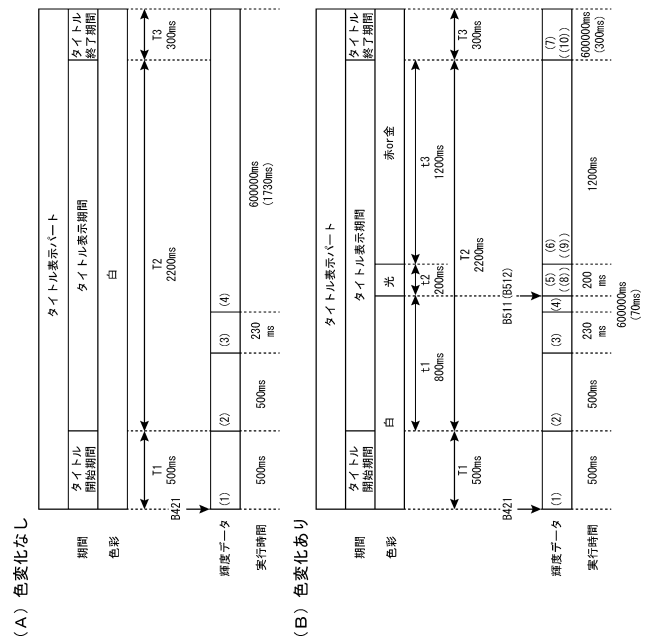
const struct S_LAMP_J XD_J_LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LLOGO_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LSLMP_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU[] = {
    { 170/10,        &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_4[0]},
    {  960/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_W[0]},
    {  830/10,       &XD___LATAX_KOUBEISU_REACHD_DONVU_X[0]},
    :
};
```

【図 1 1 - 1 5 2】

【図 1 1 - 1 5 2】



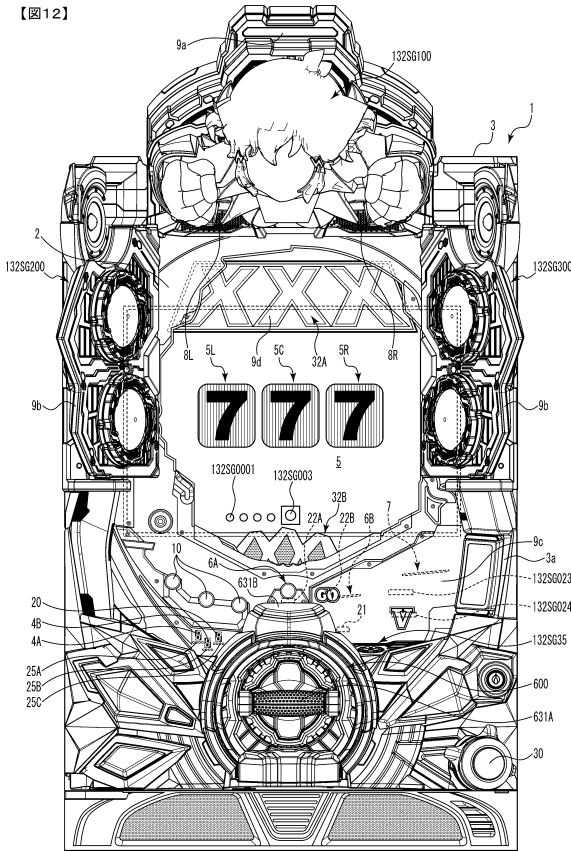
20

30

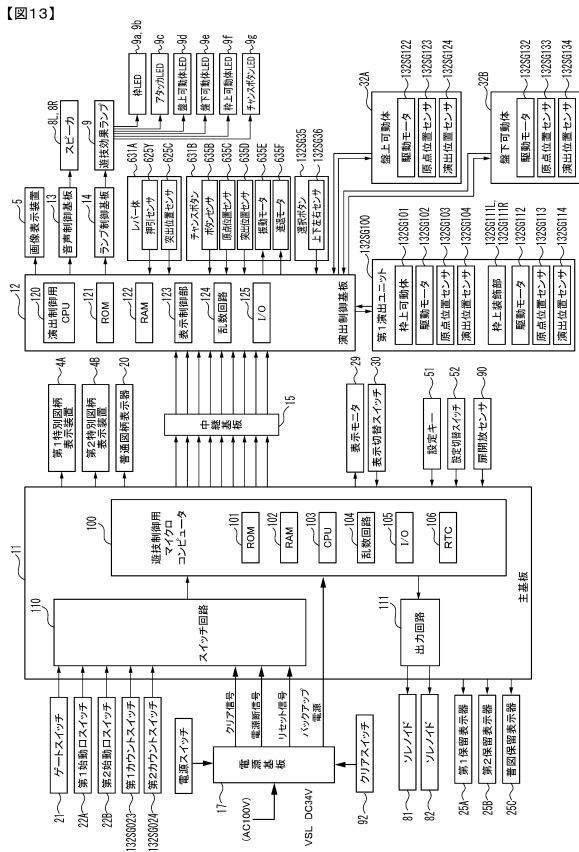
40

50

【図 12】



【図 13】



【図 14】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	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
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図時回数通知	残り第2特図時回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

【図 15】

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第2遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態D(7回の時短制御)
95	05	第6遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2(685回の時短制御)

※:時短制御回数は第2特図

【図 16】

【図16】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 17】

【図17】

(A) 第1特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	500	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	23000	擬似連1回→ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-3	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-4	49000	擬似連2回→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-5	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-6	62000	擬似連3回→スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	23000+15000	擬似連1回→ノーマルリーチ(大当り)
PB1-3	43000+15000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-4	49000+15000	擬似連2回→スーパーリーチα(大当り)
PB1-5	53000+15000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-6	62000+15000	擬似連3回→スーパーリーチβ(大当り)

(B) 第2特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ(はずれ)
PA3-2	7000	非リーチ(はずれ)
PA3-3	15000	非リーチ(はずれ)
PA3-4	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA3-5	50000	スーパーリーチδ(はずれ)
PB3-1	2000+15000	非リーチ(大当り)
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチγ(大当り)
PC3-1	2000+15000	非リーチ(小当り)
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ(小当り)
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチγ(小当り)

【図 18】

【図18】

(A) 表示結果判定テーブル1

大当り判定値 (MR1 [0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定パッファ＝第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	なし(確率:0)

(B) 表示結果判定テーブル2

大当り判定値 (MR1 [0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定パッファ＝第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	32767～42129(確率:約1/7)

(C) 大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

(D) 大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～299	大当りB

(E) 小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0～50	小当りA	大当りC
51～279	小当りB	大当りD
280～299	小当りC	大当りE

【図 19】

【図19】

大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
大当りA	3	全て0.5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0.5秒	時短状態C1	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態B	7回 (7回以内の大当りまで)	11回 (11回以内の大当りまで)
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒 その他0.5秒	時短状態C2	685回 (685回以内の大当りまで)	689回 (689回以内の大当りまで)

10

20

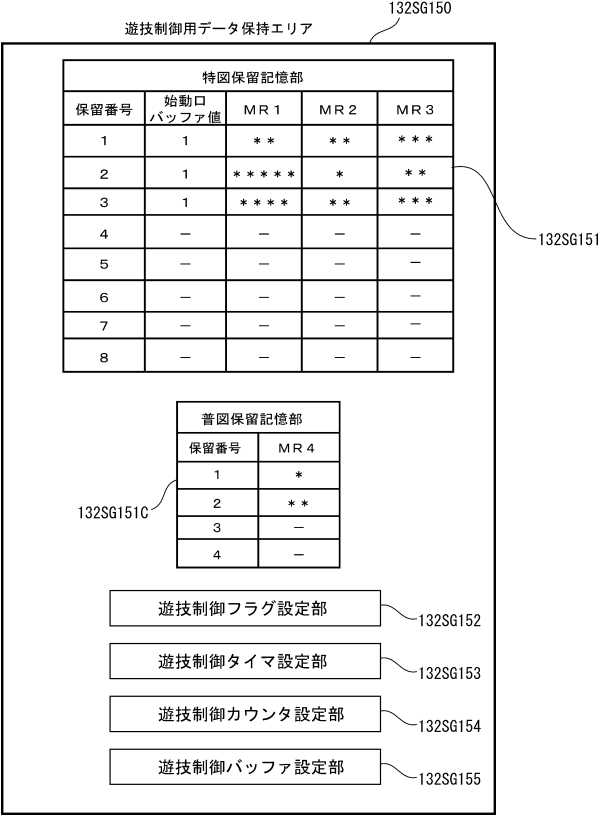
30

40

50

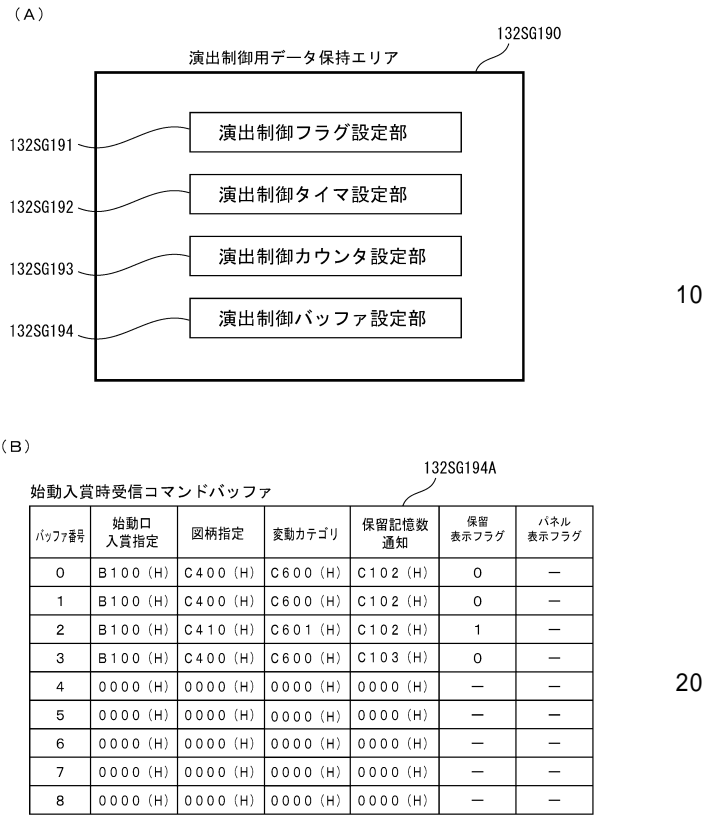
【図 2 0】

【図20】



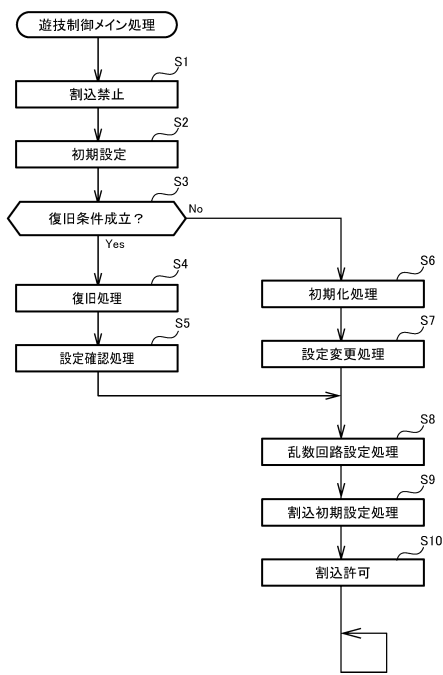
【図 2 1】

【図21】



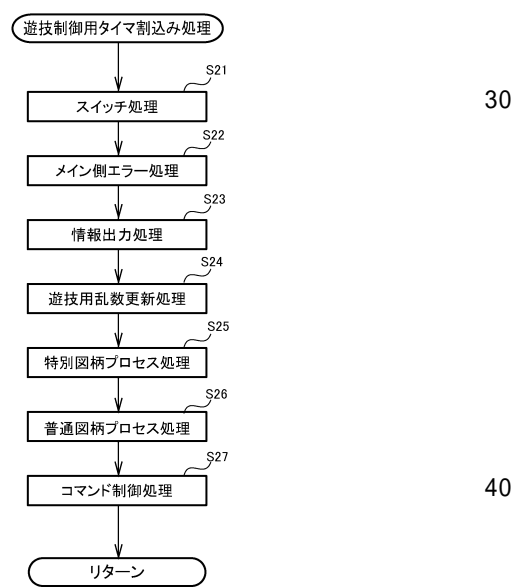
【図 2 2】

【図22】



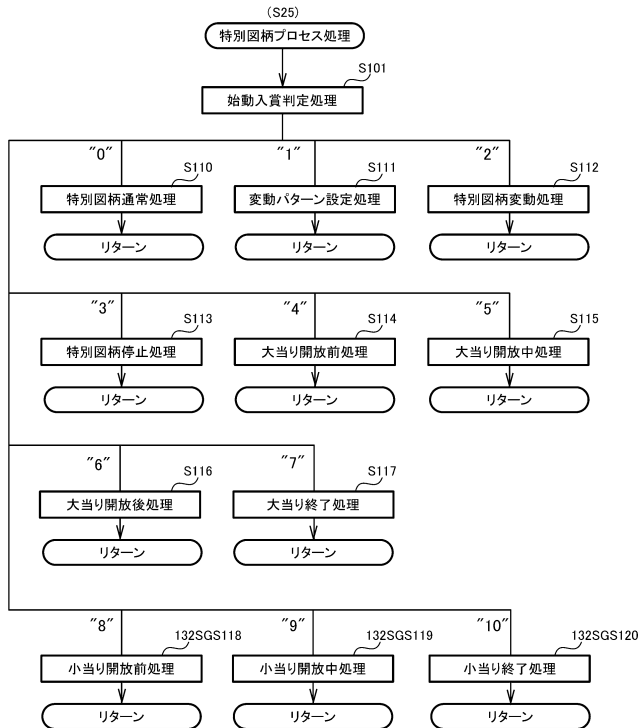
【図 2 3】

【図23】



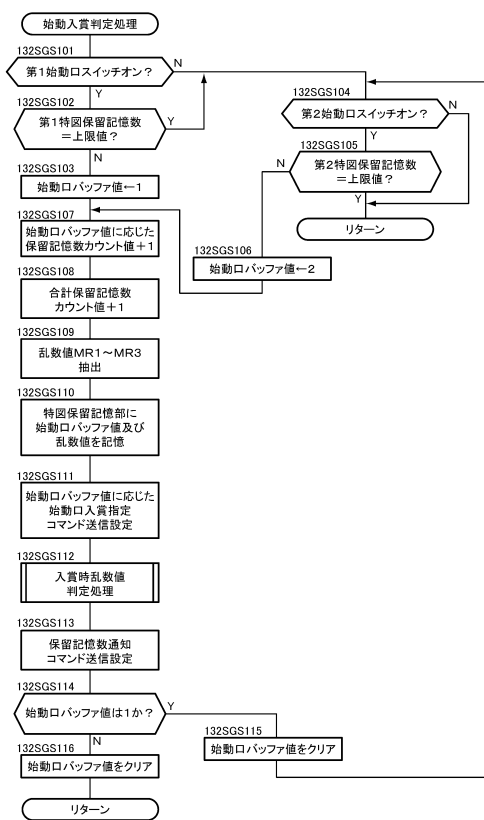
【図24】

【図24】



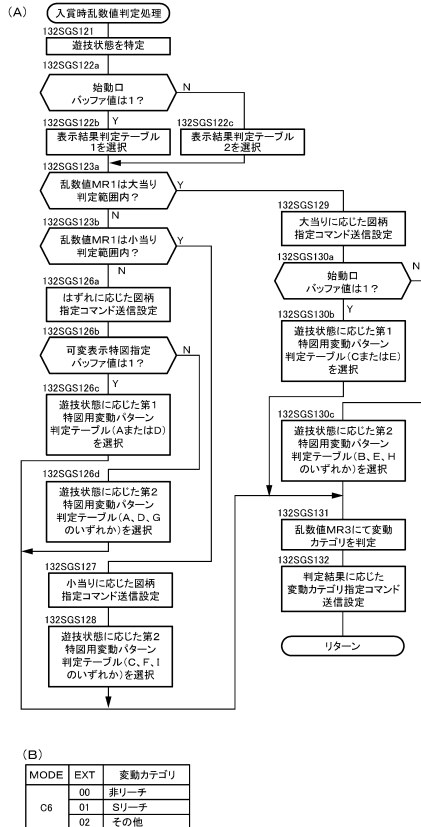
【図25】

【図25】



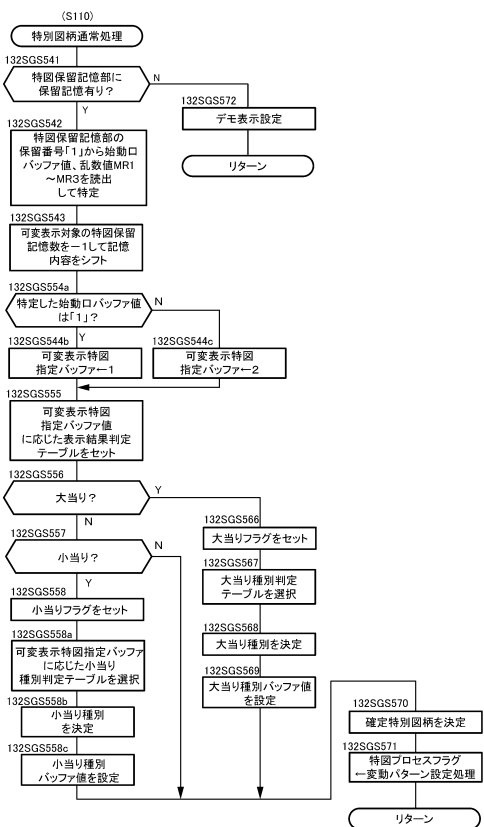
【図26】

【図26】



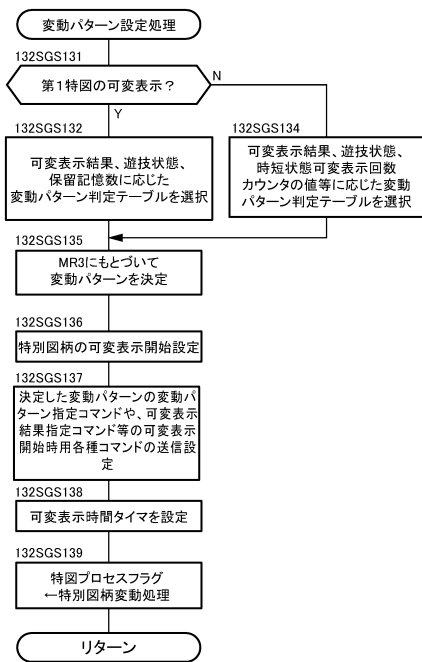
【図27】

【図27】



【 図 2 8 】

【図28】



【 図 2 9 】

【図29】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数0〜2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-1	12000	1〜750
PA2-1	20000	751〜900
PA2-2	23000	901〜960
PA2-3	43000	961〜980
PA2-4	49000	981〜990
