

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7651411号
(P7651411)

(45)発行日 令和7年3月26日(2025.3.26)

(24)登録日 令和7年3月17日(2025.3.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全420頁)

(21)出願番号	特願2021-142138(P2021-142138)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和3年9月1日(2021.9.1)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2023-35353(P2023-35353A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和5年3月13日(2023.3.13)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和6年5月13日(2024.5.13)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
早期審査対象出願			株式会社三共内
		審査官	中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行し、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、
特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、

前記開始情報を受信する受信手段と、

可動体と、

演出制御手段と、

可動体制御手段と、を備え、

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

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

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第1パートと、

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パートと、
を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、

前記可動体を第1期間動作させる第1動作制御パターンと、前記可動体を前記第1期間よりも短い第2期間動作させる第2動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うこ

とが可能であり、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第1動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第1可動体制御パターンと、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示の実行中において前記第2動作制御パターンで前記確認動作制御を行って前記第2パートが開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行う第2可動体制御パターンと、

を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能であり、

10

前記演出制御手段は、

電源投入がされたときに初期化処理を伴う第1の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第2の場合とで、デモンストレーション表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに起動準備表示を表示可能であり、

前記有利状態に制御されているときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合と、前記有利状態に制御されていないときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合とで、共通の態様にて前記起動準備表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記第1の場合と前記第2の場合の何れであっても、前記デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

20

前記起動準備表示の表示が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、

前記第1の場合に初期化報知音を出力可能な音出力手段を更に備え、

前記音出力手段は、前記確認動作制御が終了した後に前記初期化報知音の出力を終了させることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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、変動時間が短い変動パターンが選ばれる時短モードが搭載されている遊技機が