PA2-5	53000	991〜995
PA2-6	62000	996〜997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルB (はずれ、通常状態、第1特図保留記憶数3以上)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-2	5000	1〜750
PA2-1	20000	751〜900
PA2-2	23000	901〜960
PA2-3	43000	961〜980
PA2-4	49000	981〜990
PA2-5	53000	991〜995
PA2-6	62000	996〜997

(C) 第1特図用変動パターン判定テーブルC (大当り、通常状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-1	20000+15000	1〜10
PB1-2	23000+15000	11〜25
PB1-3	43000+15000	26〜100
PB1-4	49000+15000	101〜250
PB1-5	53000+15000	251〜550
PB1-6	62000+15000	561〜997

【 図 3 0 】

【図30】

(A) 第1特図用変動パターン判定テーブルD (はずれ、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA1-3	500	1〜997

(B) 第1特図用変動パターン判定テーブルE (大当り、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB1-4	50000+15000	1〜997

【 図 3 1 】

【図31】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルA (はずれ、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-5	50000	1〜997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルB (大当り、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-3	50000+15000	1〜997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルC (小当り、時短状態A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-3	50000	1〜997

10

20

30

40

50

【図 3 2】

【図32】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルD (はずれ、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1～7回目可変表示及び12～685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-2	7000	1～100
PA3-4	20000	101～997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルE (大当り、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1～7回目可変表示及び12～685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1～997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルF (小当り、時短状態B・時短状態C1及び時短状態C2の1～7回目可変表示及び12～685回目の可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1～997

【図 3 4】

【図34】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルJ (はずれ、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-3	15000	1～997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルK (大当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1～997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルL (小当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1～997

【図 3 3】

【図33】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルG (はずれ、通常状態または時短状態C2における8～10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-1	2000	1～997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルH (大当り、通常状態または時短状態C2における8～10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-1	2000+15000	1～997

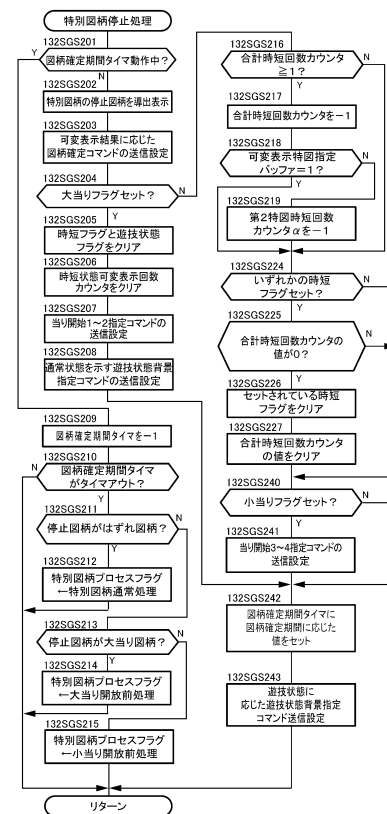
(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルI (小当り、通常状態または時短状態C2における8～10回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-1	2000	1～997

10

【図 3 5】

【図35】



20

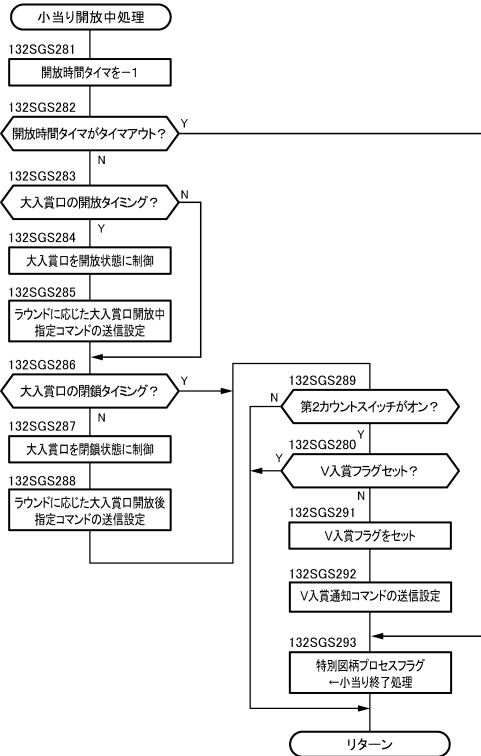
30

40

50

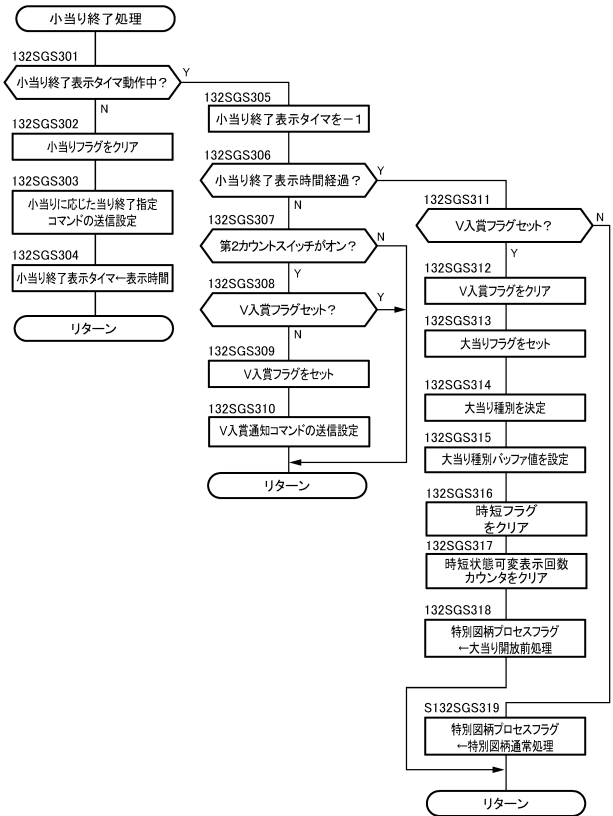
【図36】

【図36】



【図37】

【図37】

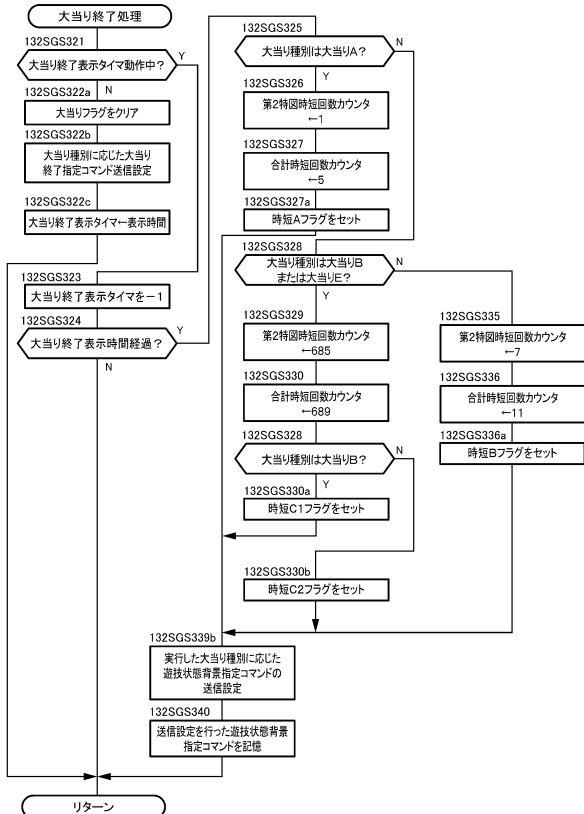


10

20

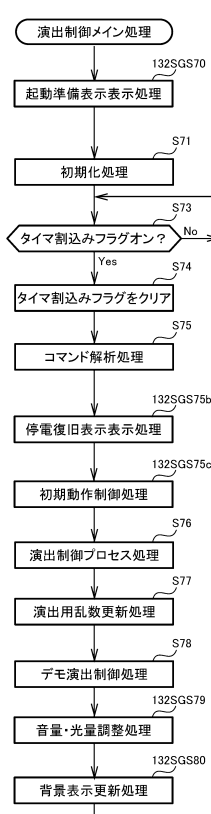
【図38】

【図38】



【図39】

【図39】



30

40

50

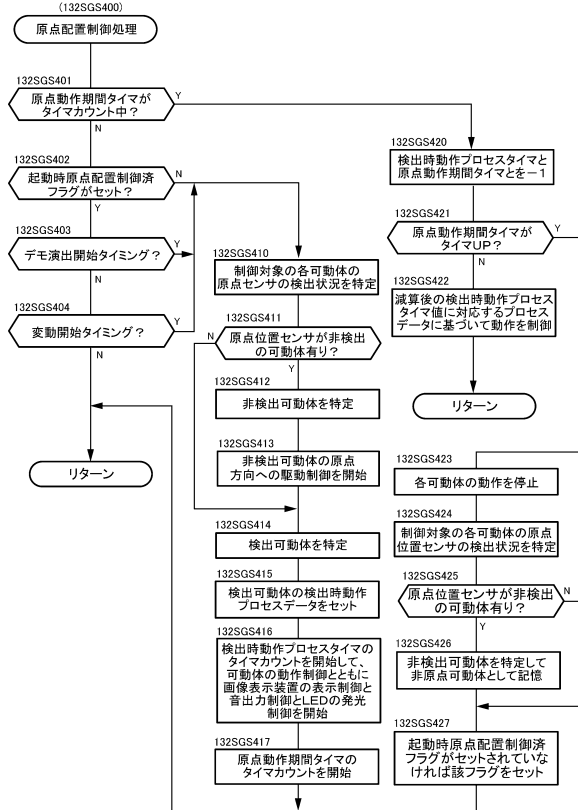
【図40】

【図40】



【図41】

【図41】

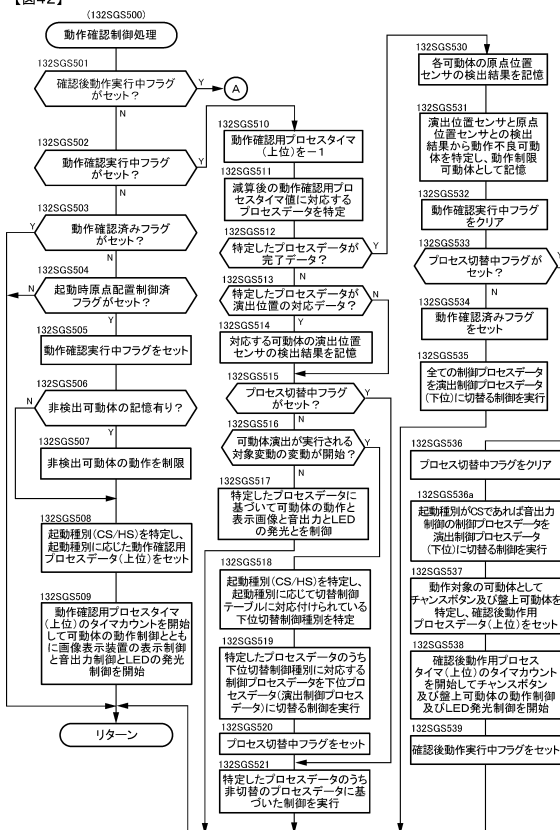


10

20

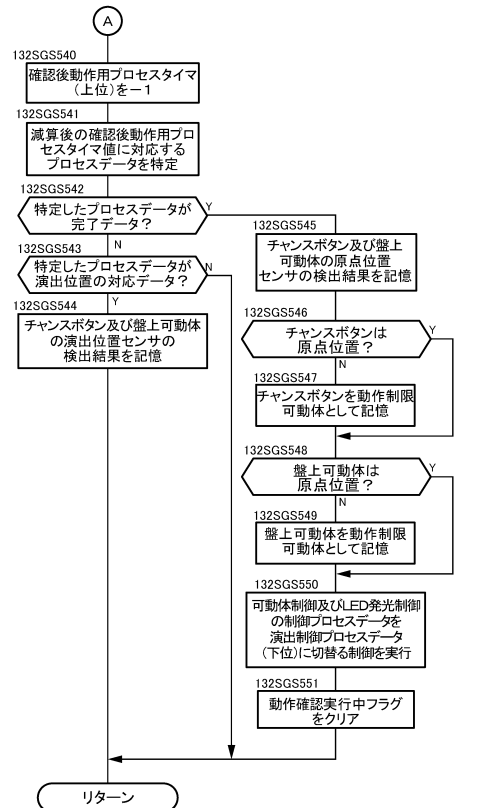
【図42】

【図42】



【図43】

【図43】



30

40

50

【 図 4 4 】

【図44】

切替制御テーブル				
起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート(CS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)	上位プロセス (切替なし)
ホットスタート(HS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)

【 図 4 5 】

【図45】

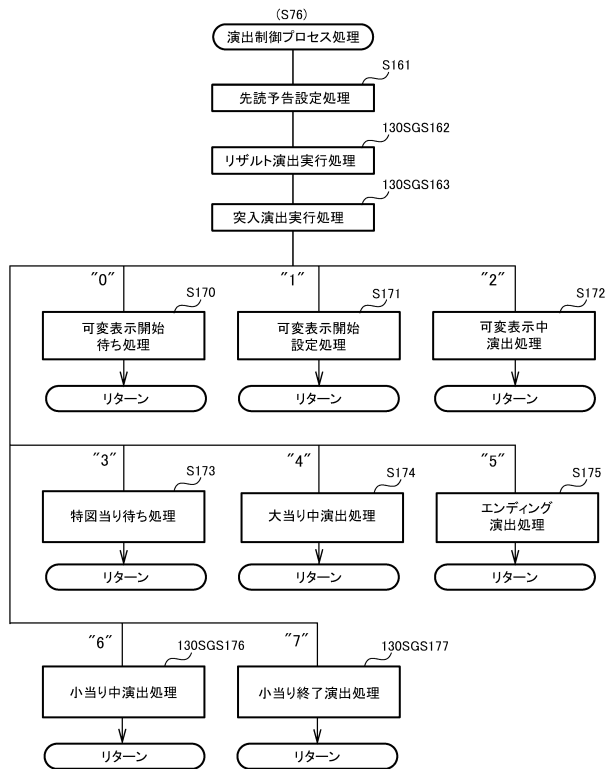
(A)切替制御の実行期間における制御(コールドスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B)切替制御の実行期間における制御(ホットスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C)確認後動作制御の実行期間における制御				
プロセスデータ	可動体制御 (チャンスボタン ・盤上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作 プロセスデータ(上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ(下位)	非実行	実行	実行	非実行

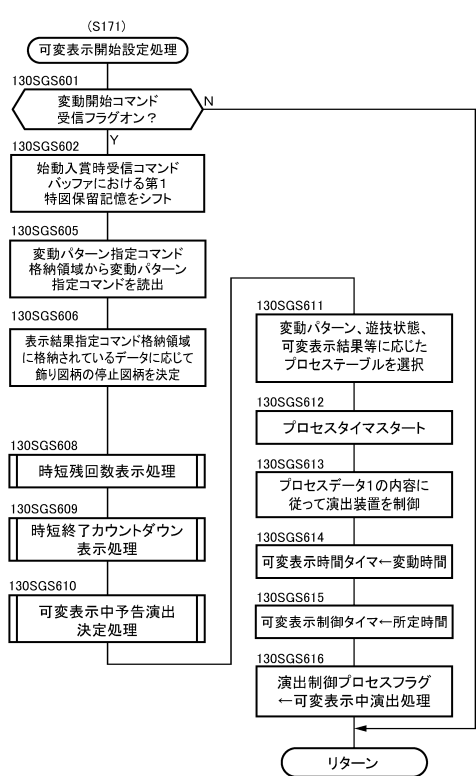
【 図 4 6 】

【図46】



【 図 4 7 】

【図47】



10

20

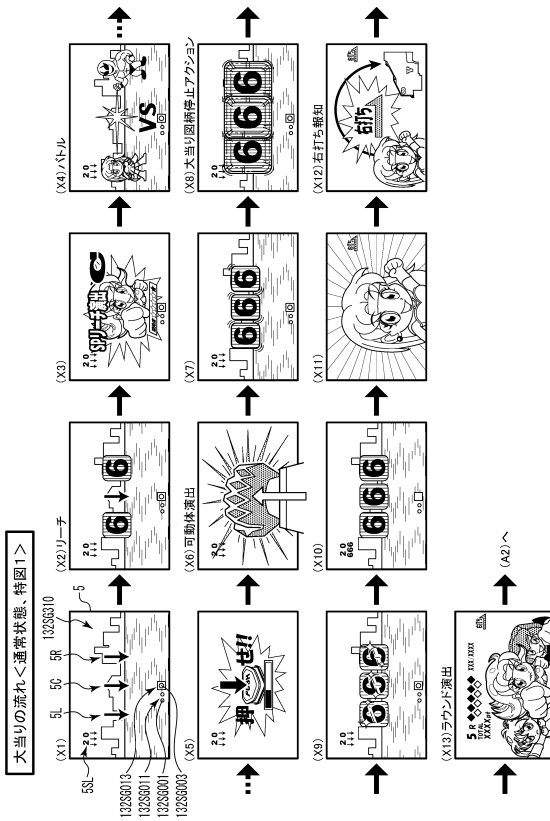
30

40

50

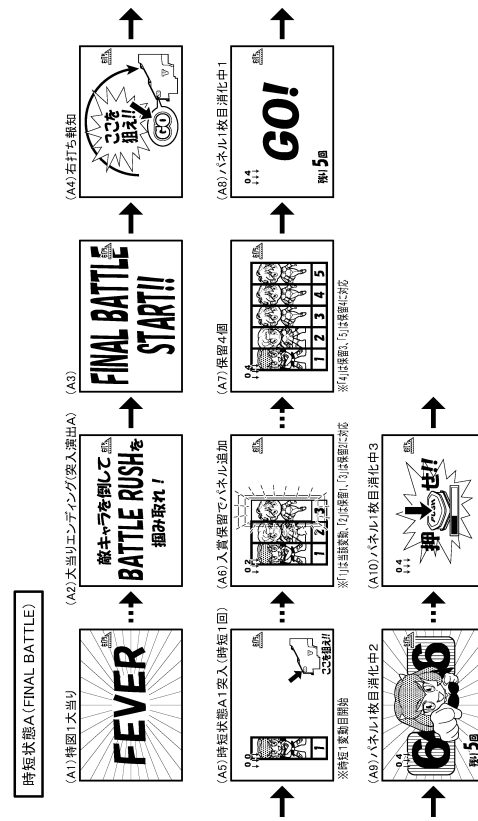
【図 48】

【図48】



【図 49】

【図49】

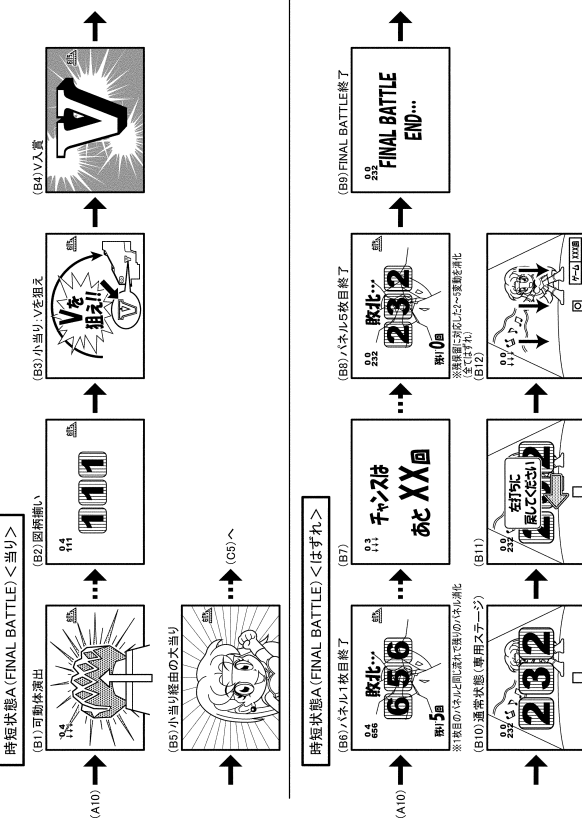


10

20

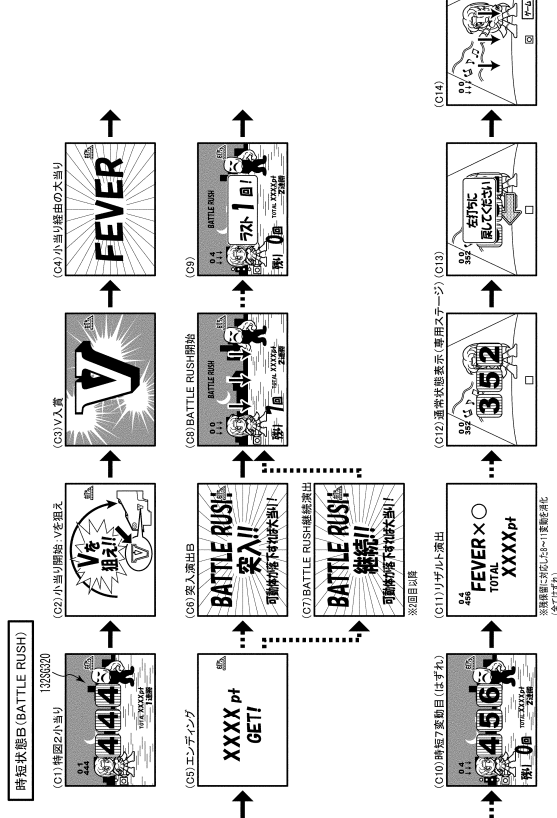
【図 50】

【図50】



【図 51】

【図51】



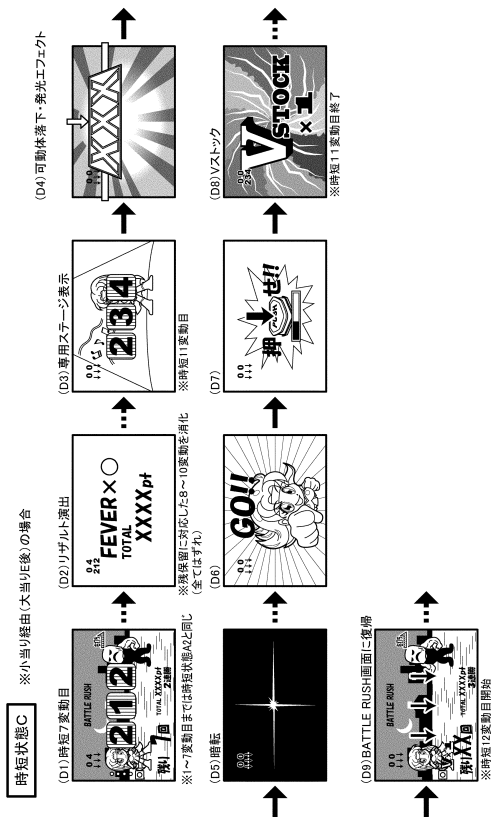
30

40

50

【図 5 2】

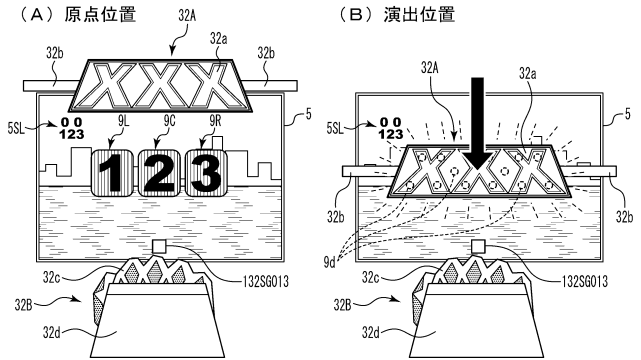
【図52】



【図 5 3】

【図53】

盤上可動体



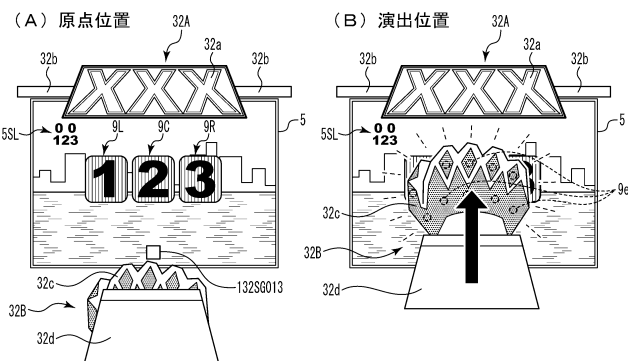
10

20

【図 5 4】

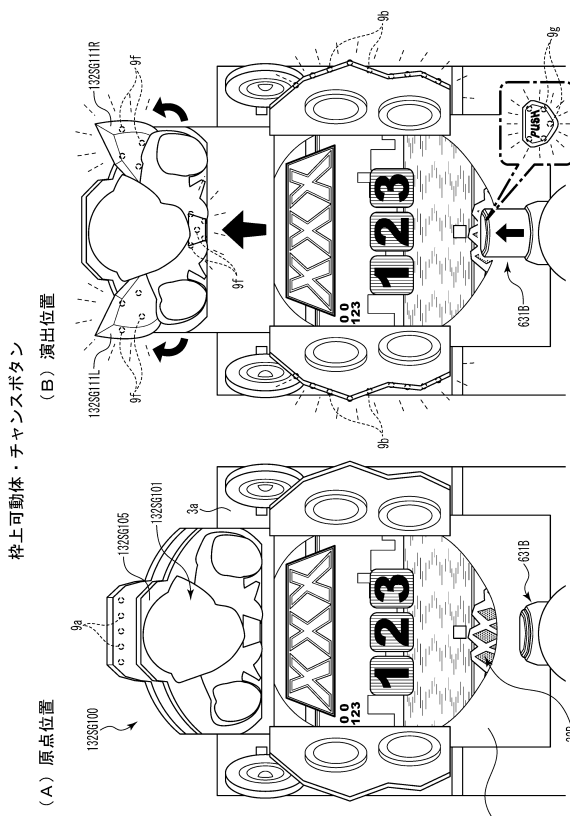
【図54】

盤下可動体



【図 5 5】

【図55】



30

40

50

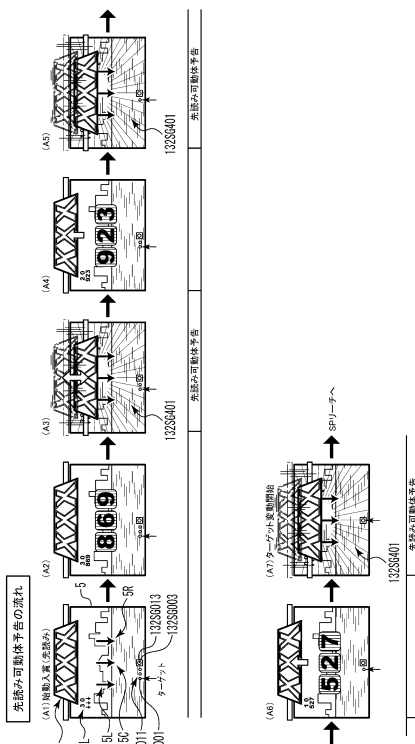
【 図 5 6 】

【図56】

[illegible]

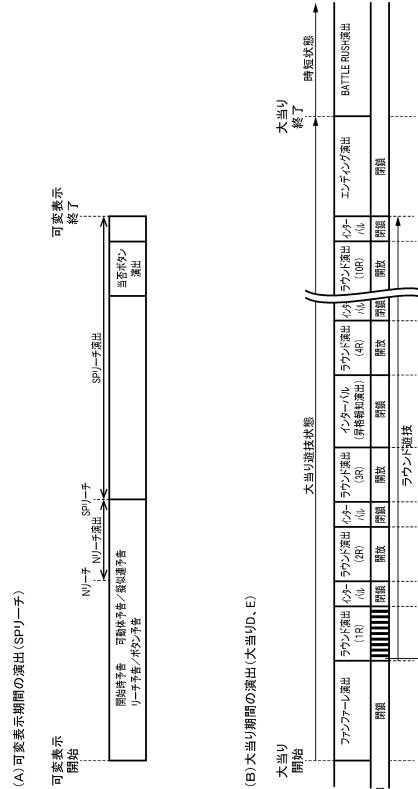
【 図 5 8 】

【図58】



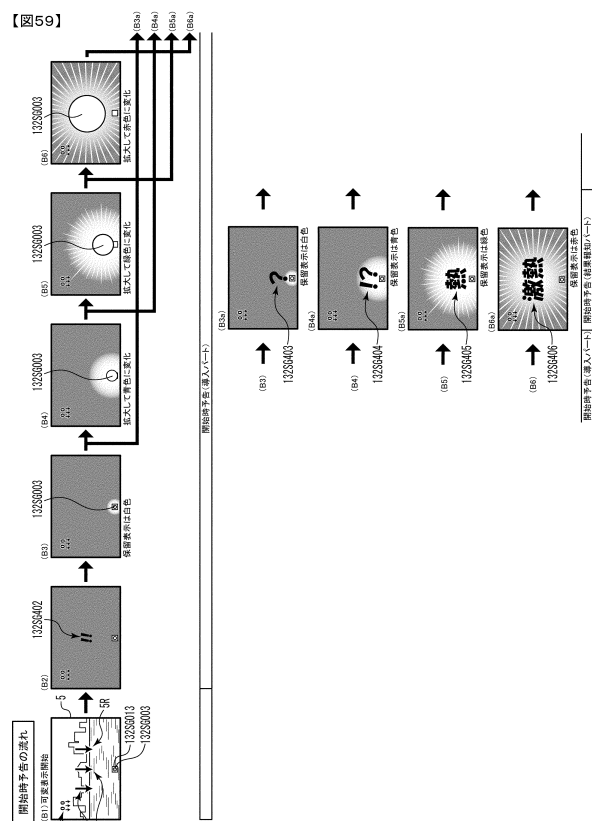
【 図 5 7 】

【図57】



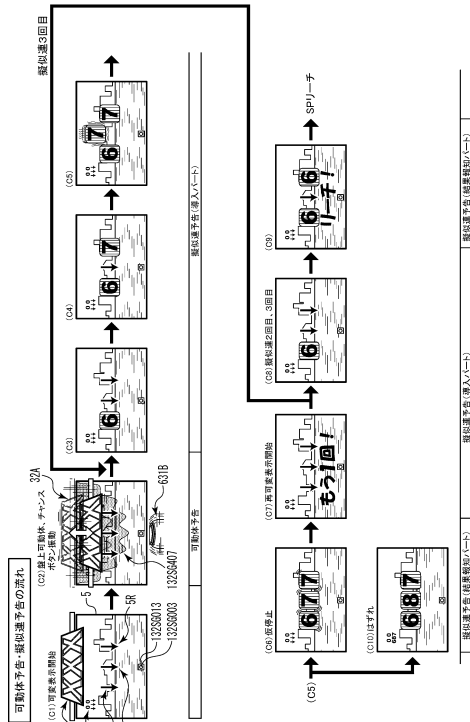
【 図 5 9 】

【图59】



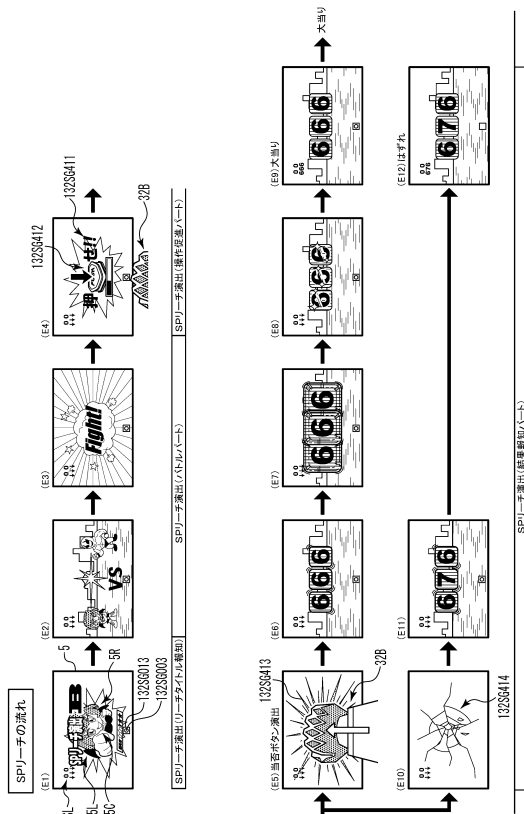
【 図 6 0 】

【図60】



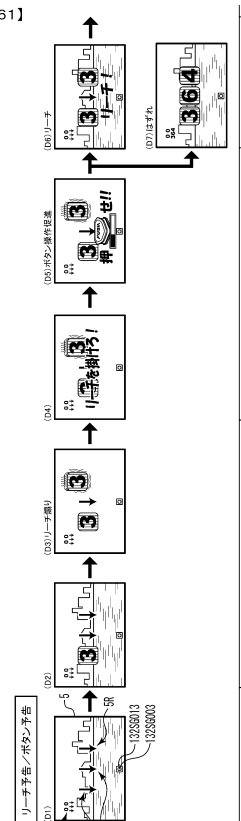
【 図 6 2 】

【図62】



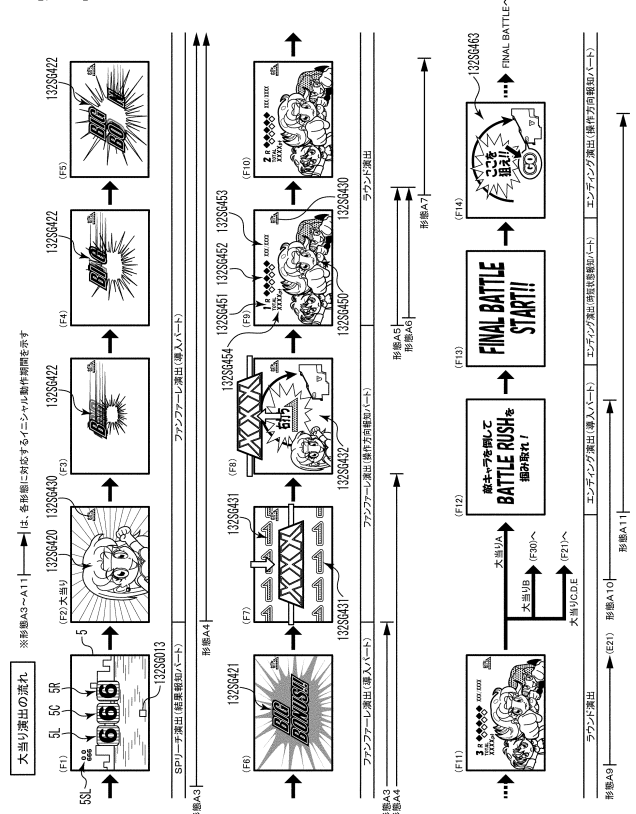
【 図 6 1 】

【図61】



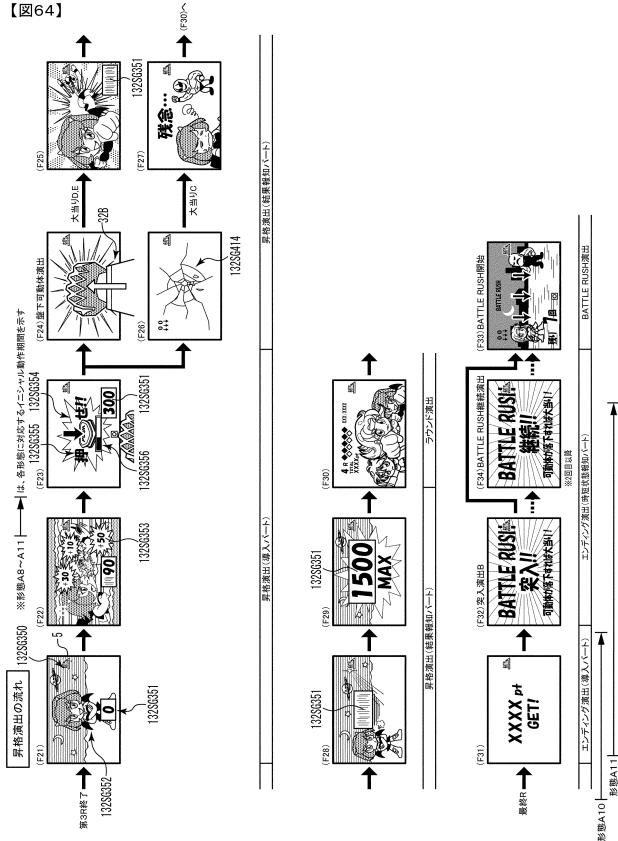
【 図 6 3 】

【図63】



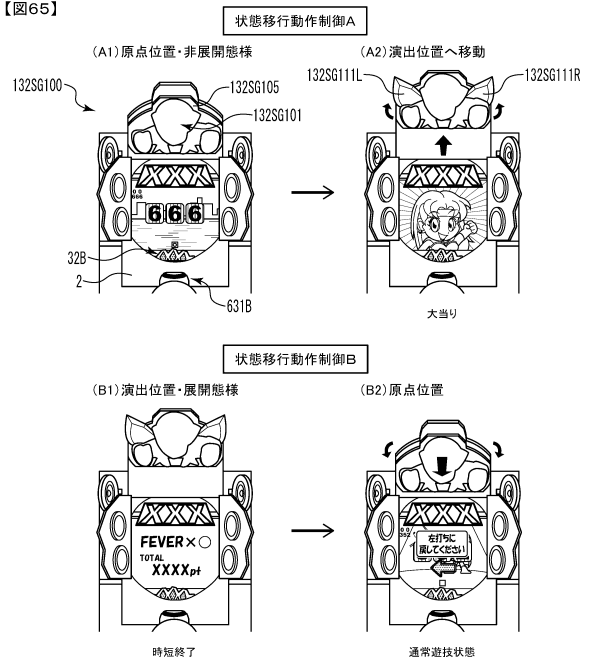
【 図 6 4 】

【図64】



【 図 6 5 】

【図65】

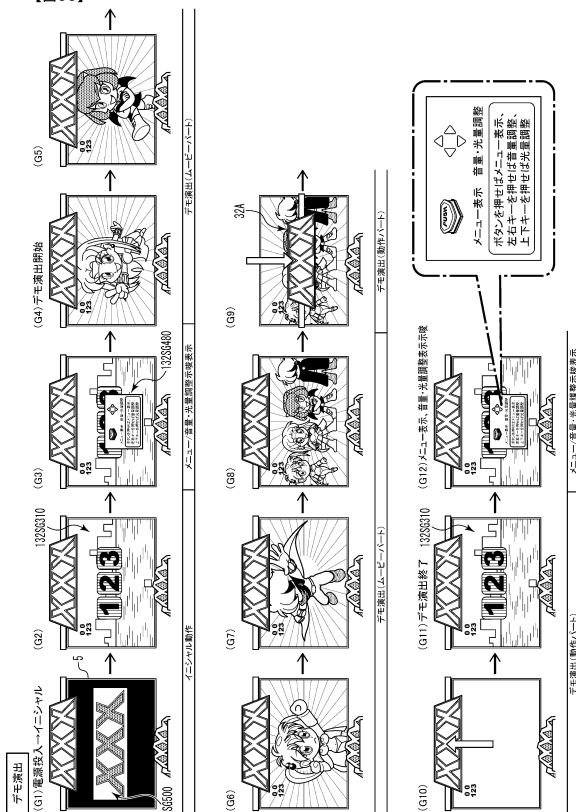


10

20

【 図 6 6 】

【図66】



【 図 6 7 】

【図67】

(A) 可動体の動作制御種別				
種別		内容	速度	実行時期
初期動作制御 (イニシャル動作制御)	原点配置制御 (ショートイニシャル制御)	・各可動体を原点位置に復帰させる 非演出時動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずして復帰させる 演出時動作制御(原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、待ち時間
	動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	各可動体が正常に動作することを確認するための確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み	盤上可動体 (振動 原点位置⇄中間位置)	高速	演出開始時
	2. 当該	盤上可動体 (振動 原点位置⇄中間位置) チャンスボタン (振動)		
	3. 大当り報知、 ラウンド昇格、(V昇格)	盤下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. ファンファーレ右打ち、 デモ演出	盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行	枠上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行	枠上可動体 (演出位置→原点位置)		
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置(→原点位置)		

形態1-7 ※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

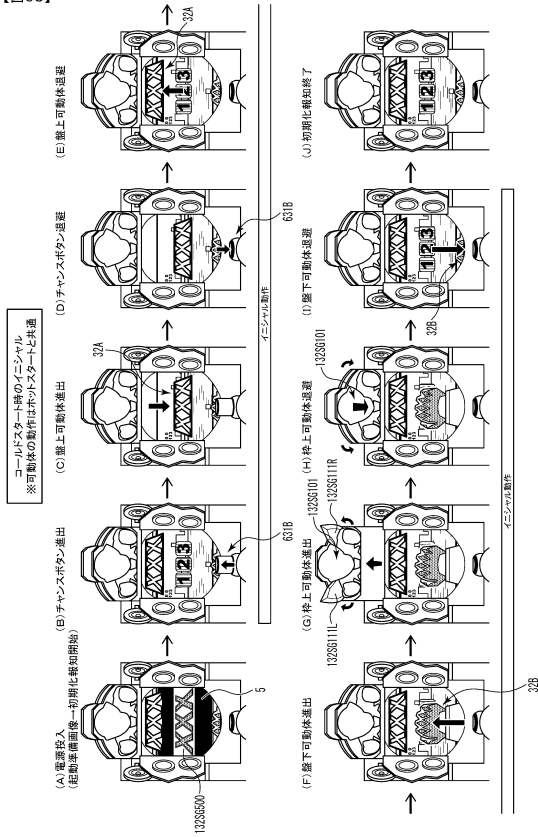
(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

種別		ランプ発光形態				音源様		音量・輝度調整
		動作非対象	進出動作	退避動作	輝度	動作非対象		
動作確認制御 (ロングインシャル制御)	コールドスタート (初期化報知中)	赤点滅 (注1)	白点灯 (注1)	白点灯 (注1)	低	初期化報知音	×	
	ホットスタート (復旧中)	消灯 (注2)				無音		
	ホットスタート (可変表示停止後退)	青黄点滅に 応じた色				無音		
	演出動作制御	青黄点滅に 応じた色				レインボークラッシュ(注3)		なめらか レインボーク(注3)

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点灯」は、可動体演出には用いられない。
 ※(注2)進出動作、退避動作の「白点灯」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。
 ※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

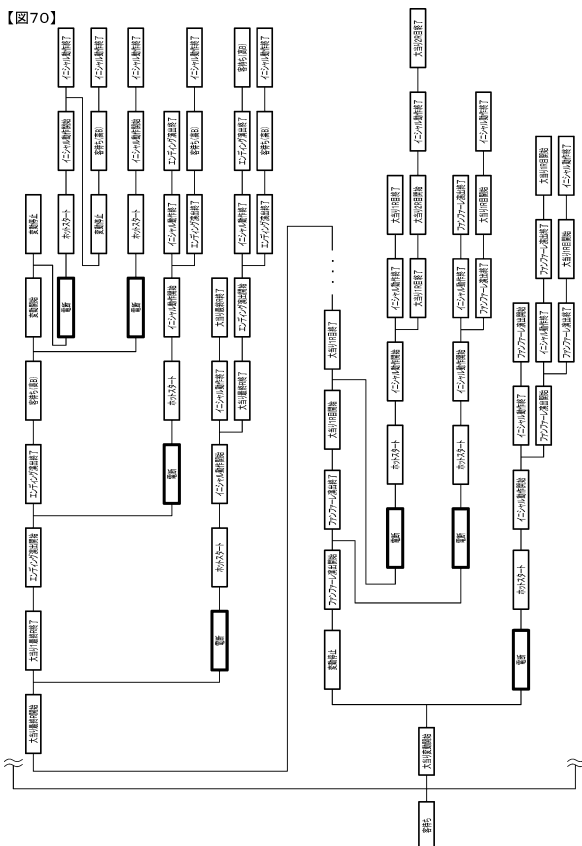
【 図 6 8 】

【図68】



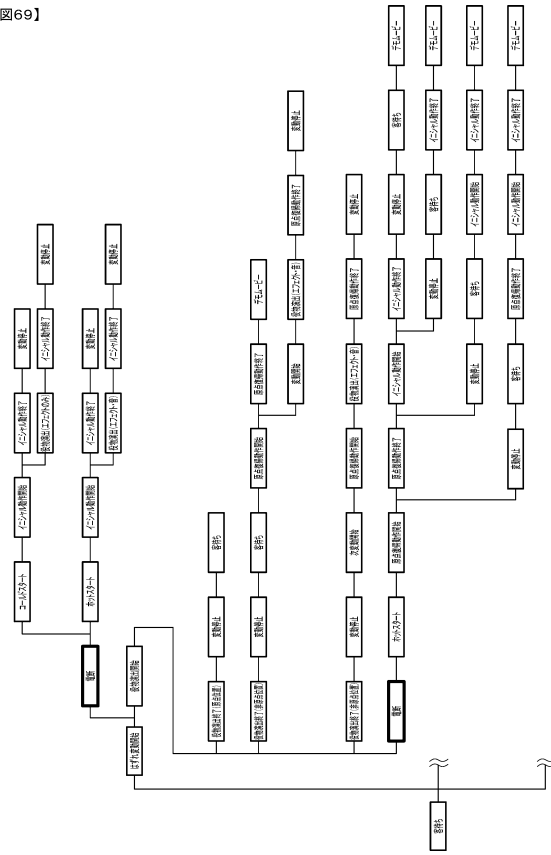
【 図 7 0 】

【图70】



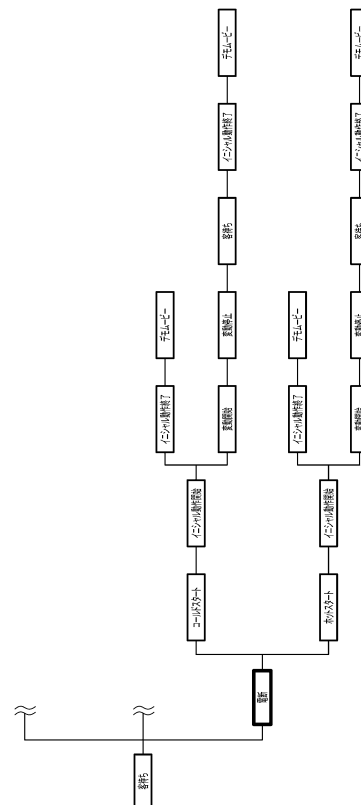
【 図 6 9 】

【図69】



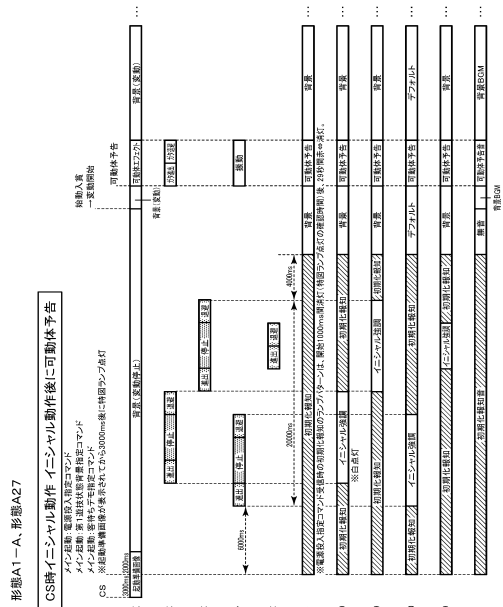
【 図 7 1 】

【図71】



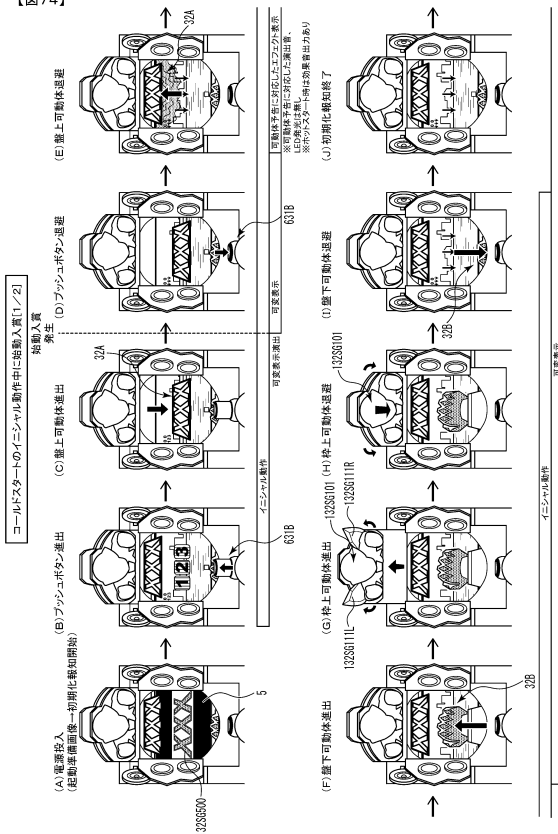
【 図 7 2 】

【図72】



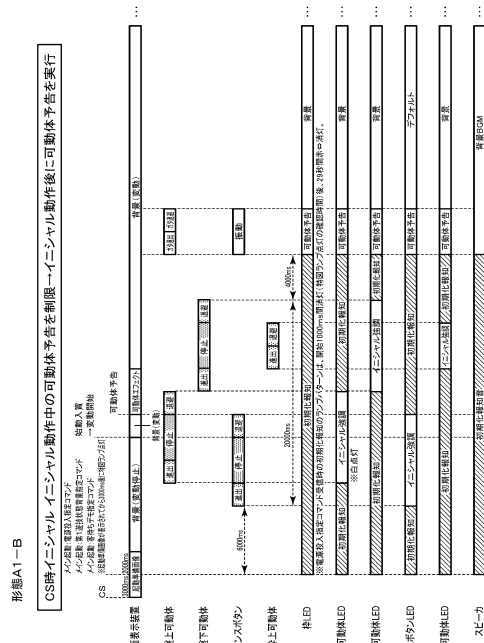
【 図 7 4 】

【図74】



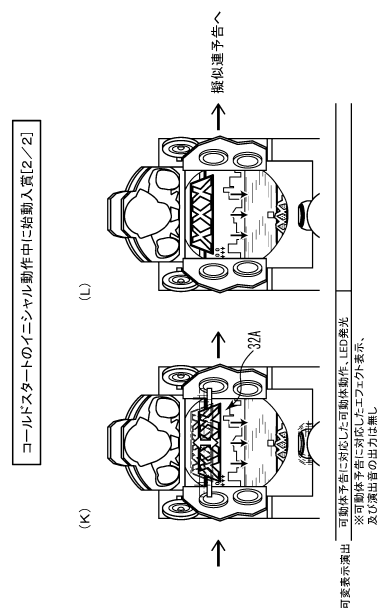
【 図 7 3 】

【図73】



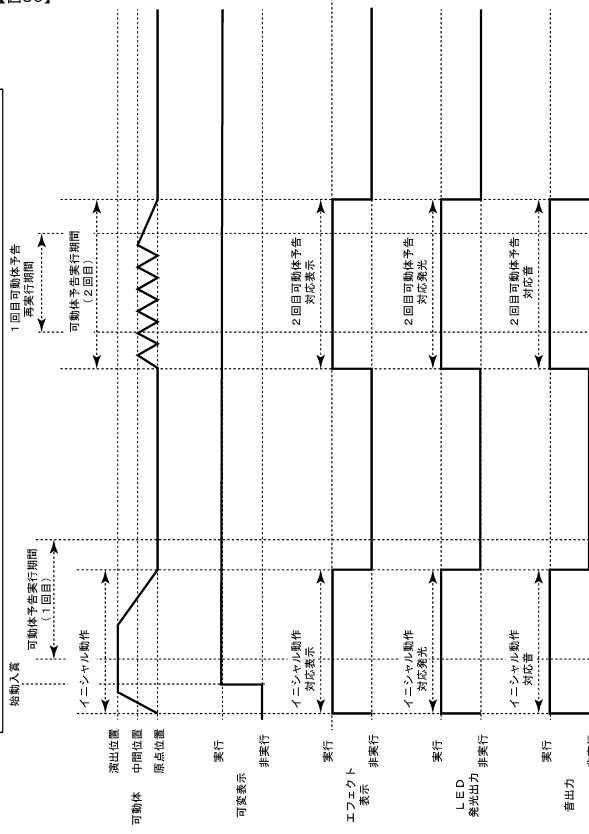
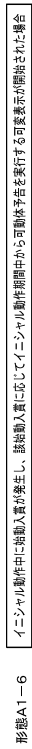
【 図 7 5 】

【図75】



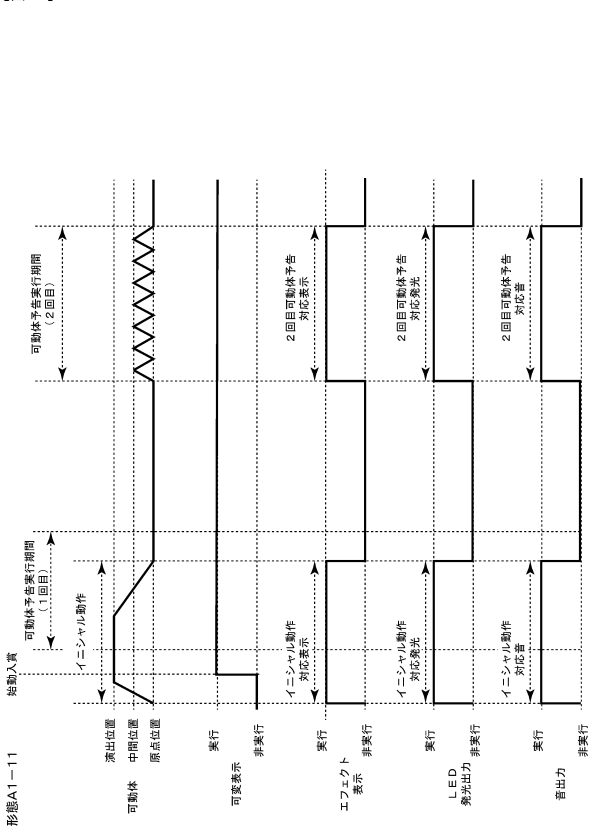
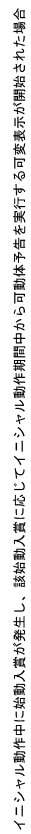
【 図 8 0 】

【図80】



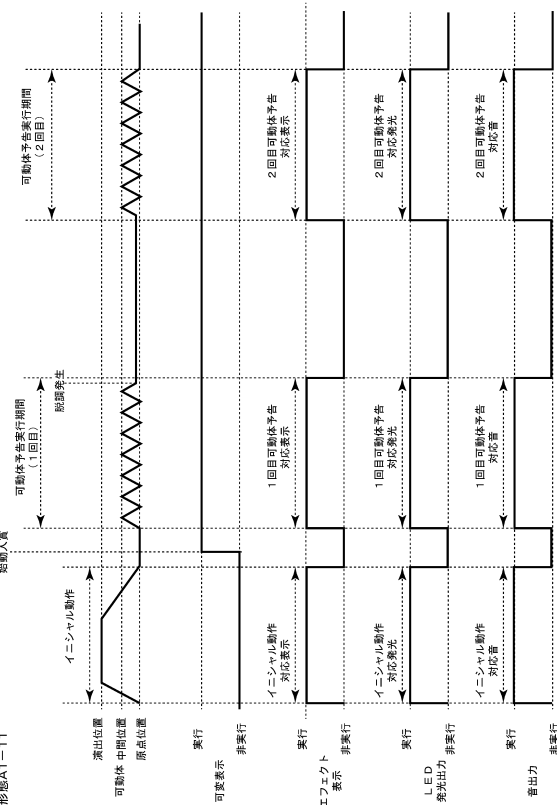
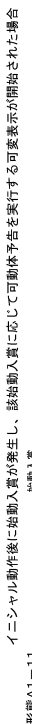
【 図 8 1 】

【図81】



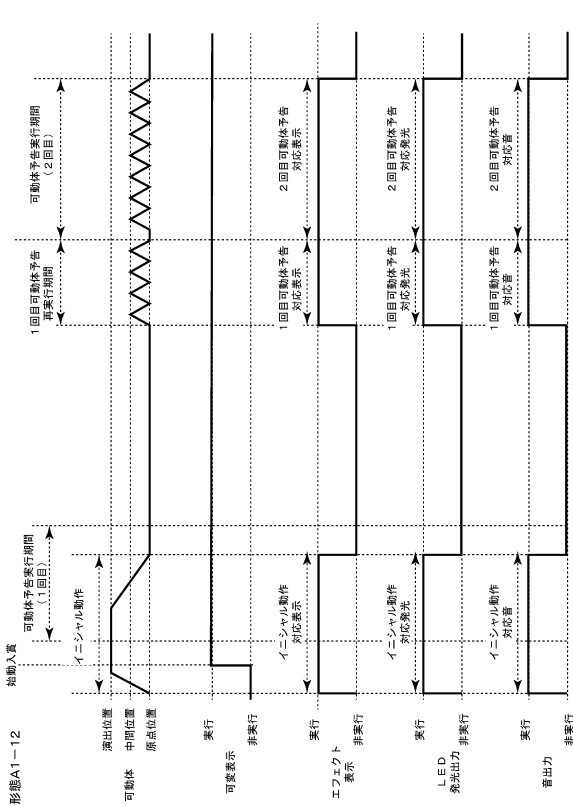
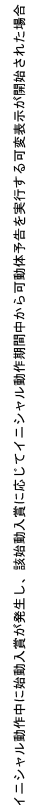
【 図 8 2 】

【图82】



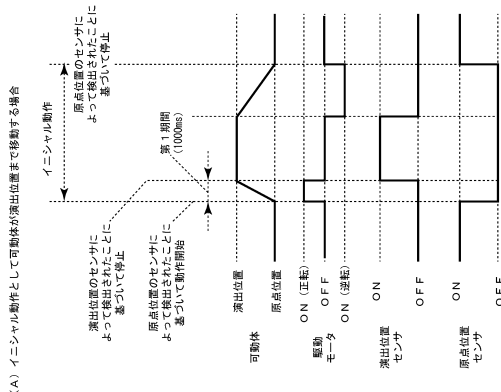
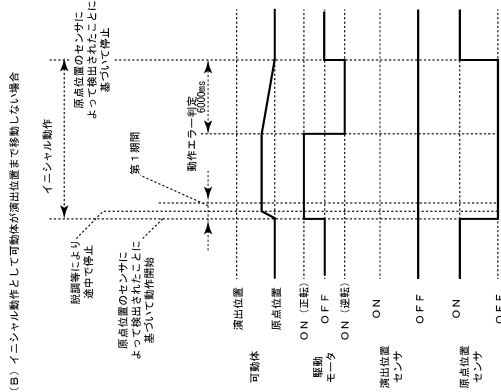
【 図 8 3 】

【图83】



【図84】

【図84】



形態A1-13

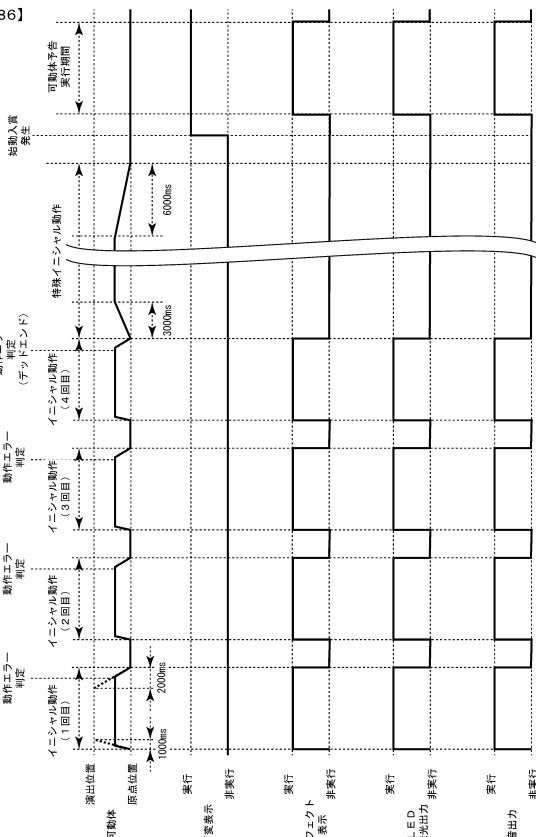
(A) イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合

(B) イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合

【図86】

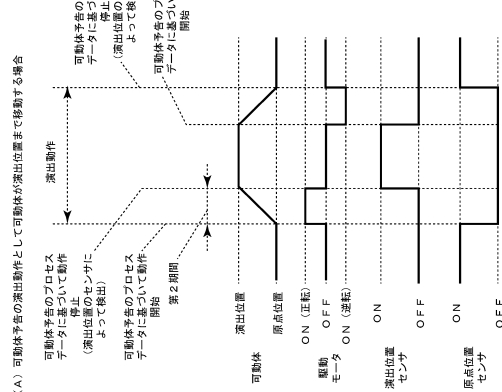
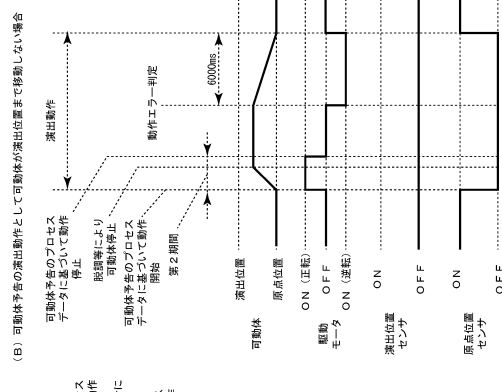
【図86】

形態A1-14 イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途中で停止する（動作異常が発生する）場合の可動体予告



【図85】

【図85】



形態A1-13

(A) 可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合

(B) 可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動しない場合

【図87】

【図87】

形態A2-A

イニシャル動作の動作時間<デモ演出が実行されるまでの時間 電源投入時ver.

【低B/GS時イニシャル動作

メイン起動 電源投入後500ms

メイン起動 第1回イニシャル動作開始

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

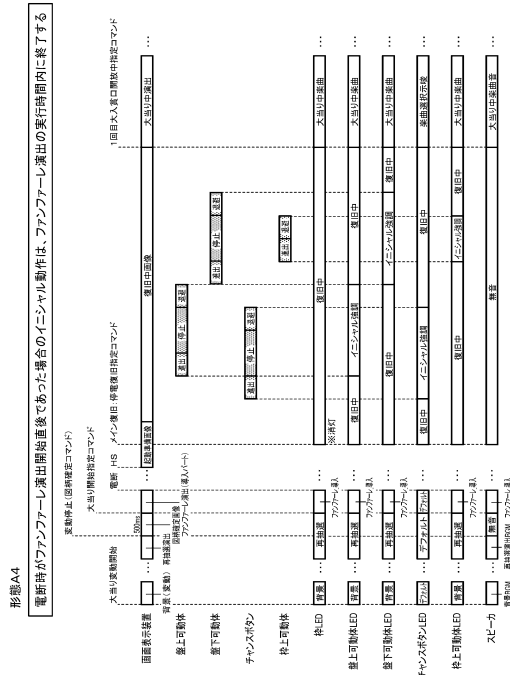
※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

※電源投入後500ms経過後の動作開始時刻は、動作開始時刻から500ms経過した時点である。

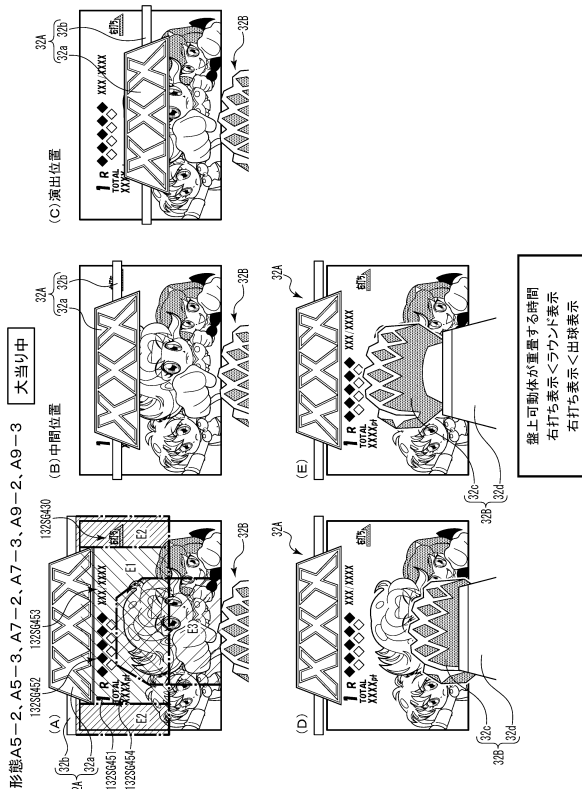
【図 9 2】

【図92】



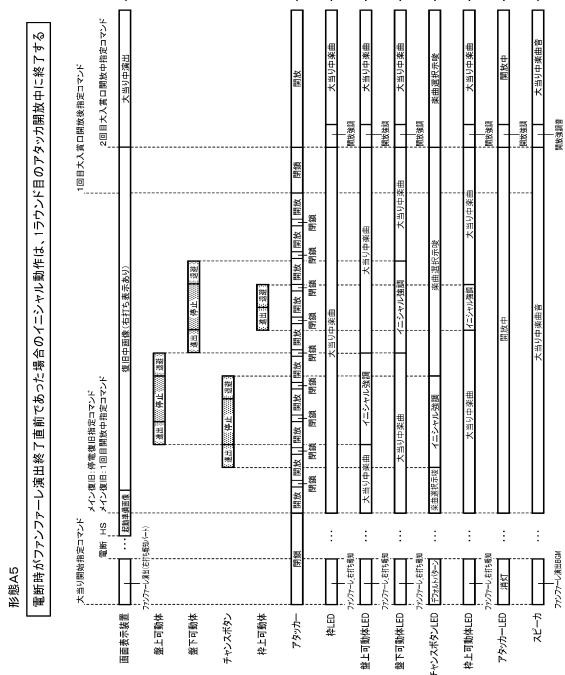
【図 9 4】

【図94】



【図 9 3】

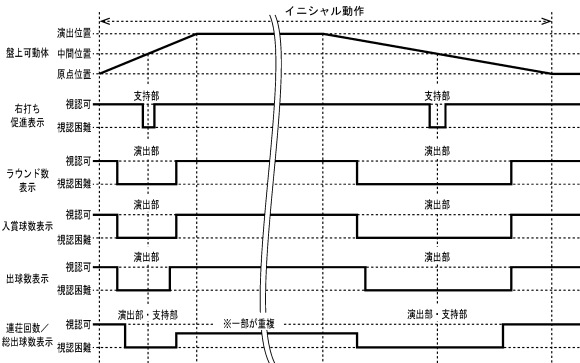
【図93】



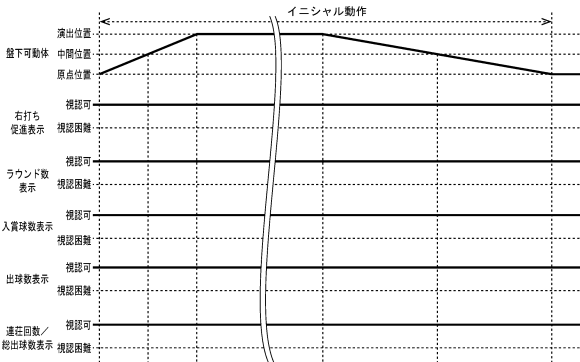
【図 9 5】

【図95】

(A) 盤上可動体 3 2 Aと各種表示



(B) 盤下可動体 3 2 Bと各種表示

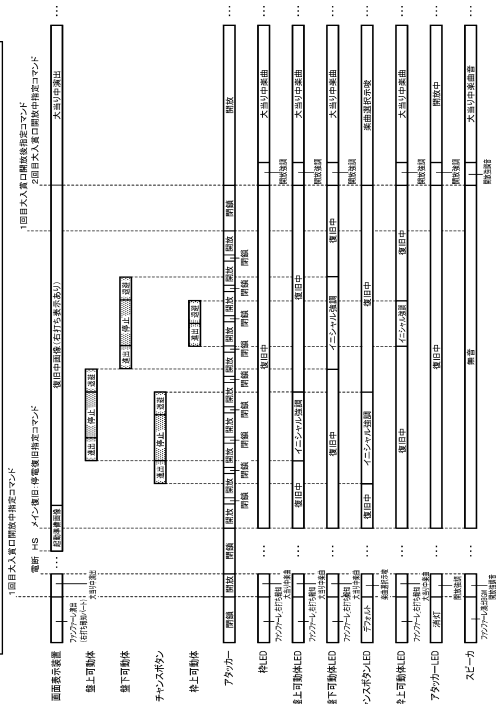


【 図 9 6 】

【図96】

形態A6

電断時がーのラウンド開始直後であった場合のイニシシャル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する

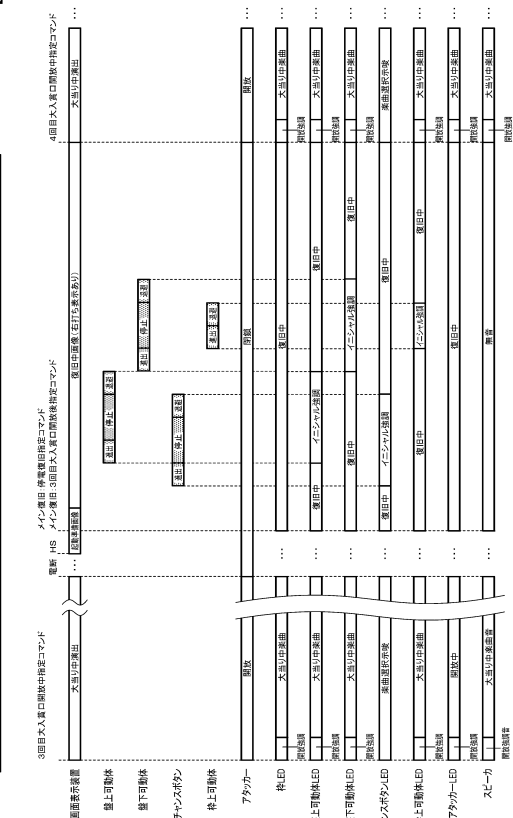


【 図 9 8 】

【図98】

形態A8

電断時が特殊インタール中のイニシャル動作が終了する

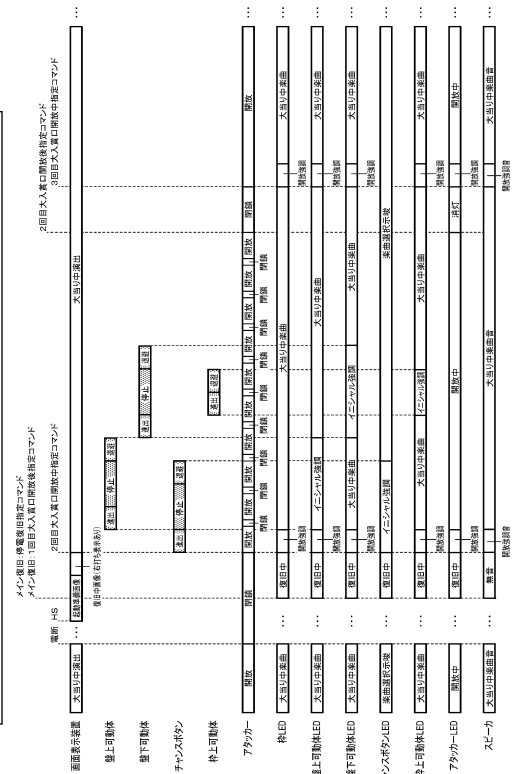


【 図 9 7 】

【図97】

形態A7

電断時がーのラウンド終了直前であった場合のイニシシャル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する

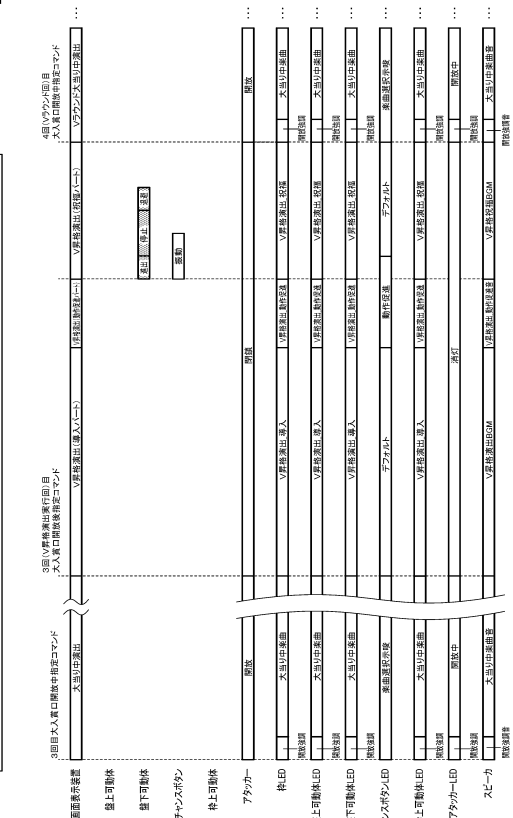


【 図 9 9 】

【図99】

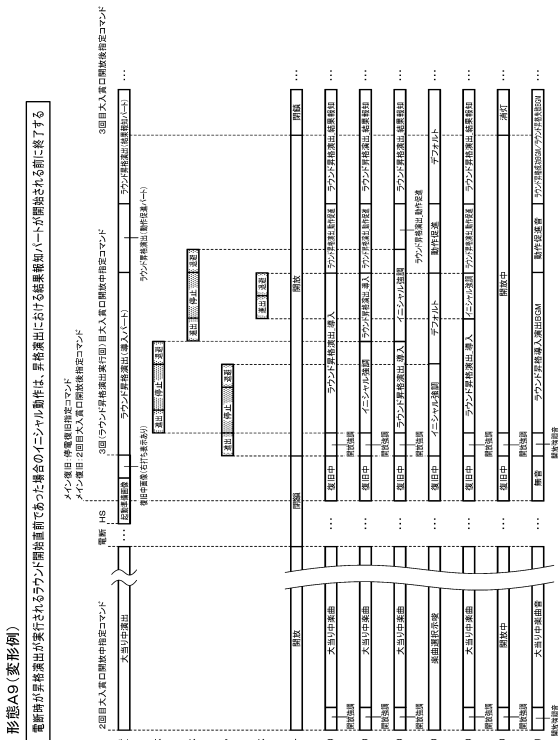
形態A8(變形例)

電断時が特殊インターバルの開始直後であった場合のイニシャル動作は、インターバル中にイニシャル動作が終了する



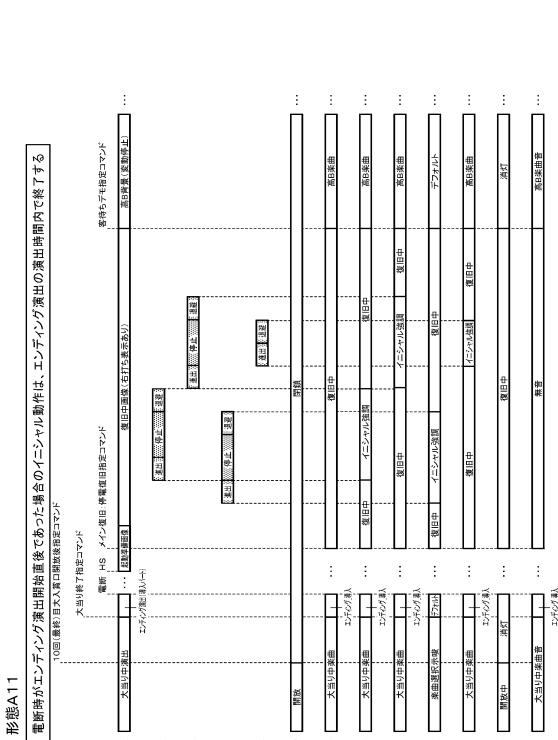
【 図 100 】

【 図 100 】



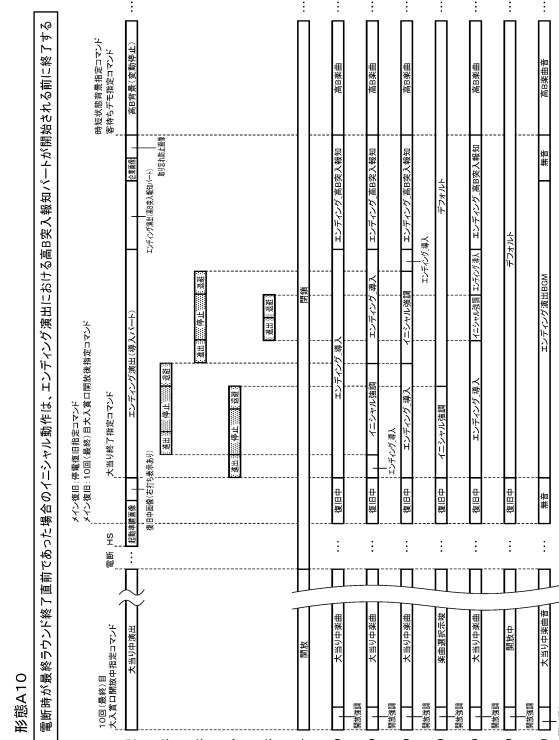
【 図 102 】

【 図 102 】



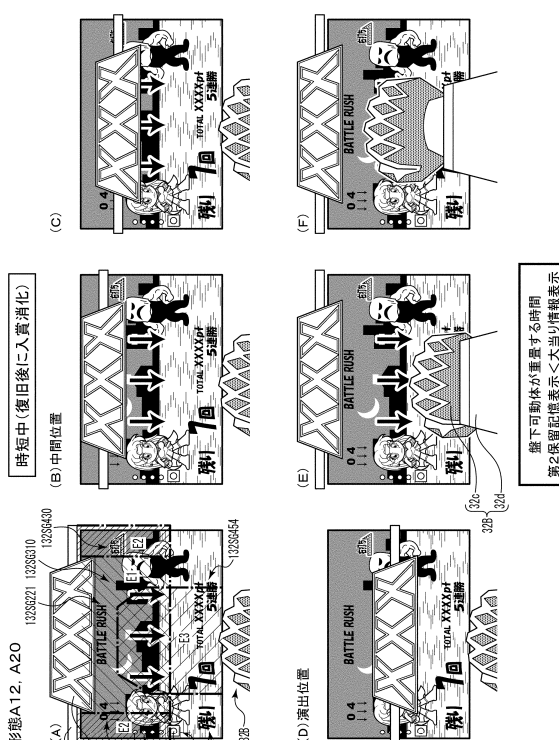
【 図 101 】

【 図 101 】



【 図 103 】

【 図 103 】



10

20

30

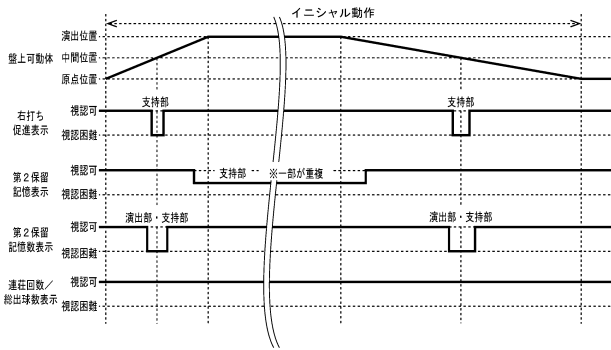
40

50

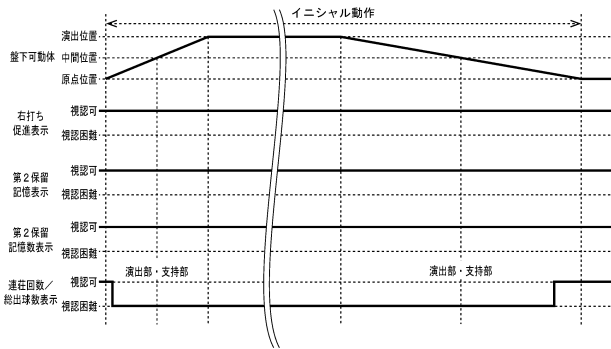
【図 104】

【図104】

(A) 盤上可動体32Aと各種表示



(B) 盤下可動体32Bと各種表示

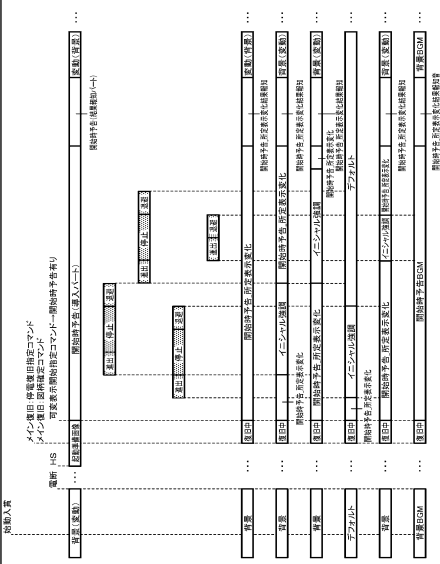


【図 106】

【図106】

形態A14

電断手が開始時予告を発行する変動の前の変動であった場合のイニシャル動作は、開始時予告における結果通知ハートが開始される前に終了する

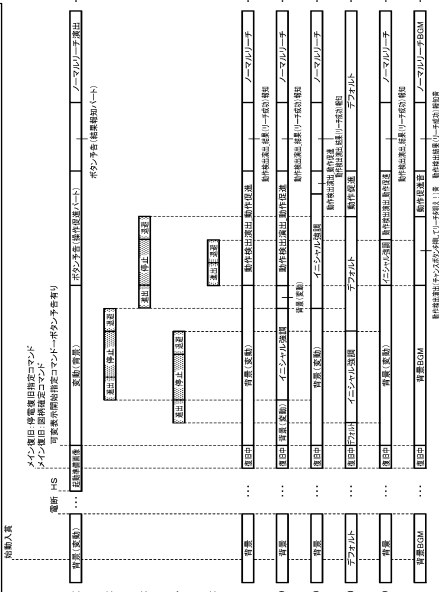


【図 105】

【図105】

形態A13

電断手が終了予告を発行する変動の前の変動であった場合のイニシャル動作は、終了予告が開始される前に終了する

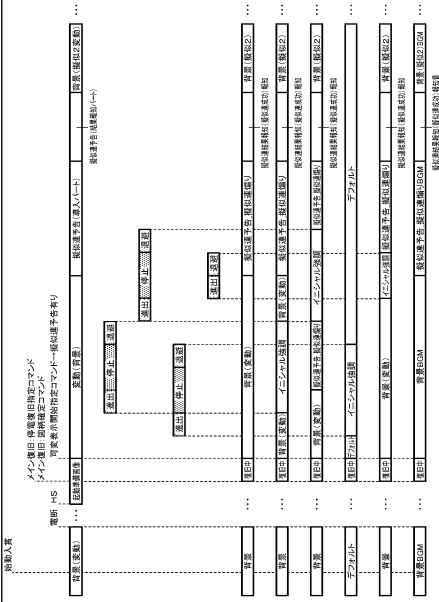


【図 107】

【図107】

形態A15

電断手が開始時予告を発行する変動の前の変動であった場合のイニシャル動作は、開始時予告における結果通知ハートが開始される前に終了する



10

20

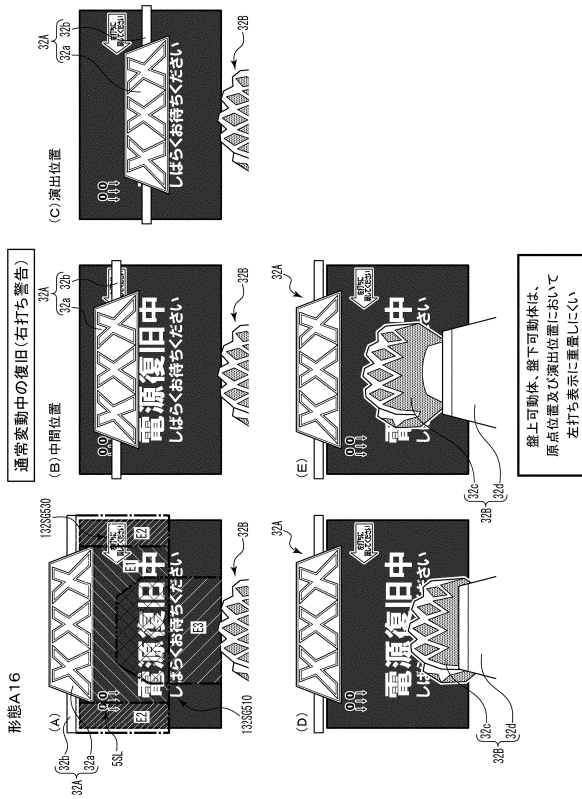
30

40

50

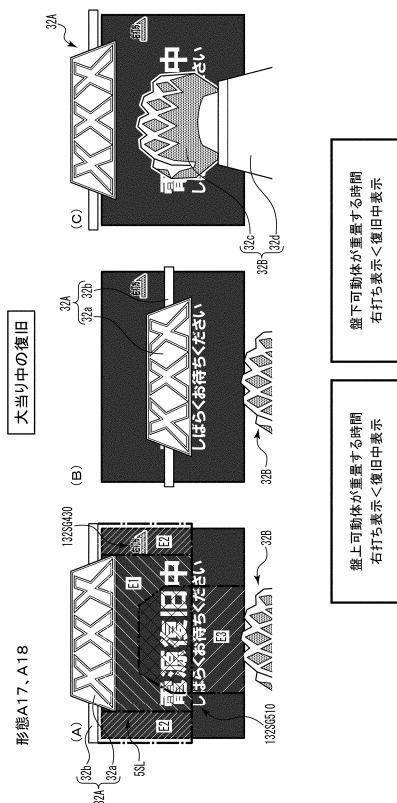
【 図 1 0 8 】

【图108】



【 図 1 1 0 】

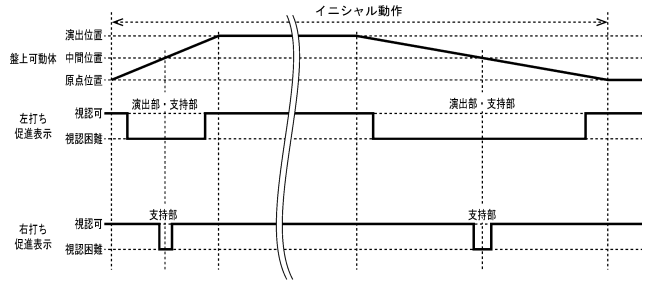
【图110】



【 図 1 0 9 】

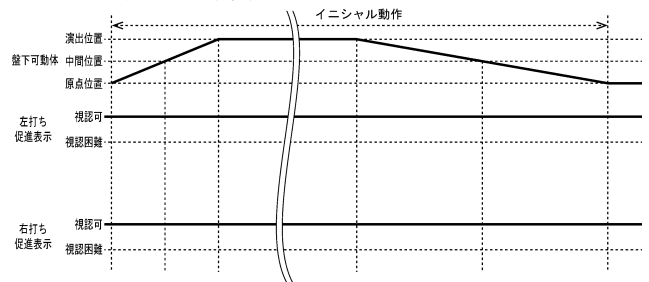
【図109】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



10

(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示

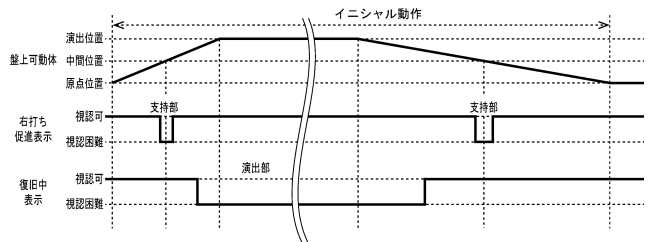


20

【 図 1 1 1 】

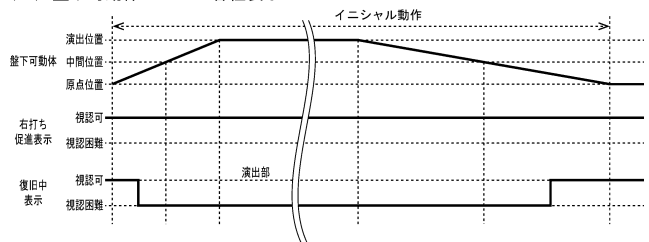
【図111】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



30

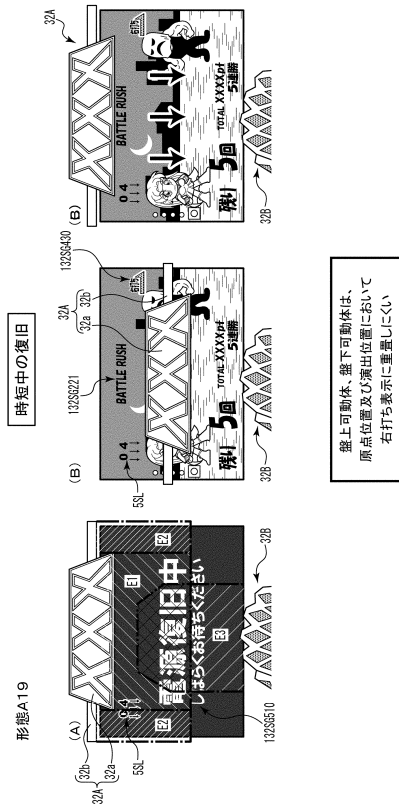
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



40

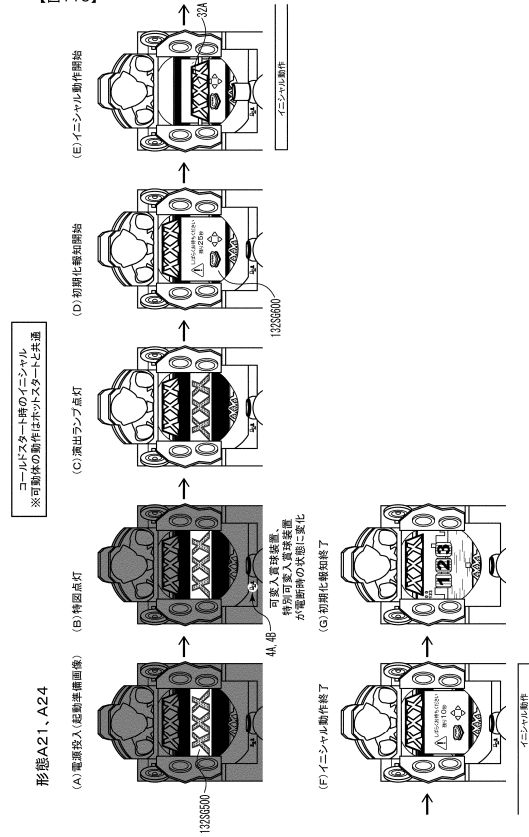
【図 1 1 2】

【図112】



【図 1 1 3】

【図113】

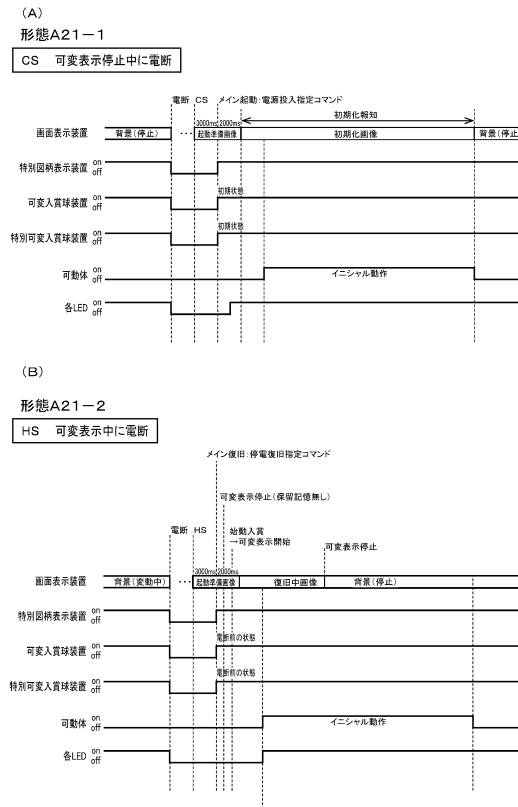


10

20

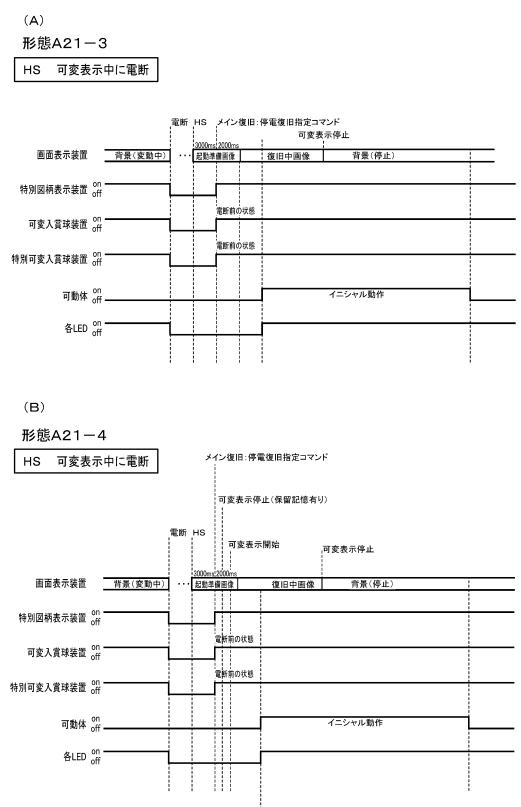
【図 1 1 4】

【図114】



【図 1 1 5】

【図115】



30

40

50

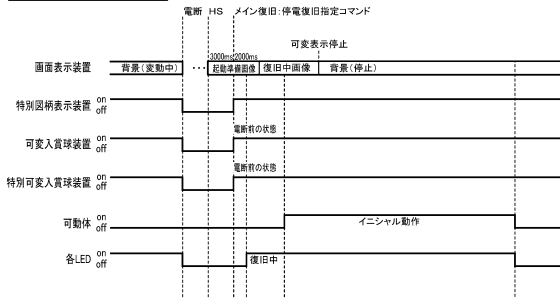
【図 1 1 6】

【図116】

(A)

形態A22-2

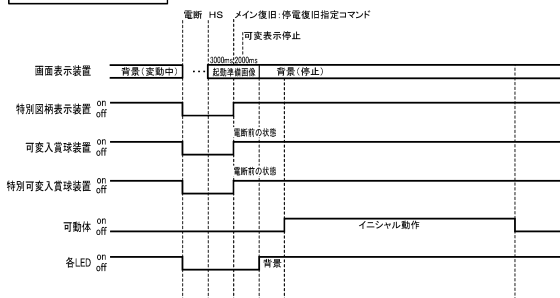
HS 可変表示中に電断



(B)

形態A22-3

HS 可変表示中に電断



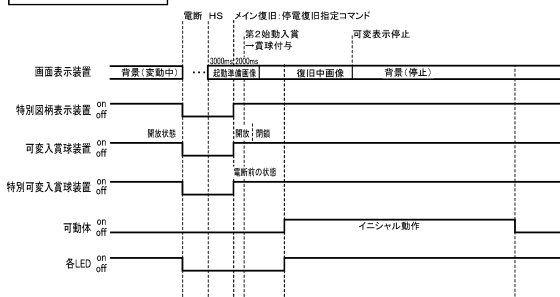
【図 1 1 8】

【図118】

(A)

形態A23-2

HS 可変表示中に電断



(B)

形態A23-3

HS 可変表示中に電断



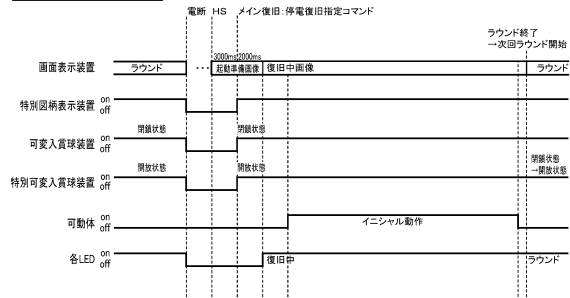
【図 1 1 7】

【図117】

(A)

形態A22-4

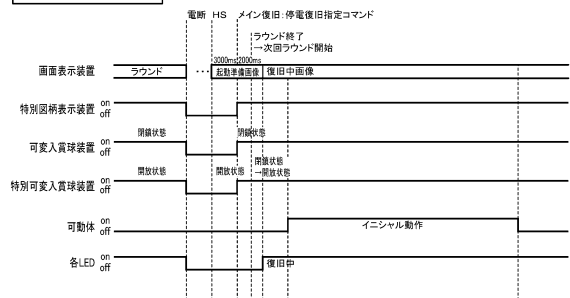
HS ラウンド中に電断



(B)

形態A22-5

HS ラウンド中に電断

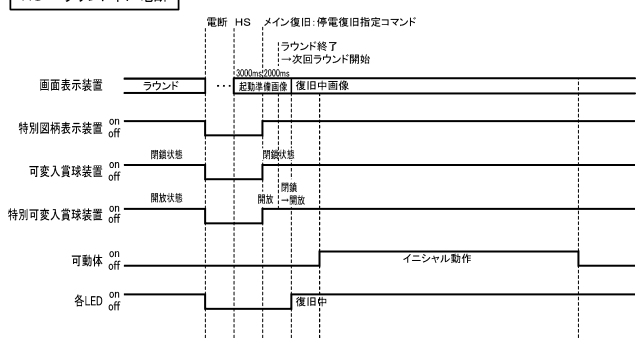


【図 1 1 9】

【図119】

形態A24-2

HS ラウンド中に電断



10

20

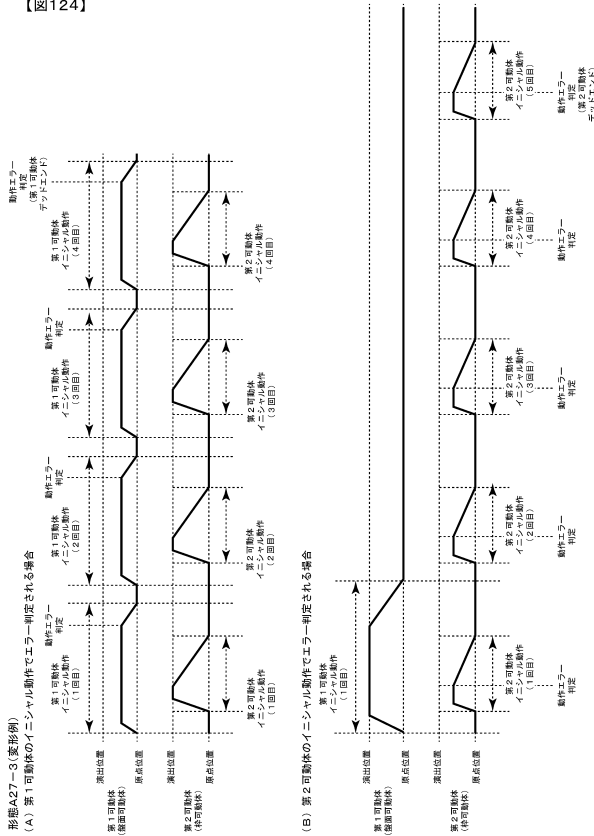
30

40

50

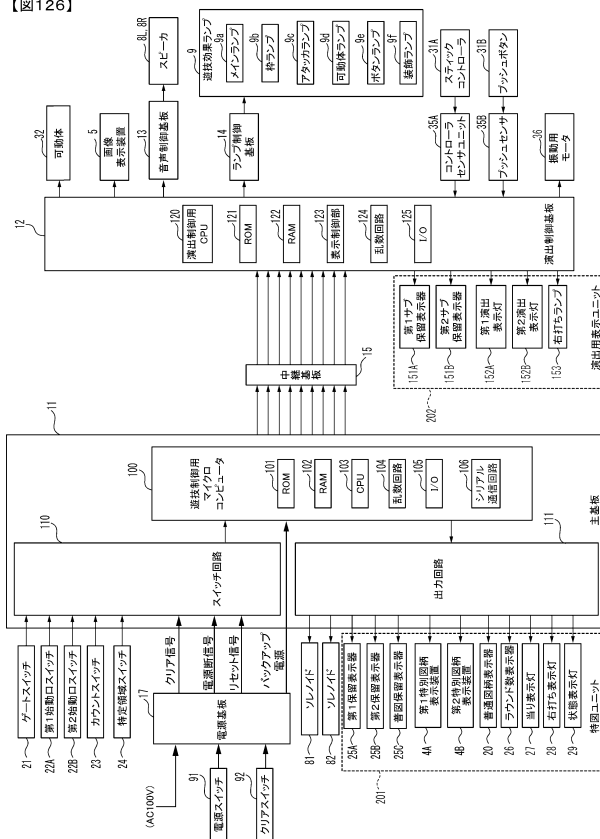
【 図 1 2 4 】

【图124】



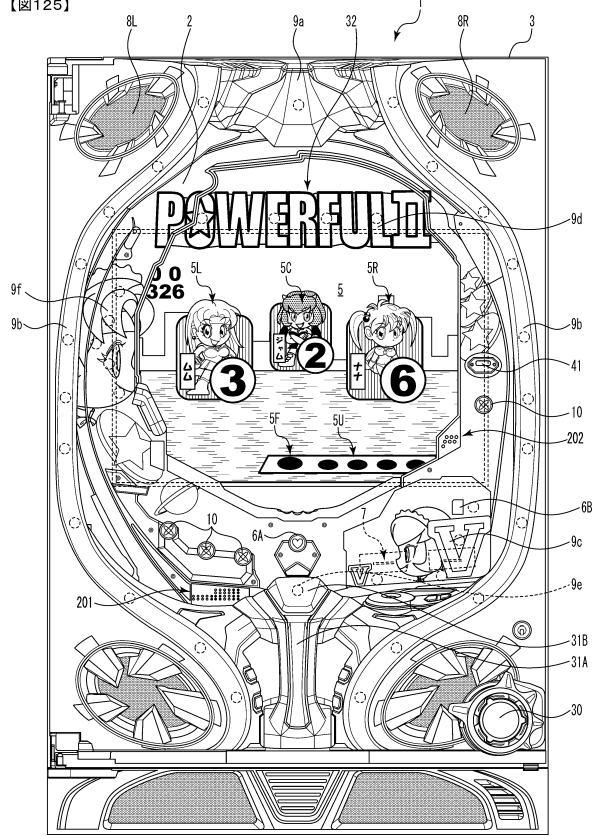
【 図 1 2 6 】

【図126】



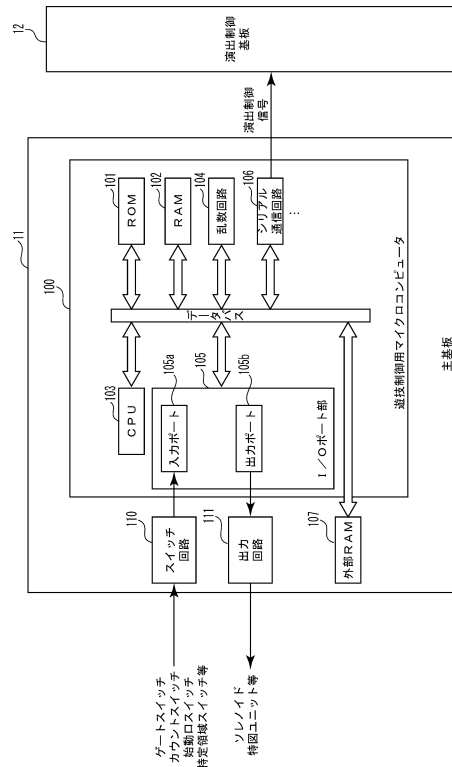
【 図 1 2 5 】

【图125】



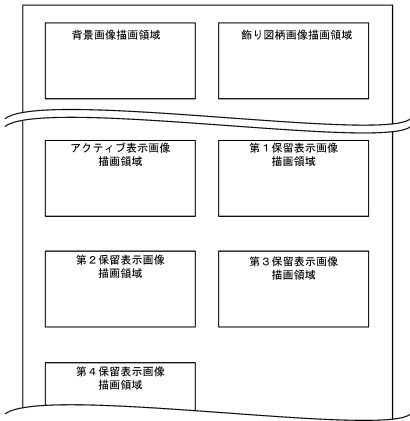
【 図 1 2 7 】

【図127】



【図 1 2 8】

【図128】 V R A Mの内容



【図 1 2 9】

【図129】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとしてアクティブ表示エリアに向けて移動する1個目の保留表示	高 ↑ ↓ 低
第1保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた1個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図保留記憶表示エリアの1個目の保留表示の表示位置に向けて移動する2個目の保留表示	
第2保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた2個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図保留記憶表示エリアの2個目の保留表示の表示位置に向けて移動する3個目の保留表示	
第3保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた3個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図保留記憶表示エリアの3個目の保留表示の表示位置に向けて移動する4個目の保留表示	
第4保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた4個目の保留表示	

【図 1 3 0】

【図130】

(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	大当り開始指定	大当りの開始指定
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	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果(はずれ演出パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(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)

【図 1 3 1】

【図131】

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	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

10

20

30

40

50

【 図 1 3 2 】

【図132】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態・ 時短状態	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

【 図 1 3 3 】

【図133】

(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	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

【 図 1 3 4 】

【図134】

はずれ演出判定テーブル

判定値 (MR3)	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

【 図 1 3 5 】

【図135】

(A) 変動パターン種別判定テーブルA
(低確低ベース状態用)

判定値 (MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチα
96～100	スーパーリーチβ

(B) 変動パターン種別判定テーブルB
(低確低高ベース状態用)

判定値 (MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパーリーチγ

(C) 変動パターン種別判定テーブルC
(高確高ベース状態用)

判定値 (MR4)	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

20

30

40

50

【 図 1 3 6 】

【図136】

(A) 通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ (はずれ)
PA1-2	5750	非リーチ (はずれ)
PA1-3	3750	非リーチ (はずれ)
PA2-1A	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-1B	25000	擬似連1回ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2A	60000	擬似連1回ノーマルリーチスーパリーチ α (はずれ)
PA2-2B	65000	擬似連2回ノーマルリーチスーパリーチ α (はずれ)
PA2-3A	70000	擬似連2回ノーマルリーチスーパリーチ β (はずれ)
PA2-3B	75000	擬似連3回ノーマルリーチスーパリーチ β (はずれ)
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-1B	25000	擬似連1回ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2A	60000	擬似連1回ノーマルリーチスーパリーチ α (大当り)
PB1-2B	65000	擬似連2回ノーマルリーチスーパリーチ α (大当り)
PB1-3A	70000	擬似連2回ノーマルリーチスーパリーチ β (大当り)
PB1-3B	75000	擬似連3回ノーマルリーチスーパリーチ β (大当り)

(B) 時短状態（低確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-4	7000	非リーチ (はずれ)
PA1-5	2000	非リーチ (はずれ)
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-4B	15000	擬似連1回ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-5A	30000	擬似連1回ノーマルリーチスーパリーチ γ (はずれ)
PA2-5B	35000	擬似連2回ノーマルリーチスーパリーチ γ (はずれ)
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-4B	15000	擬似連1回ノーマルリーチ (大当り)
PB1-5A	30000	擬似連1回ノーマルリーチスーパリーチ γ (大当り)
PB1-5B	35000	擬似連2回ノーマルリーチスーパリーチ γ (大当り)

(C) 確変状態（高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-6	3000	非リーチ (はずれ)
PA1-7	500	非リーチ (はずれ)
PA2-6	5000	ノーマルリーチ (はずれ)
PB1-6	5000	ノーマルリーチ (大当り)

【 図 1 3 8 】

【図138】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルG
(低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-4

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルH
(低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個以上)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-5

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルI
(低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~920	PA2-4A
921~997	PA2-4B

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルJ
(低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチ γ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~950	PA2-5A
951~997	PA2-5B

【 図 1 3 7 】

【図137】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA
(低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB
(低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-2

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、同種保留記憶数3個)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-3

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~900	PA2-1A
901~997	PA2-1B

(E) はずれ用変動パターン判定テーブルE
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチ α)

判定値(MR5)	変動パターン
1~900	PA2-2A
901~997	PA2-2B

(F) はずれ用変動パターン判定テーブルF
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチ β)

判定値(MR5)	変動パターン
1~900	PA2-3A
901~997	PA2-3B

【 図 1 3 9 】

【図139】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルK
(高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-6

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルL
(高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個以上)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-7

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルM
(高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA2-6

10

20

30

40

50

【図 140】

【図140】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブルA
(低確低ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~30	PB1-1A
31~80	PB1-1B
81~170	PB1-2A
171~320	PB1-2B
321~600	PB1-3A
601~997	PB1-3B

(B) 大当り用変動パターン判定テーブルB
(低確高ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~90	PB1-4A
91~280	PB1-4B
281~580	PB1-5A
581~997	PB1-5B

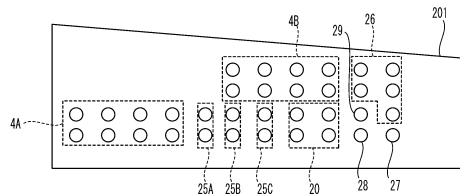
(C) 大当り用変動パターン判定テーブルC
(高確高ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PB1-6

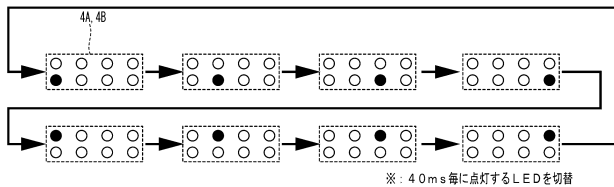
【図 142】

【図142】

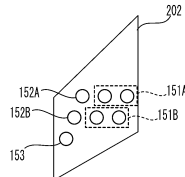
(A) 特図ユニット



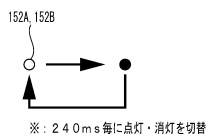
(B) 特別図柄の1周期の点灯態様



(C) 演出用表示ユニット



(D) 演出表示灯の1周期の点灯態様



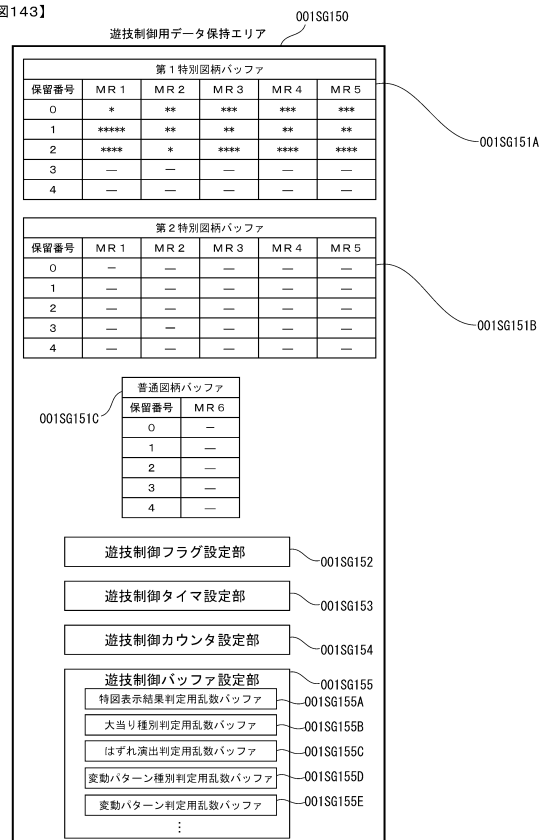
【図 141】

【図141】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

【図 143】

【図143】



10

20

30

40

50

【図 1 4 4】

【図144】

入力ポートのビット割当				
アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート 0	0	未使用	—	—
	1	カウントスイッチ	1	オン
	2	排出口スイッチ	1	オン
	3	特定領域スイッチ	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	普通入賞口スイッチ	1	オン
	7	未使用	—	—
入力ポート 1	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	アウト確認スイッチ 1	1	オン
	3	アウト確認スイッチ 2	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	磁石センサ信号	0	オン
	6	未使用	—	—
	7	枠電波センサ信号	0	オン
入力ポート 2	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	盤面近接センサエラー信号	1	オン
	3	枠近接センサエラー信号	1	オン
	4	設定キースイッチ	1	オン
	5	タッチスイッチ	0	オン
	6	扉・枠開放スイッチ	1	オン
	7	クリアスイッチ	1	オン
入力ポート 3	0	第 1 始動口スイッチ	1	オン
	1	第 2 始動口スイッチ	1	オン
	2	ゲートスイッチ	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	電源確認信号	1	オン
	7	賞球制御信号 R X O	1	オン

【図 1 4 5】

【図145】

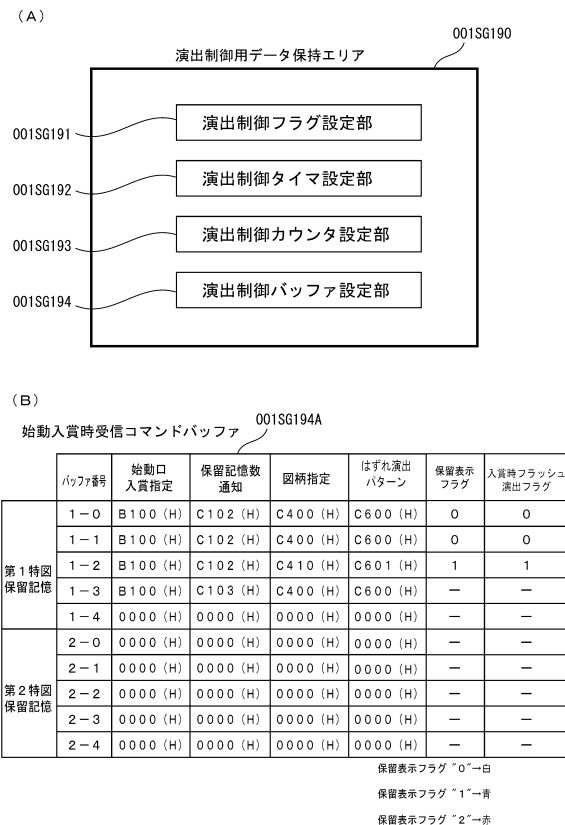
D G 信号出力ポートのビット割当				
アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート D G 1	0	特別図柄 1－1	1	オン
	1	特別図柄 1－2	1	オン
	2	特別図柄 1－3	1	オン
	3	特別図柄 1－4	1	オン
	4	特別図柄 1－5	1	オン
	5	特別図柄 1－6	1	オン
	6	特別図柄 1－7	1	オン
	7	特別図柄 1－8	1	オン
出力ポート D G 2	0	特別図柄 2－1	0	オフ
	1	特別図柄 2－2	0	オフ
	2	特別図柄 2－3	0	オフ
	3	特別図柄 2－4	0	オフ
	4	特別図柄 2－5	0	オフ
	5	特別図柄 2－6	0	オフ
	6	特別図柄 2－7	0	オフ
	7	特別図柄 2－8	1	オフ
出力ポート D G 3	0	始動口入賞記憶数表示灯 1－2	1	オン
	1	始動口入賞記憶数表示灯 2－2	0	オフ
	2	ゲート通過記憶数表示灯 2	1	オン
	3	始動口入賞記憶数表示灯 1－1	1	オン
	4	始動口入賞記憶数表示灯 2－1	0	オフ
	5	ゲート通過記憶数表示灯 1	1	オン
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート D G 4	0	普通図柄 1	0	オフ
	1	普通図柄 2	0	オフ
	2	普通図柄 3	0	オフ
	3	普通図柄 4	0	オフ
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート D G 5	0	ラウンド 1	0	オフ
	1	ラウンド 2	0	オフ
	2	ラウンド 3	0	オフ
	3	ラウンド 4	0	オフ
	4	ラウンド 5	0	オフ
	5	当り表示灯	0	オフ
	6	右打ち表示灯	0	オフ
	7	状態表示灯	0	オフ

10

20

【図 1 4 6】

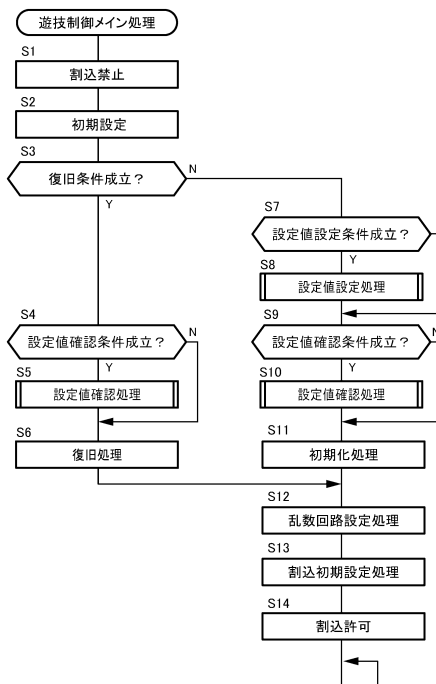
【図146】



30

【図 1 4 7】

【図147】



40

50

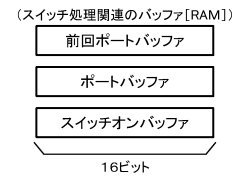
【図 148】

【図148】



【図 149】

【図149】

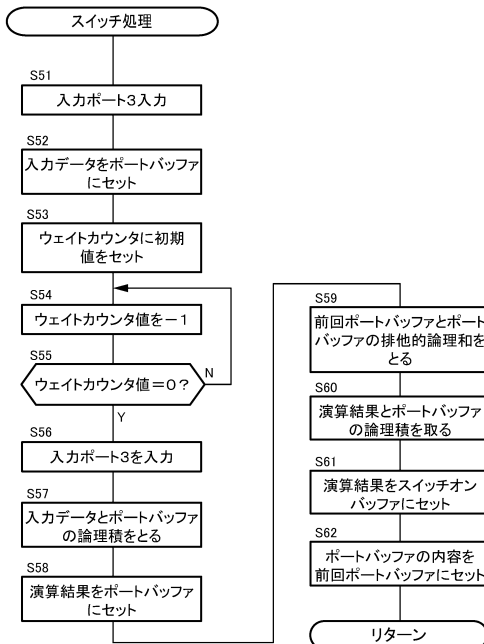


10

20

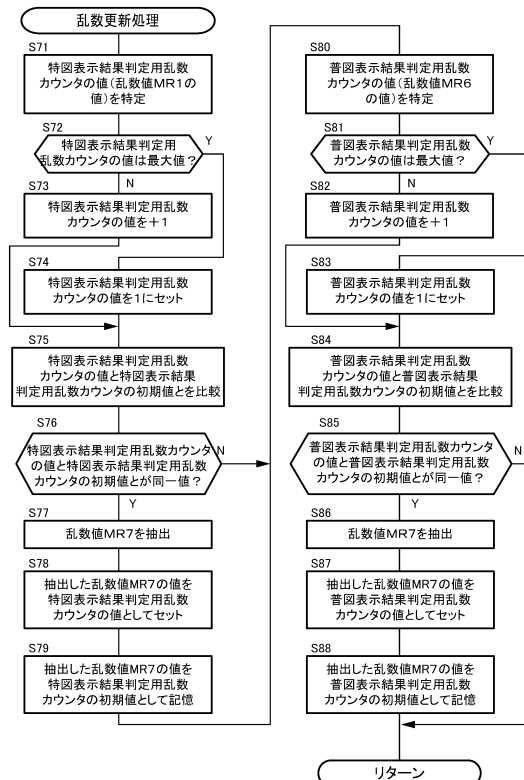
【図 150】

【図150】



【図 151】

【図151】

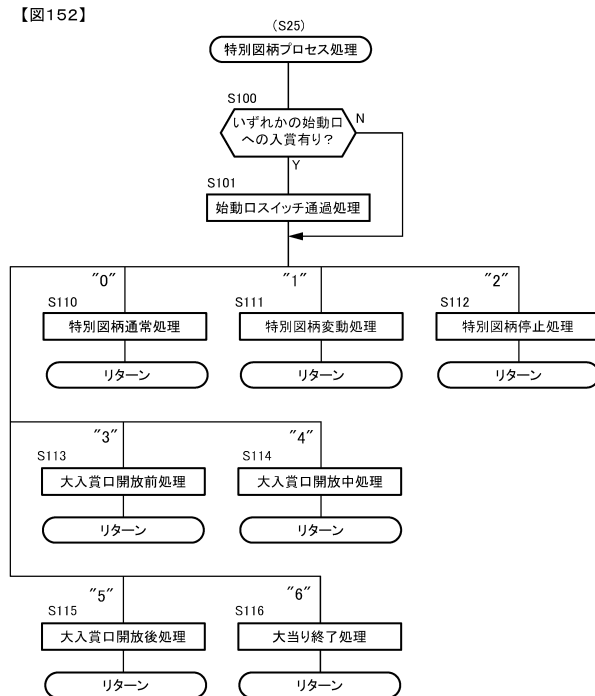


30

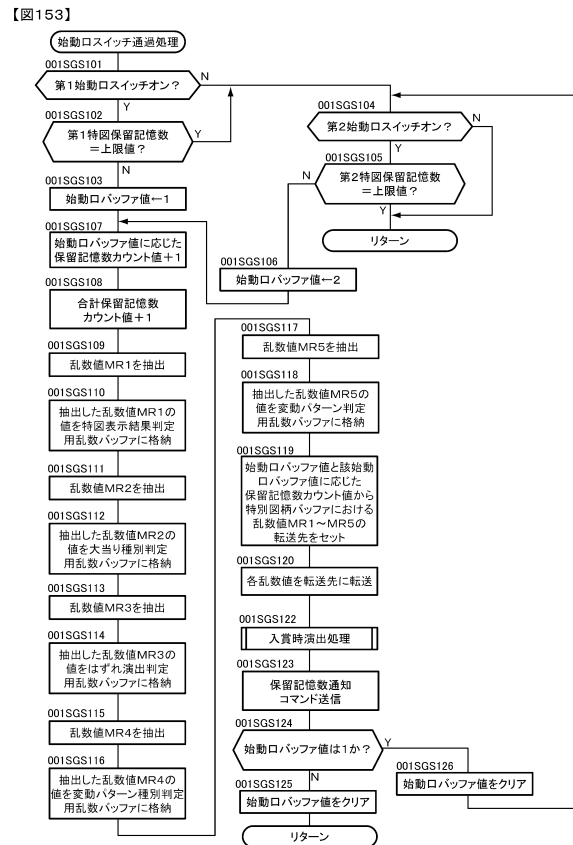
40

50

【図 152】



【図 153】

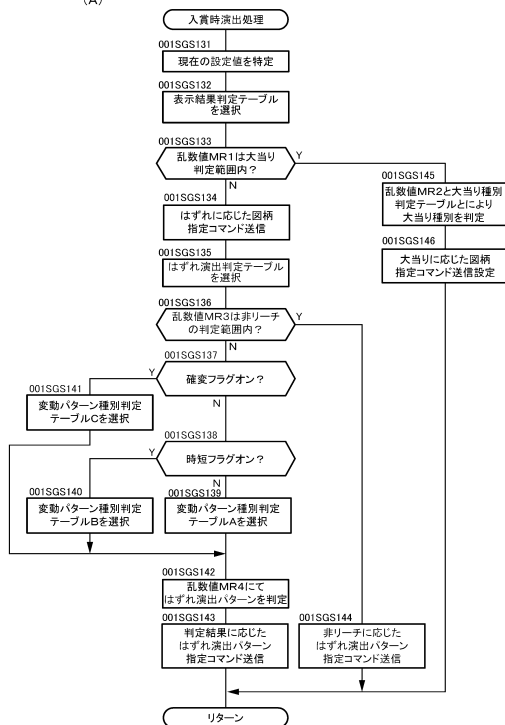


10

20

【図 154】

【図154】 (A)

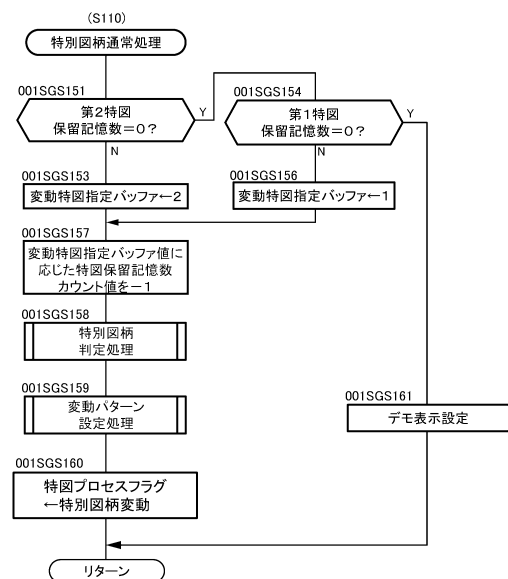


(B)

MODE	EXT	はずれ演出パターン
C6	00	非リーチ
	01	Nリーチ
	02	Sリーチ

【図 155】

【図155】



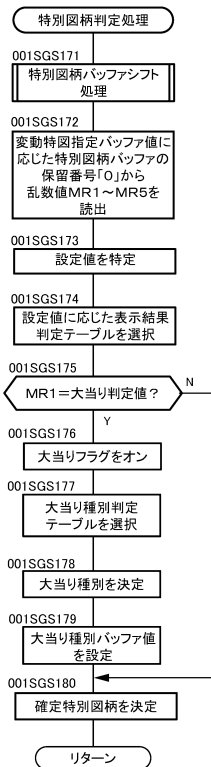
30

40

50

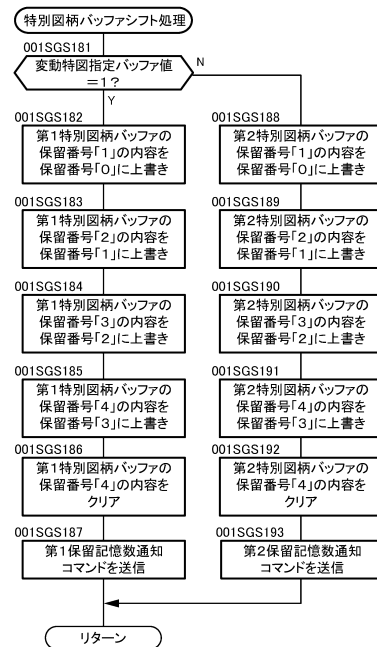
【図 156】

【図156】



【図 157】

【図157】

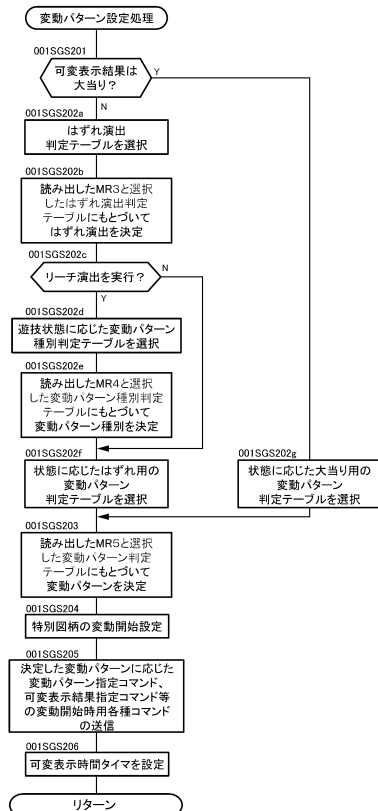


10

20

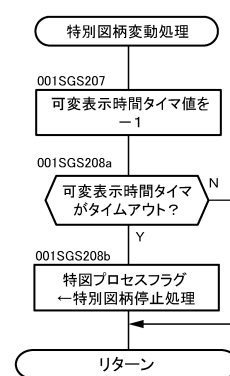
【図 158】

【図158】



【図 159】

【図159】



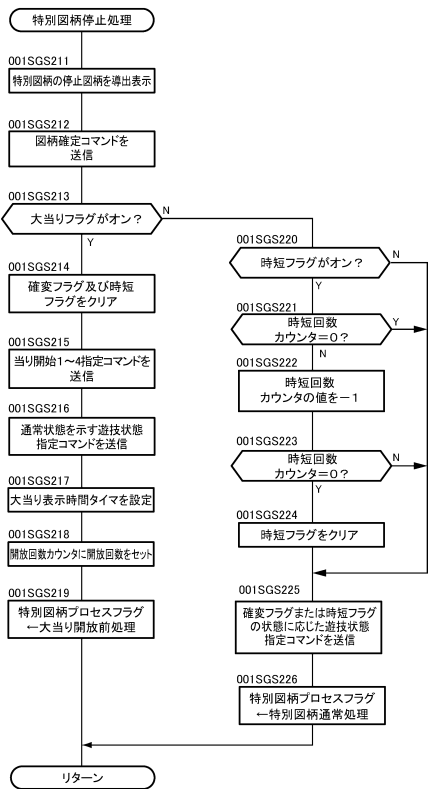
30

40

50

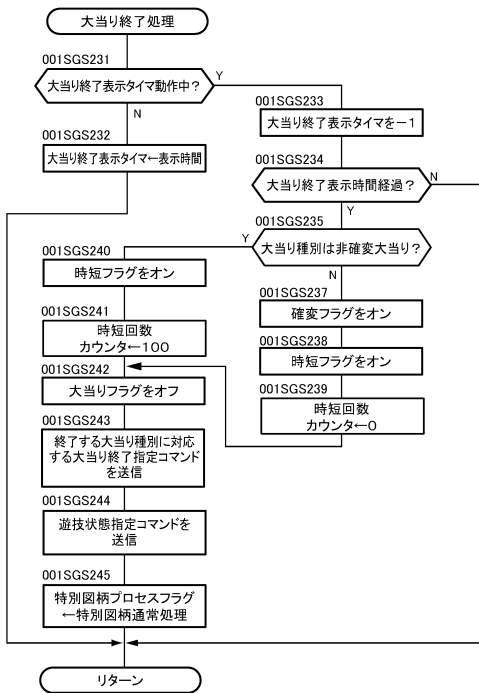
【図 160】

【図160】



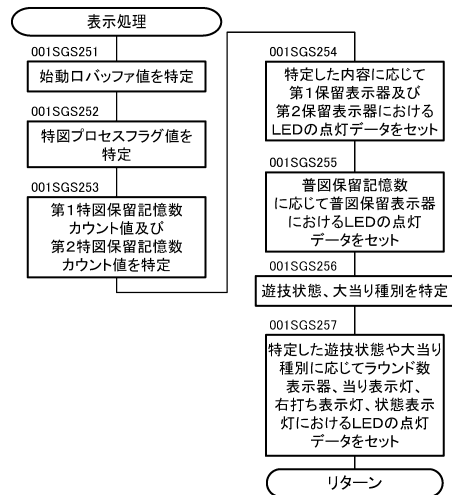
【図 161】

【図161】



【図 162】

【図162】



【図 163】

【図163】

(A) 第1保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が1、第2特図保留記憶が0個の場合）

特図プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

(B) 第1保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が1、第2特図保留記憶が1個以上の場合）

特図プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

(C) 第2保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が2の場合）

特図プロセス フラグ値	第2特図保留記憶数	第2保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

10

20

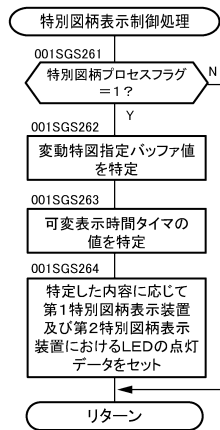
30

40

50

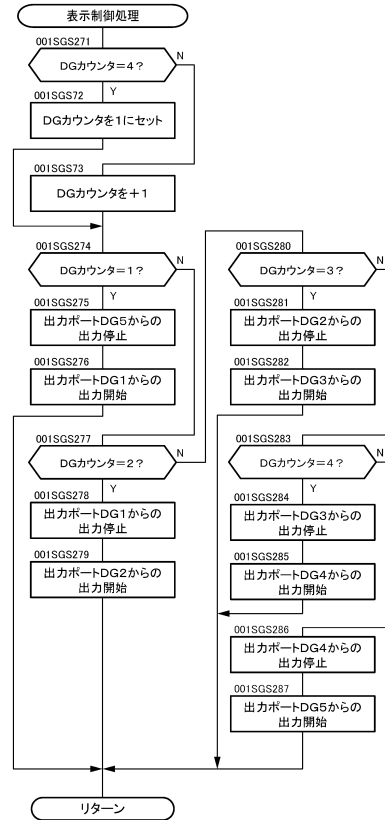
【図 164】

【図164】



【図 165】

【図165】



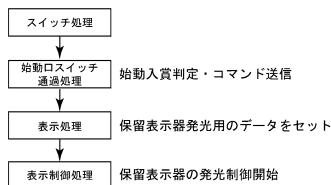
10

20

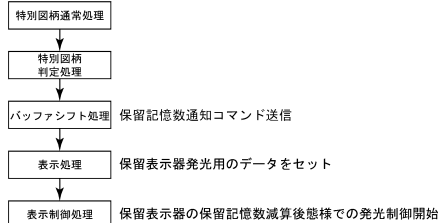
【図 166】

【図166】

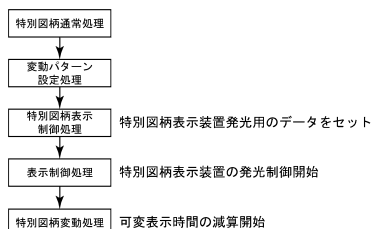
(A) 始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



(B) 可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミング

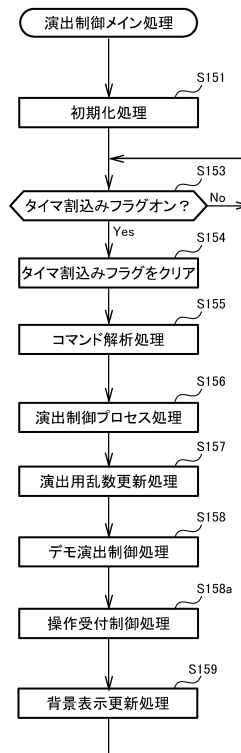


(C) 可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング



【図 167】

【図167】



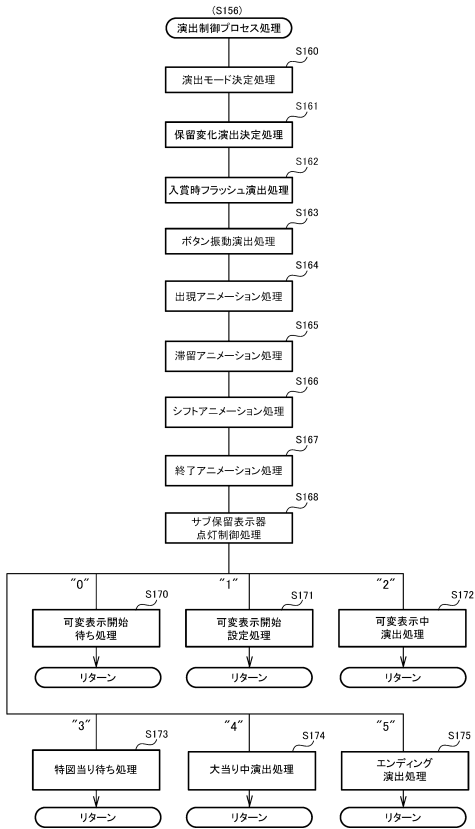
30

40

50

【図 1 6 8】

【図168】



【図 1 6 9】

【図169】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	1 回目可変表示 開始タイミング	演出モード A
	2 回目以降可変表示 開始タイミング (抽選)	演出モード B (演出モード A であった場合) 演出モード A (演出モード B であった場合)
時短状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モード C
確変状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モード D

10

20

【図 1 7 0】

【図170】

保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

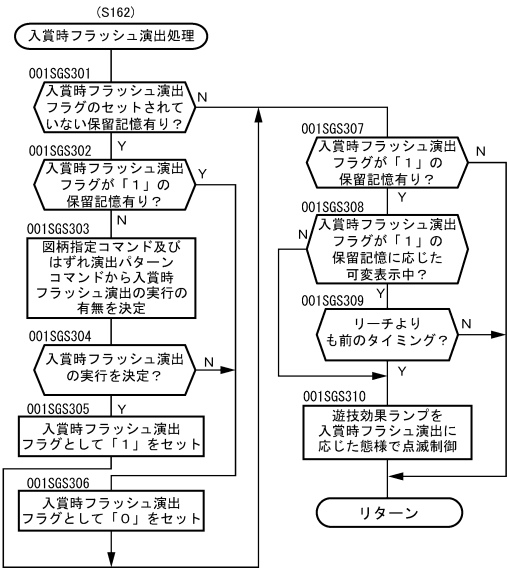
図柄指定コマンド 及びはずれ演出 パターンコマンド	保留変化 演出非実行 (表示色：白)	保留変化演出実行	
		演出パターン A (表示色：青)	演出パターン B (表示色：赤)
大当たり	5 %	2 5 %	7 0 %
非リーチ (はずれ)	9 5 %	5 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	7 5 %	2 0 %	5 %
Sリーチ (はずれ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

※ 1：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示
(またはアクティブ表示) を白色で表示

※ 2：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示
(またはアクティブ表示) を演出パターンに応じた色 (青色または赤色) で表示

【図 1 7 1】

【図171】



30

40

50

【図 172】

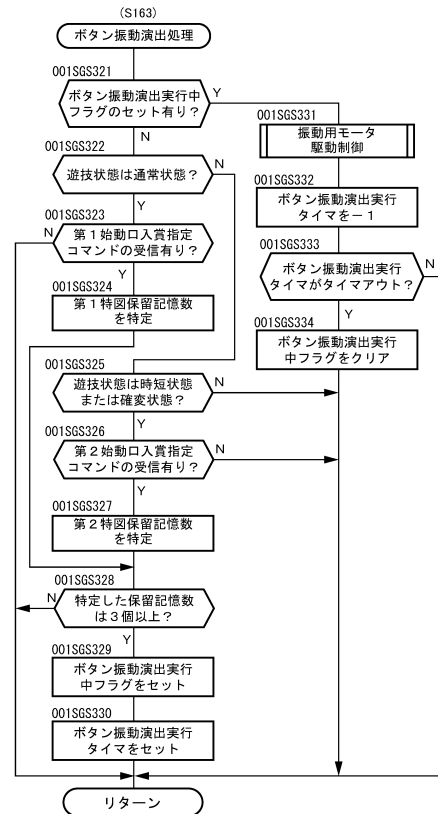
【図172】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合

図柄指定コマンド 及びはずれ演出 パターンコマンド	非実行	実行
大当り	4 0 %	6 0 %
非リーチ (はずれ)	1 0 0 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	1 0 0 %	0 %
Sリーチ (はずれ)	8 0 %	2 0 %

【図 173】

【図173】



10

20

【図 174】

【図174】

(A) 第1サブ保留表示器点灯制御態様
(第1始動口入賞指定コマンドを受信、第2特図保留記憶が0個の場合)

演出プロセス フラグ値	第1 特図保留記憶数	第1サブ保留表示器 の点灯態様
0	1 個	点灯せず
0	2～4 個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～7	1～4 個	

(B) 第1サブ保留表示器点灯制御態様
(第1始動口入賞指定コマンドを受信、第2特図保留記憶が1個以上の場合)

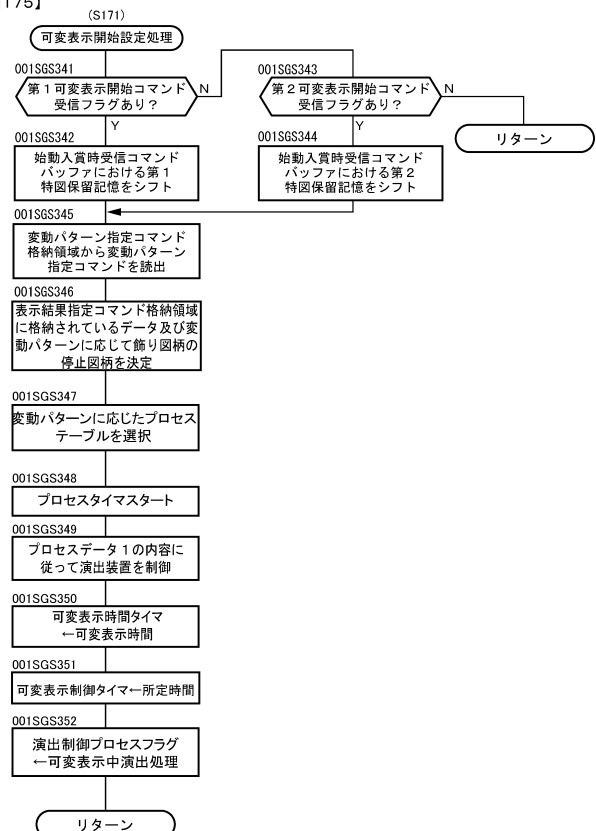
演出プロセス フラグ値	第1 特図保留記憶数	第1サブ保留表示器 の点灯態様
0	1 個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
0	2 ～ 4 個	
1 ～ 7	1 ～ 4 個	

(C) 第2サブ保留表示器点灯制御態様 (第2始動口入賞指定コマンドを受信の場合)

特図プロセス フラグ値	第 2 特図保留記憶数	第 2 サブ保留表示器 の点灯態様
0	1 個	点灯せず
0	2 ～ 4 個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1 ～ 7	1 ～ 4 個	

【図 175】

【図175】



30

40

50

【図 176】

【図176】

(A)

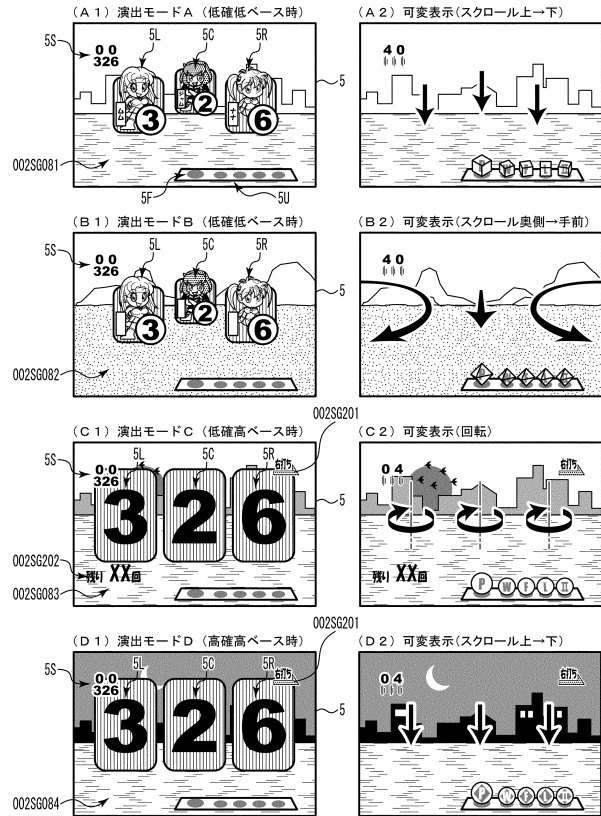
CPU103	割込み制御実行周期	4ms
	図柄確定期間	500ms
	特別図柄の可変表示 周期 (LED間の点灯制御間隔: 40ms)	320ms
演出制御用 CPU120 及び 表示制御部123	割込み制御実行周期	2ms
	画像描画期間	33ms
	画像更新周期 (フレームレート)	33ms (30FPS)
	サブ図柄の可変表示 周期 (LED間の点灯制御間隔: 240ms)	480ms

(B)

	種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
保留表示	出現アニメーション 表示実行期間	660ms (20F) ※短縮される場合有り	165ms (5F)	99ms (3F)	
保留表示・ アクティブ 表示	滞留アニメーション 表示実行期間 (1周期)	2970ms (90F)	非実行		
	シフトアニメーション 表示実行期間	330ms (10F)			
アクティブ 表示	終了アニメーション 表示実行期間	165ms (5F)			

【図 177】

【図177】

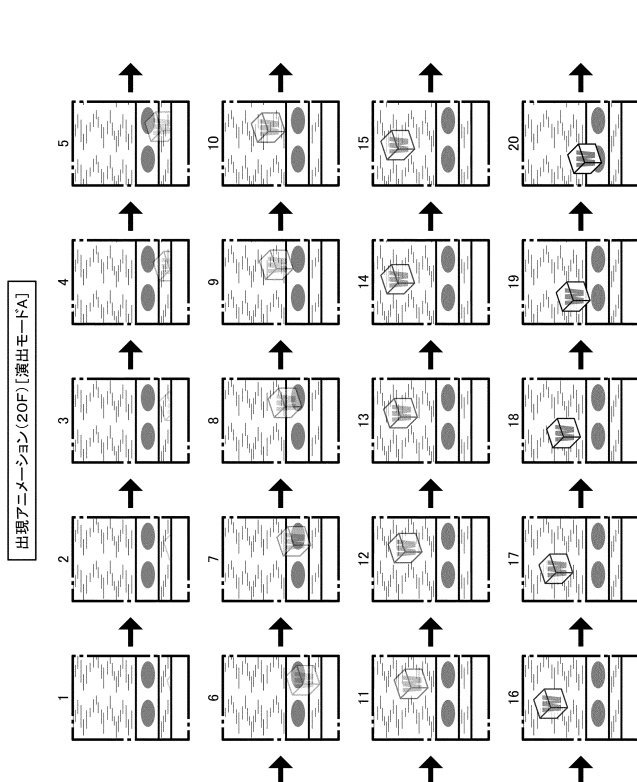


10

20

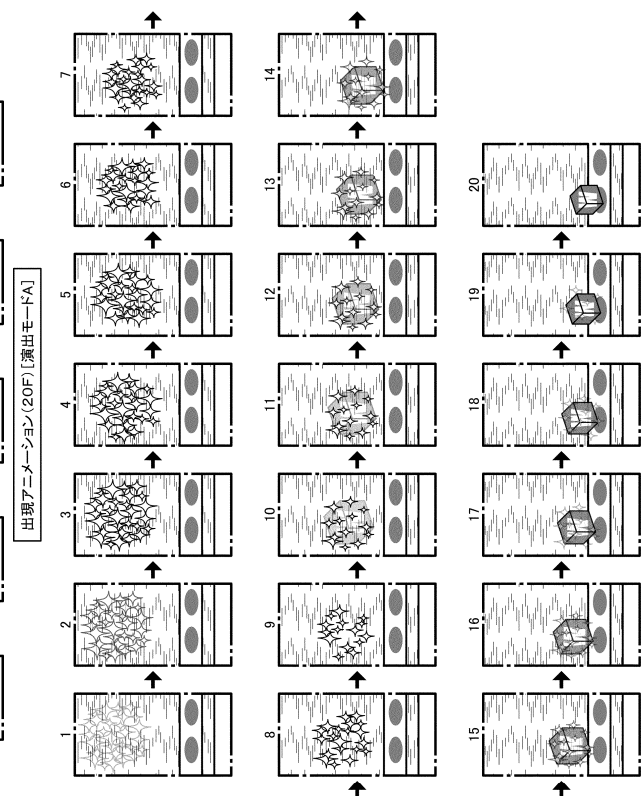
【図 178】

【図178】



【図 179】

【図179】



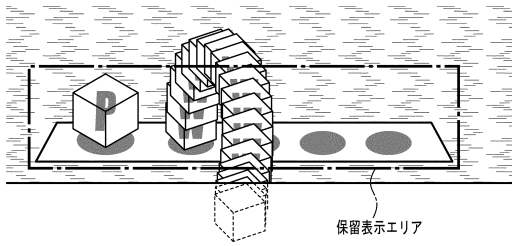
30

40

50

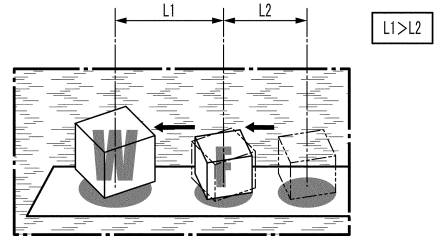
【図 180】

【図180】



【図 181】

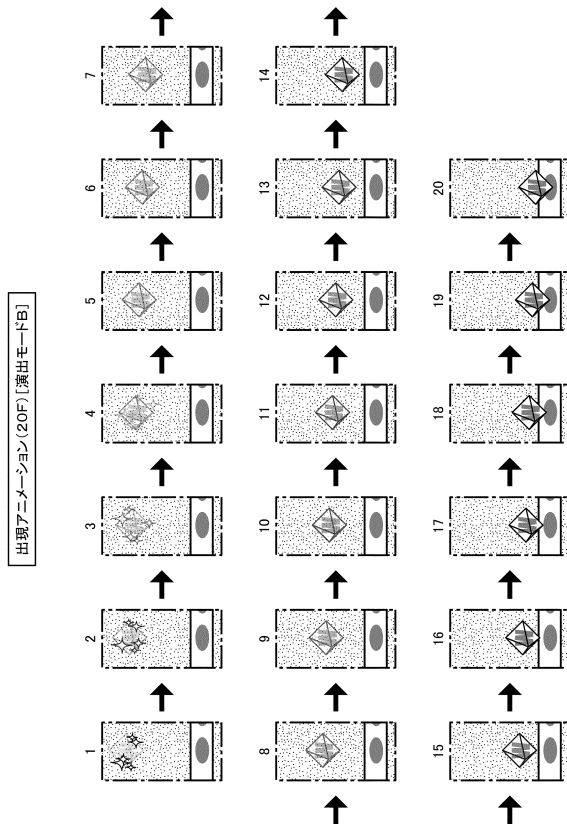
【図181】



10

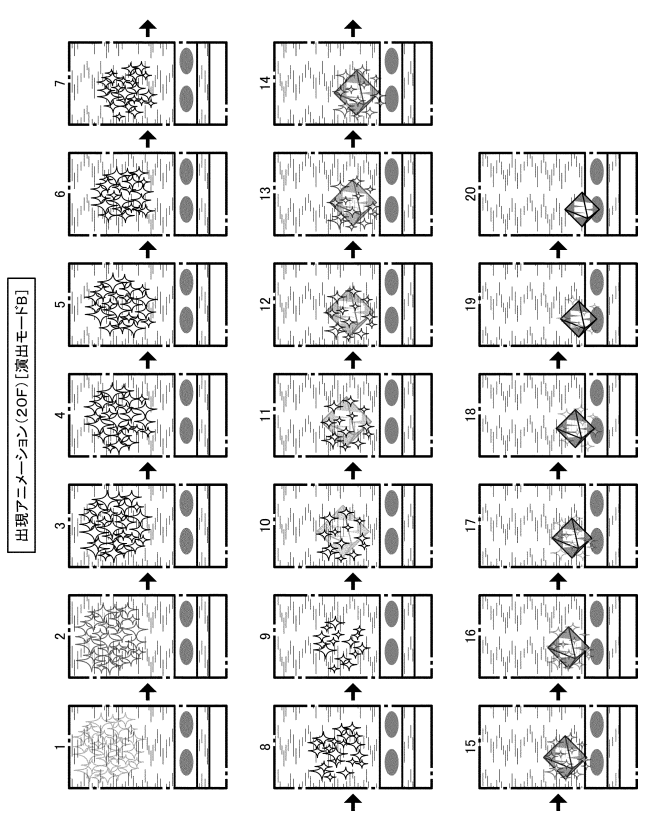
【図 182】

【図182】



【図 183】

【図183】



20

30

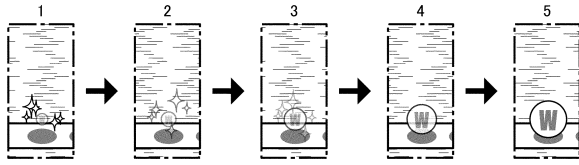
40

50

【図 184】

【図184】

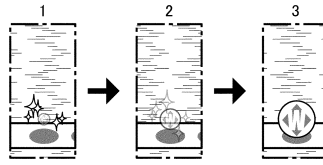
出現アニメーション(5F) [演出モードC]



【図 185】

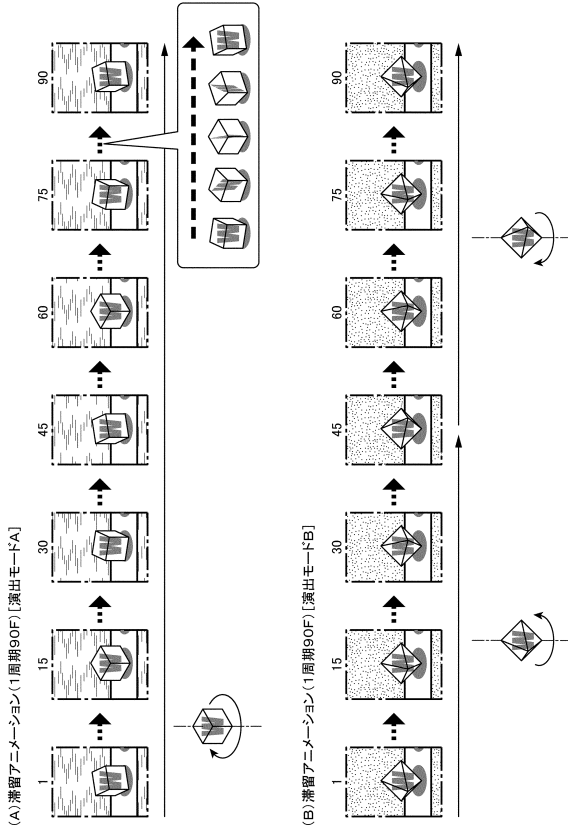
【図185】

出現アニメーション(3F) [演出モードD]



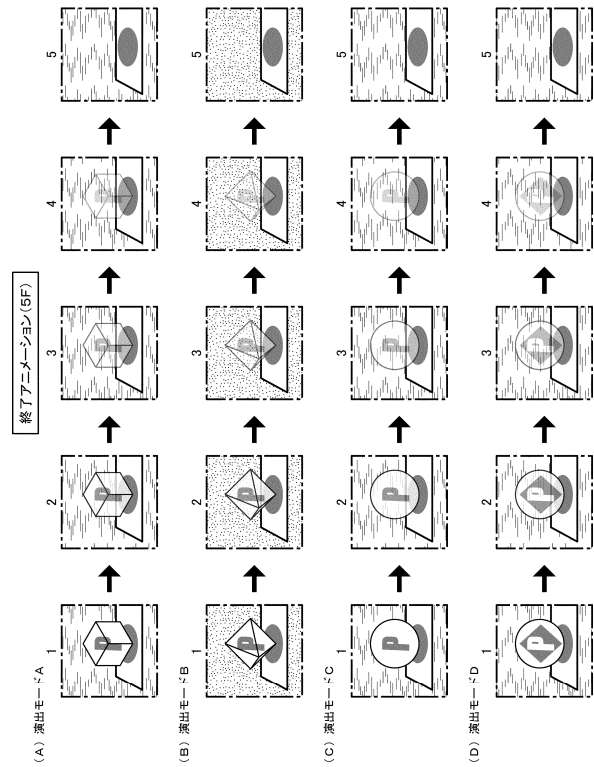
【図 186】

【図186】



【図 187】

【図187】



10

20

30

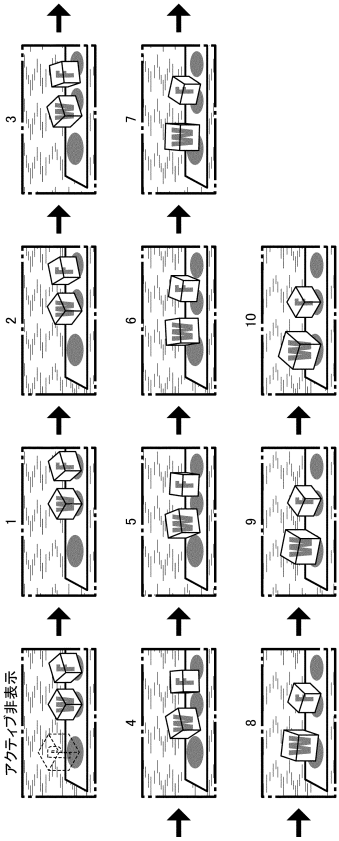
40

50

【図 188】

【図188】

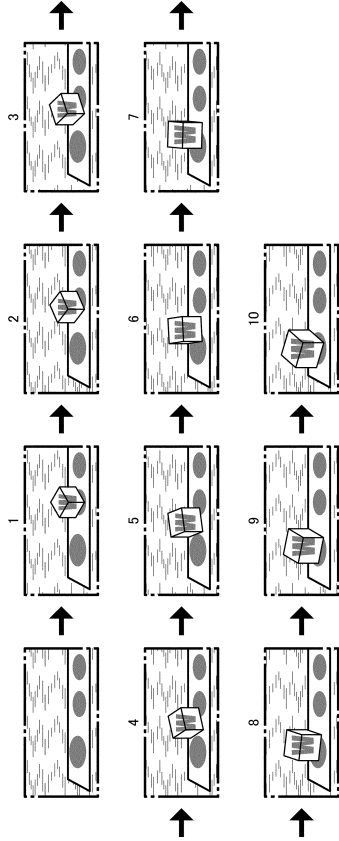
シフトアニメーション(10F) [演出モードA]、保留記憶有り



【図 189】

【図189】

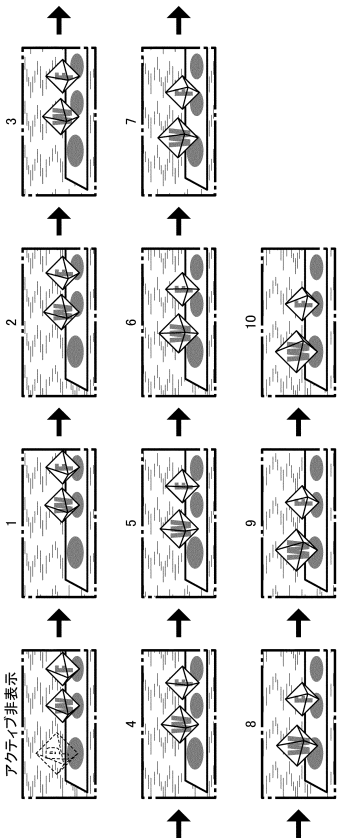
シフトアニメーション(10F) [演出モードA]、保留記憶無し且つ可変表示非実行



【図 190】

【図190】

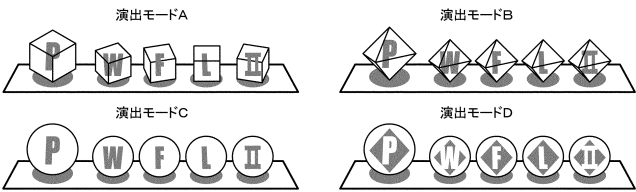
シフトアニメーション(10F) [演出モードB]



【図 191】

【図191】

(A) アクティブ表示エリア・保留表示エリア



(B) 各種アニメーション一覧

種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
			-	-
滞留			-	-
終了				
シフト				

10

20

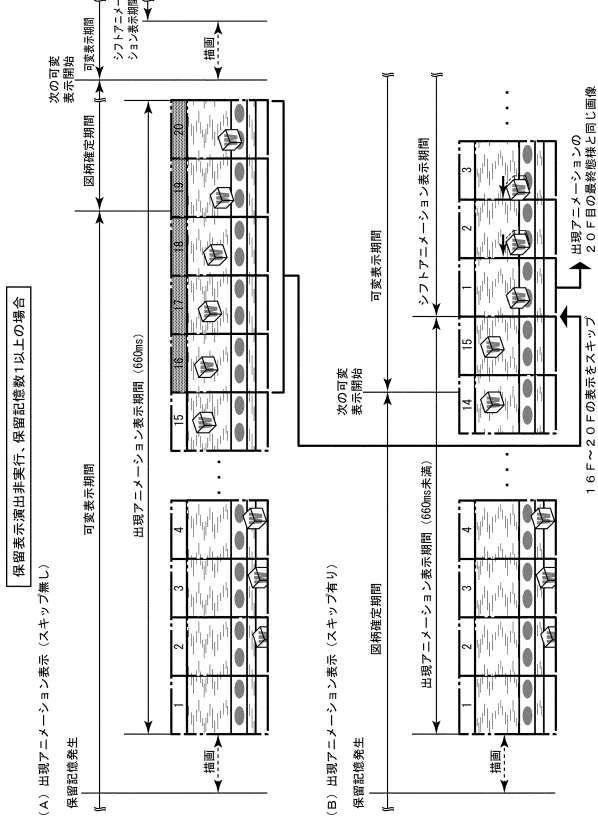
30

40

50

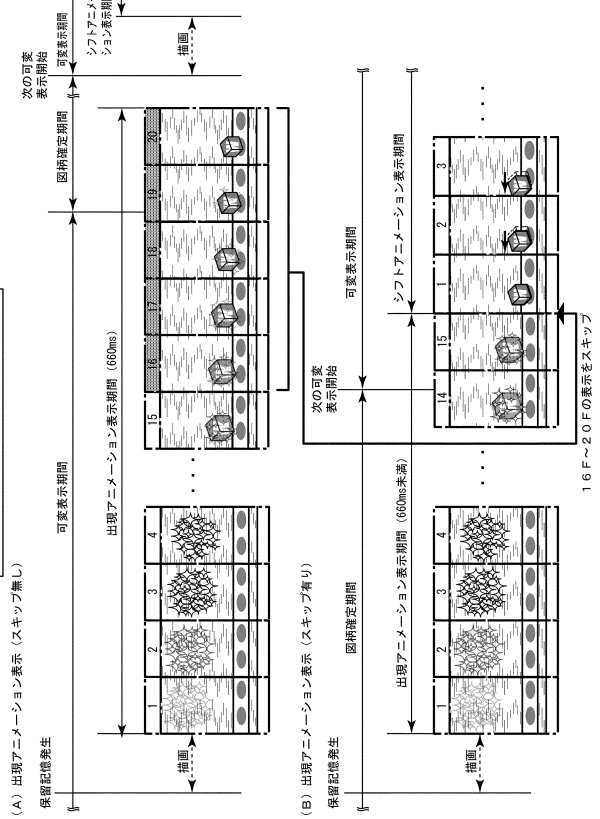
【図 192】

【図192】



【図 193】

【図193】



10

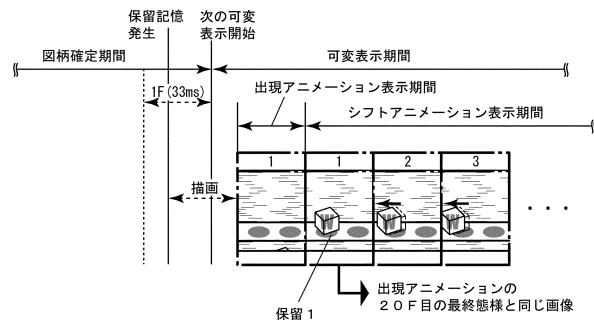
20

【図 194】

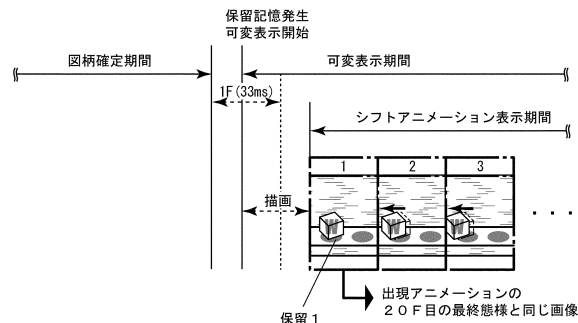
【図194】

保留記憶数0の場合

(A) 出現アニメーション表示 [可変表示開始直前に保留記憶発生]



(B) 出現アニメーション表示 [可変表示終了直後に保留記憶発生]

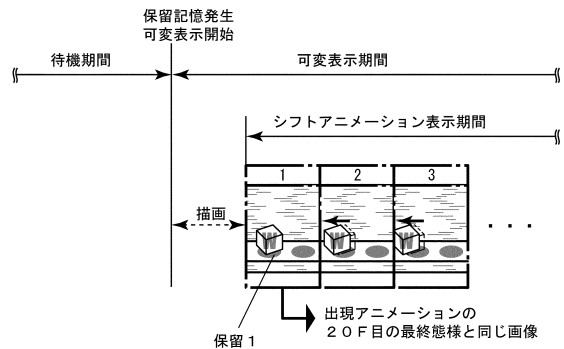


【図 195】

【図195】

保留記憶数0の場合

(A) 出現アニメーション表示非実行 [待機期間中に保留記憶発生]



30

40

50

10

20

30

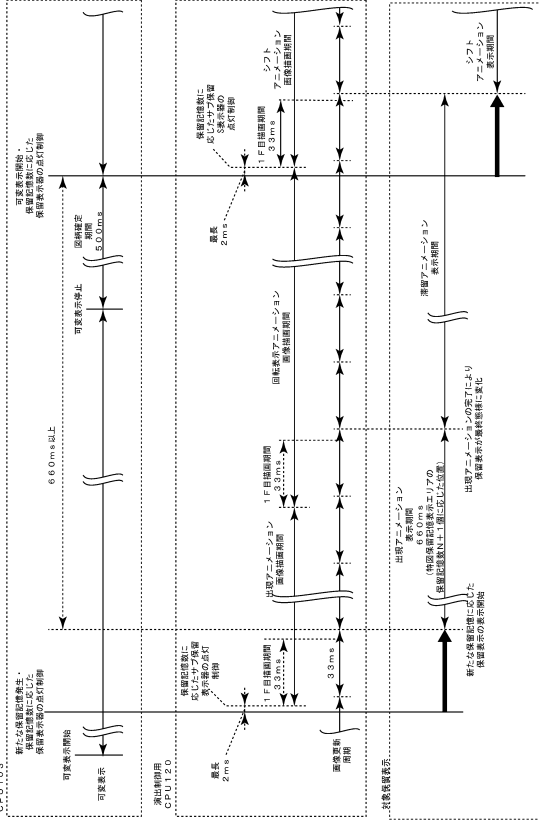
40

50

【図 196】

【図196】

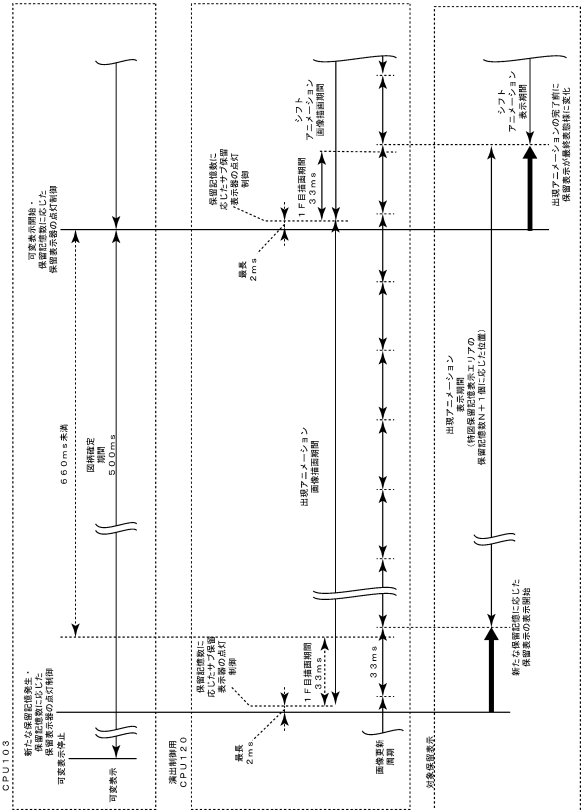
保留記憶数N個 (3≧N≧1) の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 60ms以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合



【図 197】

【図197】

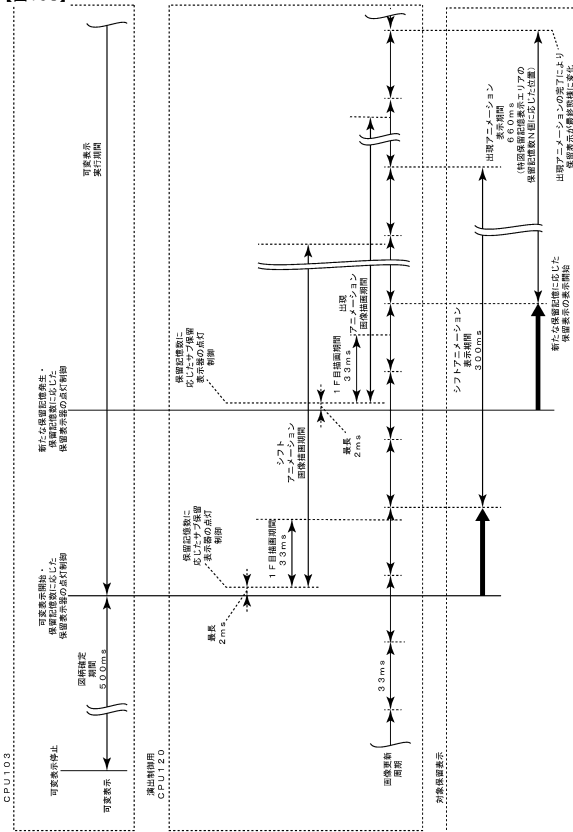
保留記憶数N個 (3≧N≧1) の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 60ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合



【図 198】

【図198】

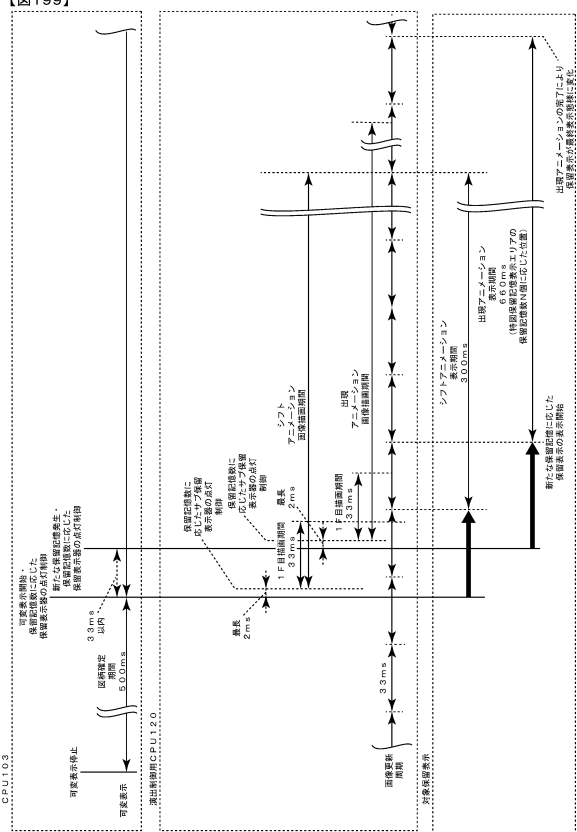
保留記憶数N個 (3≧N≧1) の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合



【図 199】

【図199】

保留記憶数N個 (3≧N≧1) の可変表示終了後、次の可変表示の開始後33ms (1F) 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



10

20

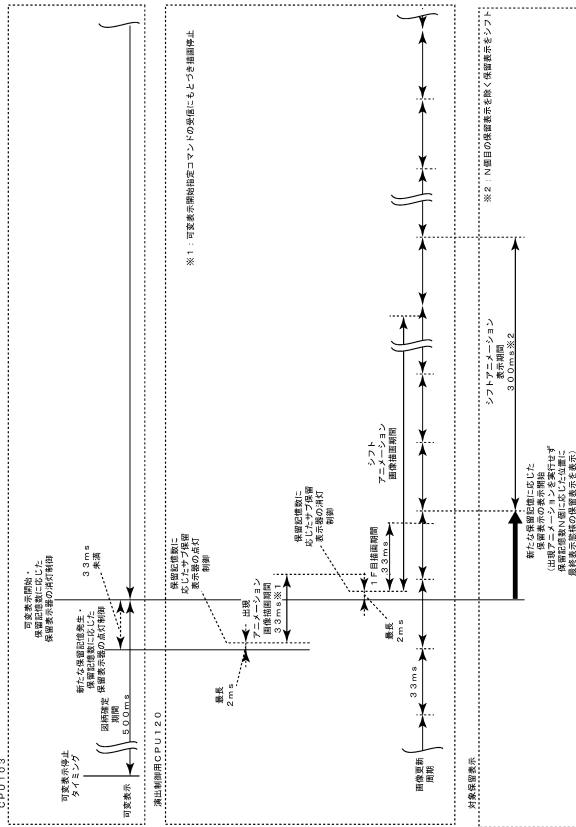
30

40

50

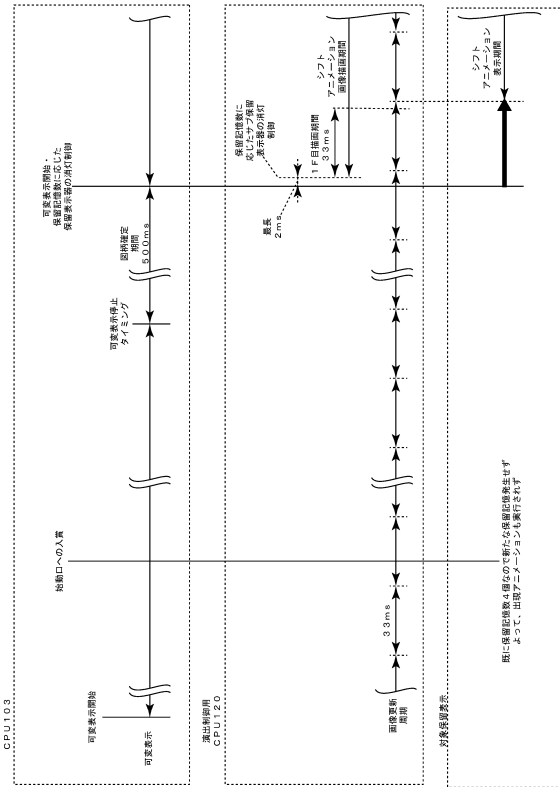
【図200】

保留記憶数N個(3≦N≦1)の可変表示の開始まで3.3ms(1F)未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



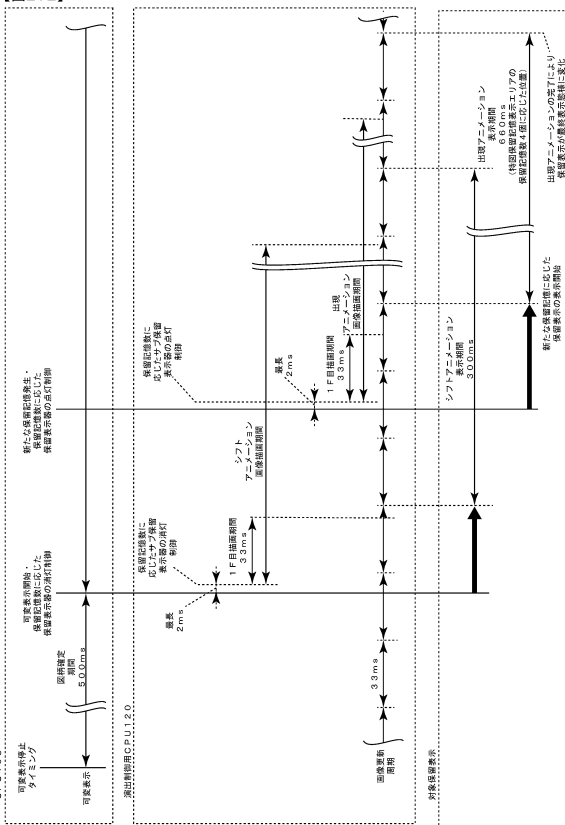
【図201】

保留記憶数4個の可変表示中に新たな移動入替が発生した場合



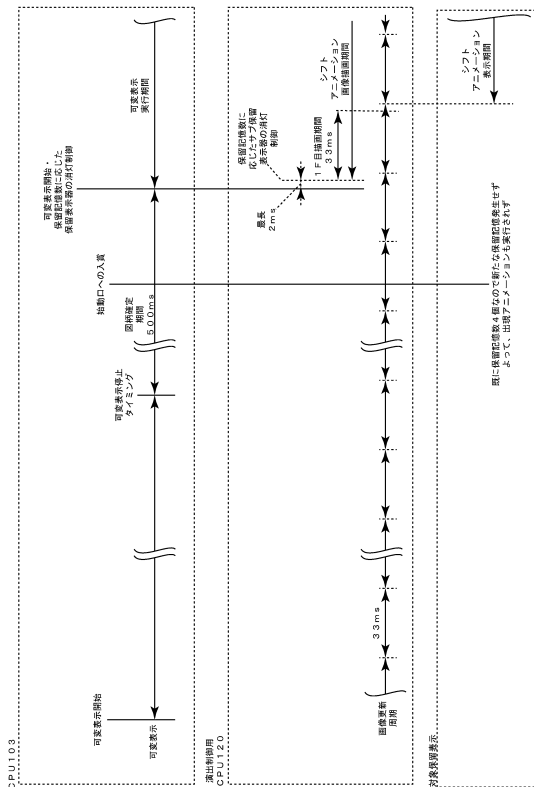
【図202】

保留記憶数4個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合



【図203】

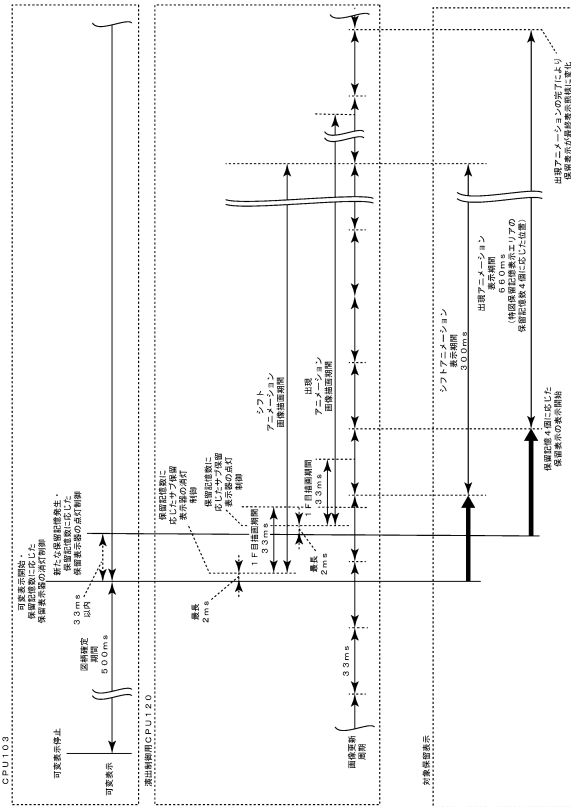
保留記憶数4個の可変表示終了後の図解確定直前に新たな移動入替が発生した場合



【図204】

【図204】

保留記憶数4個の可変表示終了後、次の可変表示の開始3.3ms以内に新たな保留記憶が発生した場合



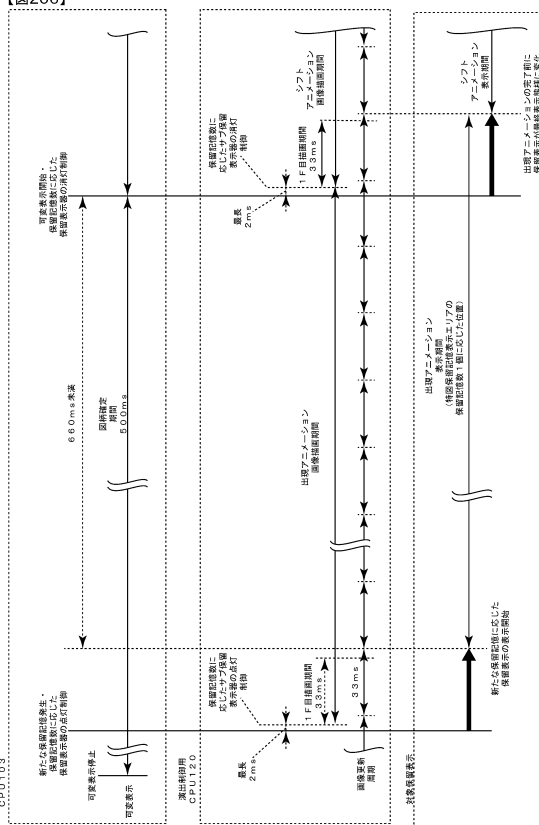
10

20

【図206】

【図206】

保留記憶数0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで600ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合



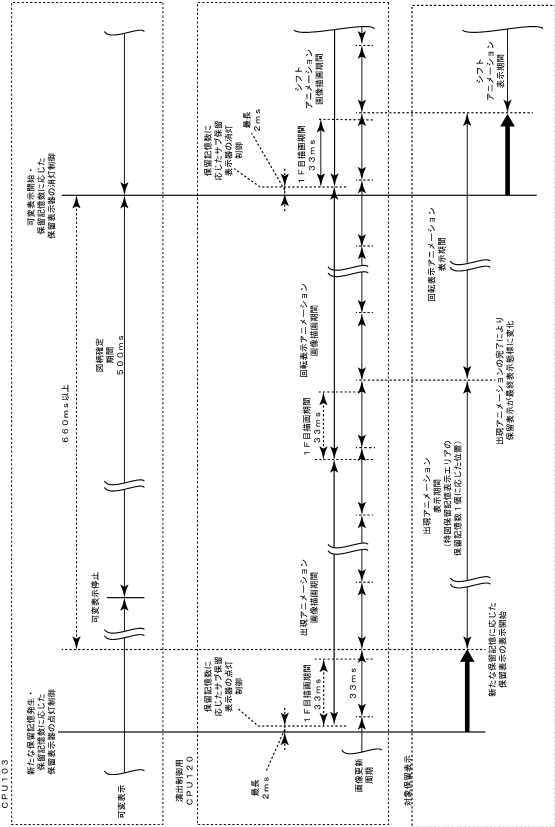
30

40

【図205】

【図205】

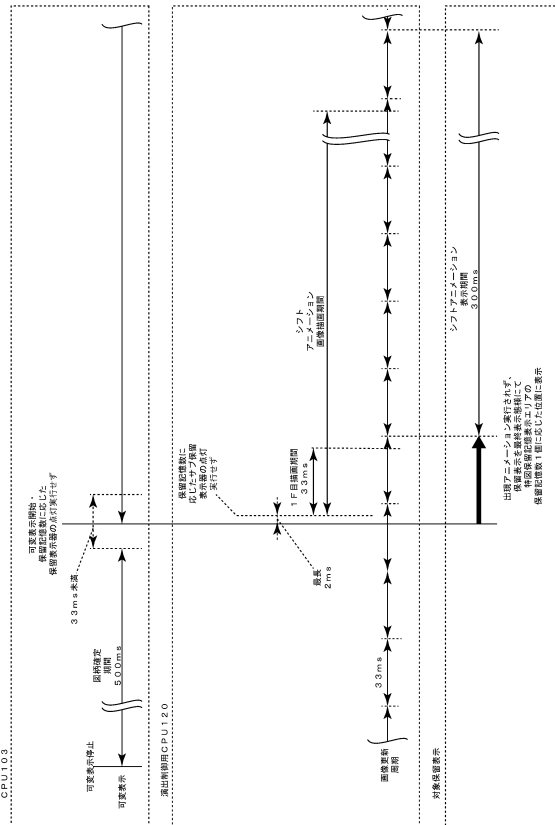
保留記憶数0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで600ms以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合



【図207】

【図207】

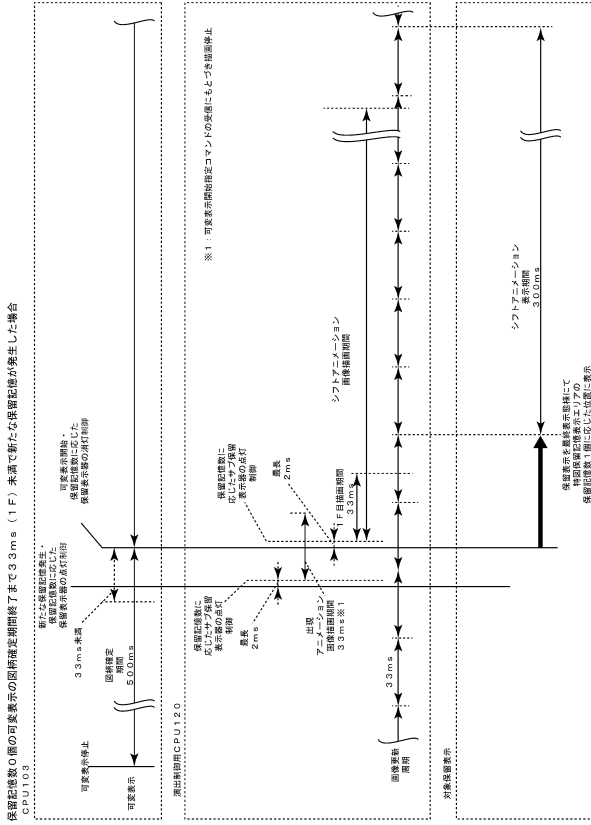
保留記憶数0個の可変表示の図解確定期間終了後3.3ms(1F)未満で新たな保留記憶が発生した場合



50

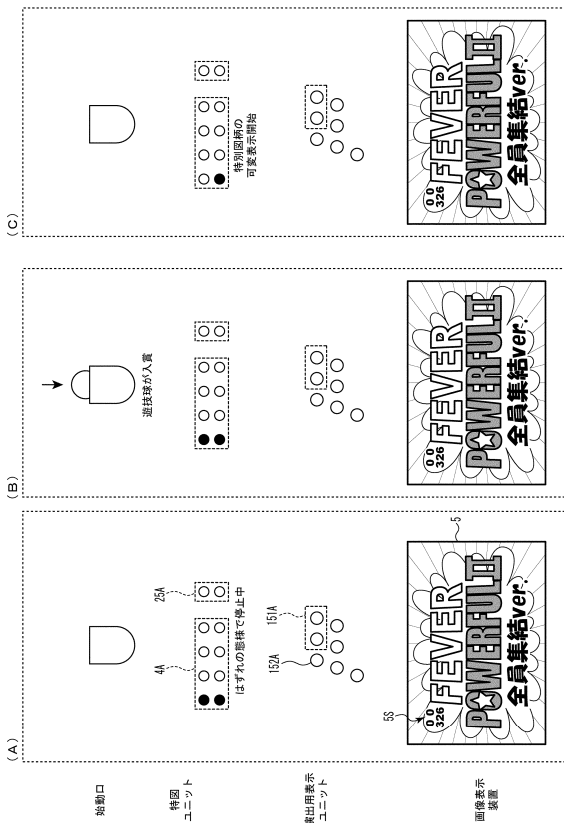
【 図 2 0 8 】

【图208】



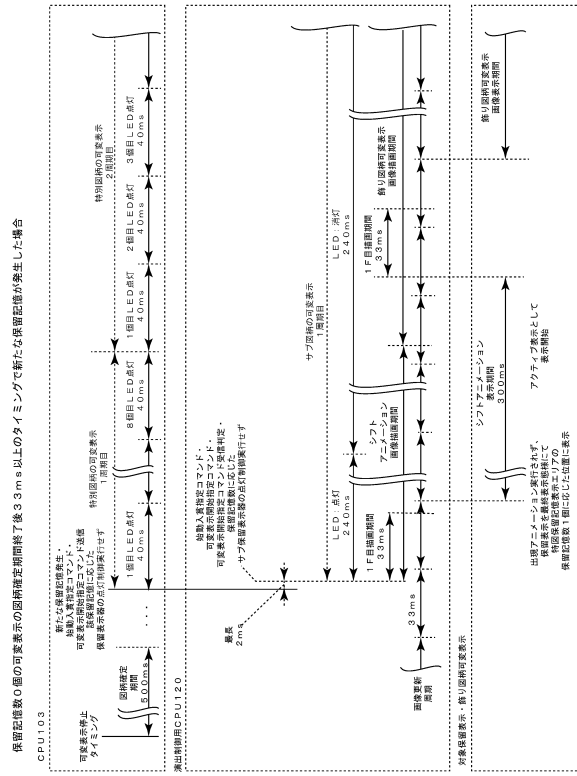
【 図 2 1 0 】

【図210】



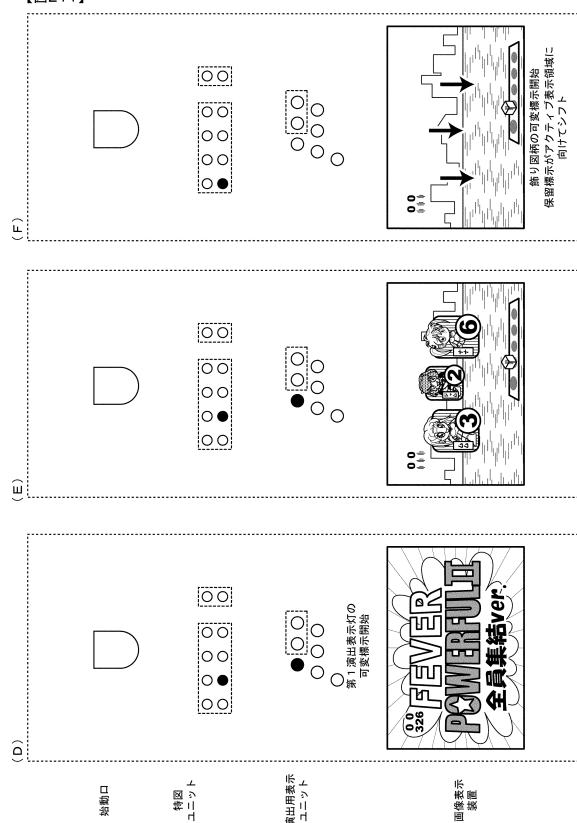
【 図 2 0 9 】

【図209】

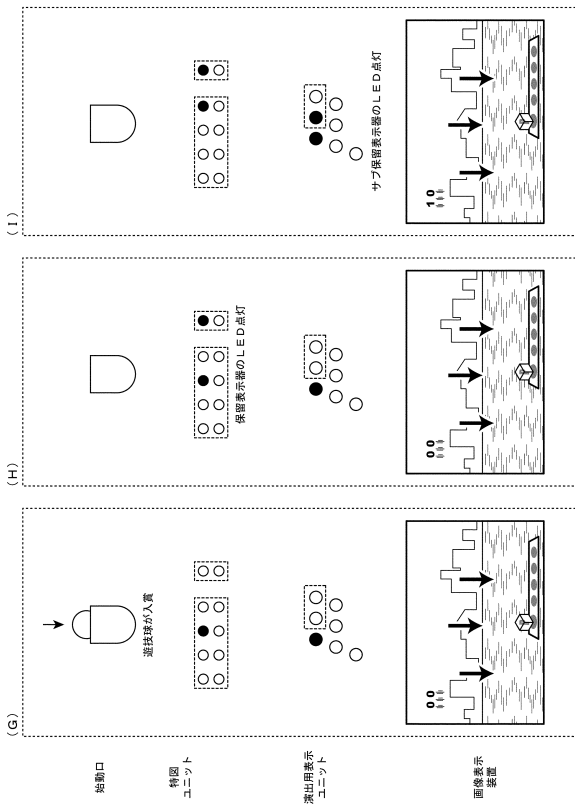


【 図 2 1 1 】

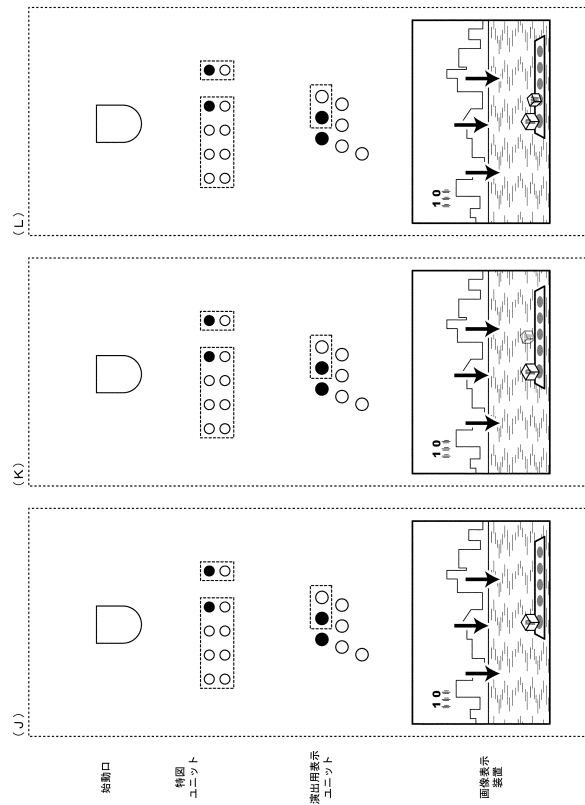
【图211】



【図212】



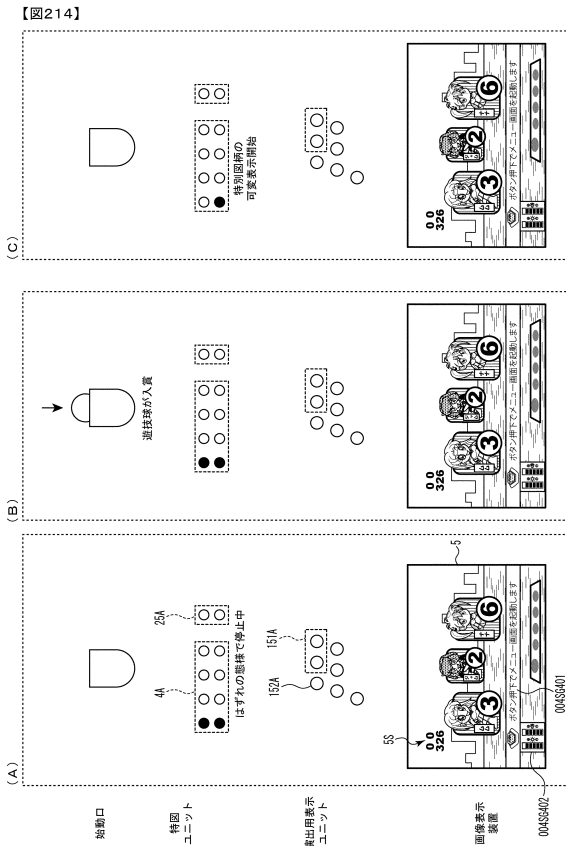
【図213】



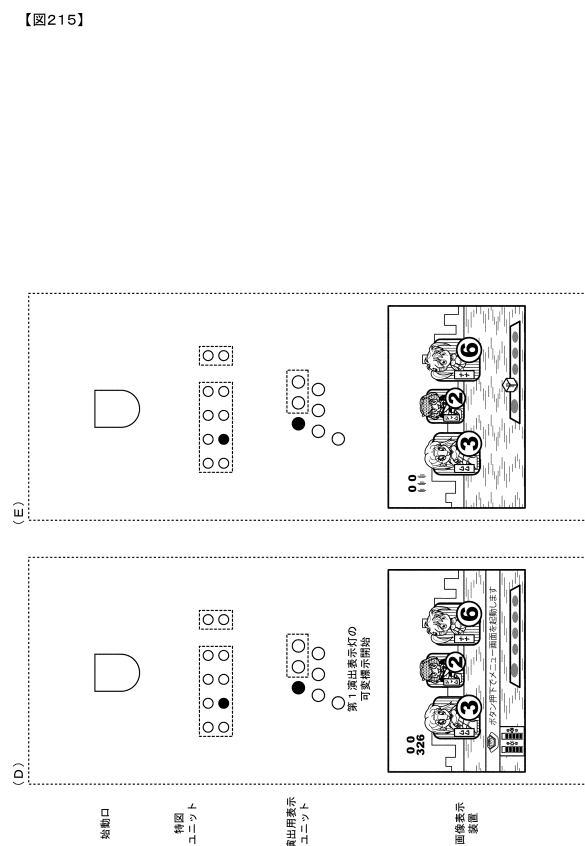
10

20

【図214】



【図215】



30

40

50

【 図 2 1 6 】

【図216】

[illegible]

【 図 2 1 8 】

【図218】

(A) 保留番号「1」の記憶内容を保留番号「0」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	—	—	—	—	—
1	***	—	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(B) 保留番号「2」の記憶内容を保留番号「1」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	金金金金金	金	金金金	金金	金金金
1	金金金金金	金	金金	金金	金金
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(C) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「2」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	*****	****	*****
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

(D) 保留番号「4」の記憶内容を保留番号「3」の記憶内容としてコピー

係留番号	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

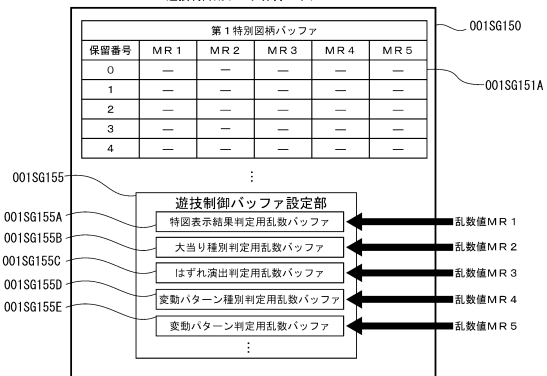
(E) 保留番号「4」の記憶内容を消去

第1特別図柄パッパ					
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	※※※※※	※	※※※	※※	※※※
1	---	---	---	---	---
2	---	---	---	---	---
3	---	---	---	---	---
・					

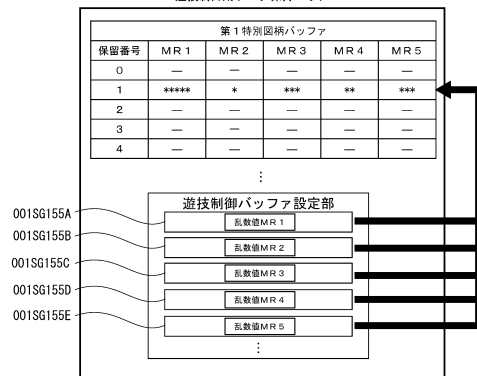
【 図 2 1 7 】

【图217】

(A) 抽出した乱数値を各乱数バッファに一旦格納
遊技制御用データ保持エリ



(B) 格納した各乱数値を特別図柄バッファの転送先に転送
遊技制御用データ保持エリア



【 図 2 1 9 】

【図219】

(A) 保留番号「1」の記憶内容を保留番号「0」の記憶内容としてコピー

第1特別園橋パツファ					
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	—	—	—	—	—
1	●●●●●●	●	●●●●	●●●	●●●●
2	●●●	●●●	●	●●●●●●●	●
3	●●●●●	●	●●●●●●	●	●●●
4	●●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●	●●●●●●●

(B) 保留番号「2」の記憶内容を保留番号「1」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****		***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(C) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「2」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(D) 保留番号「4」の記憶内容を保留番号「3」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	**
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	***		***	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(E) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「4」の記憶内容が同一

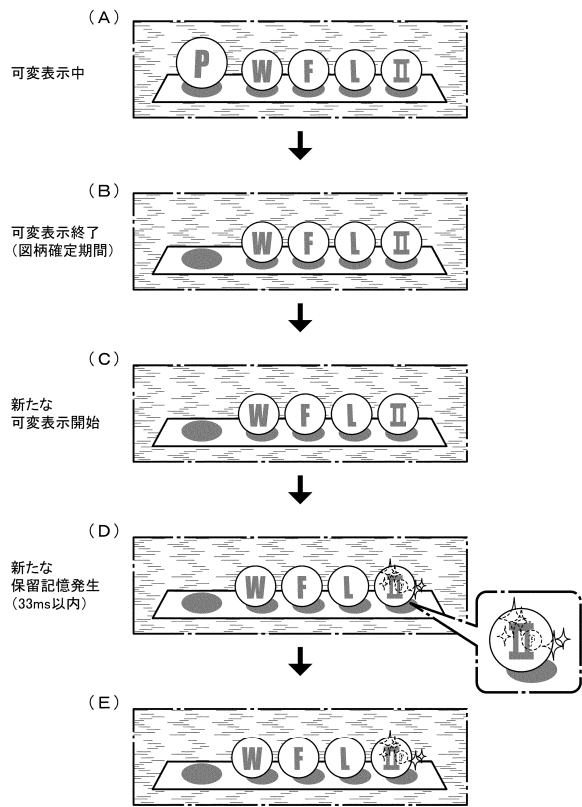
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	未関係	未関係	未関係	未関係	未関係
1	父	母	父	母	母
2	母	母	母	母	母
3	母	母	母	母	母
4	母	母	母	母	母

(F) 保留番号「4」の記憶内容を消去

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	※※※※※	※	※※※	※※	※※※※
1	※※	※	※	※※※※※	※
2	※※※	※	※※※※	※	※※
3	※※※※※	※※※※※	※※※※※	※※※	※※※※※
4	※※※	※※※	※※※	※※※	※※※

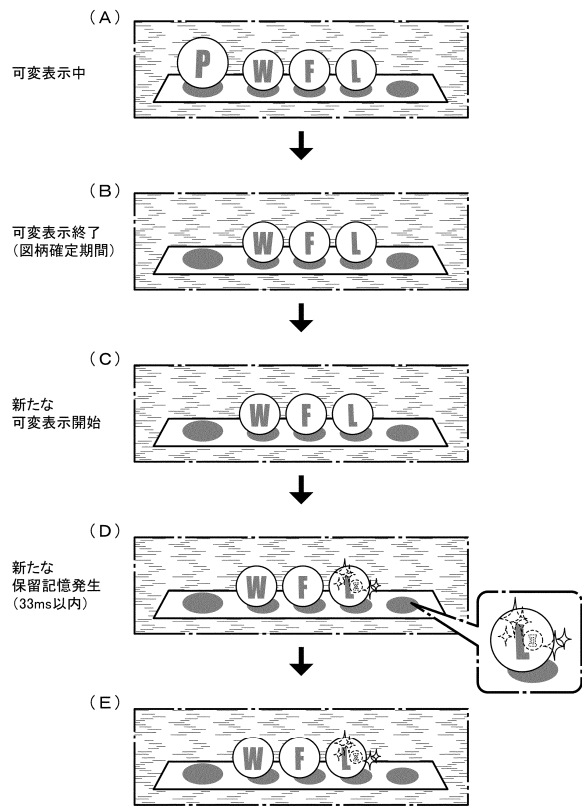
【図 2 2 0】

【図220】



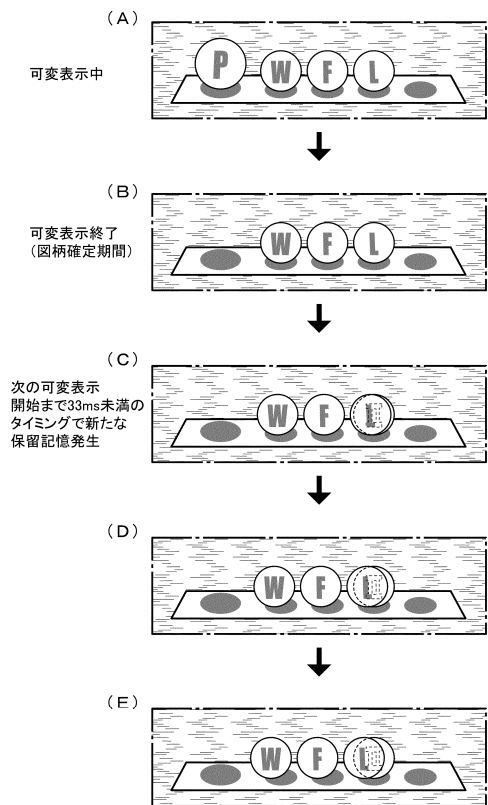
【図 2 2 1】

【図221】



【図 2 2 2】

【図222】



【図 2 2 3】

【図223】変形例

保留記憶数N個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

保留記憶数発生タイミング		保留表示の表示態様	
1 個目	2 個目		
可変表示終了 間隔※ 1	可変表示終了 間隔※ 1	1 個目	保留記憶数N+1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		2 個目	保留記憶数N+2 個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
可変表示開始 直後※ 2	可変表示開始 直後※ 2	1 個目	保留記憶数N+1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
		2 個目	保留記憶数N+2 個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
可変表示終了 間隔※ 1	次の可変表示開始 後	1 個目	保留記憶数N+1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		2 個目	保留記憶数N+1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化。

※ 1：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで600ms未満のタイミング

※ 2：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで600ms以上のタイミング

10

20

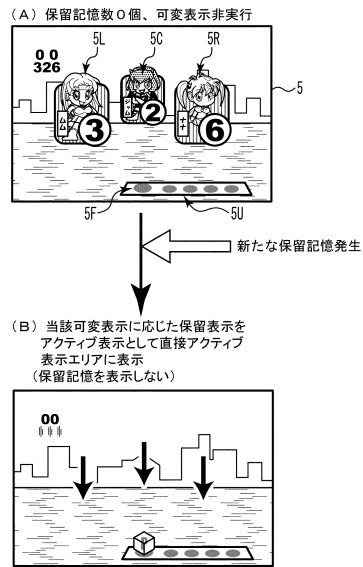
30

40

50

【図 2 2 4】

【図224】 変形例



10

20

30

40

50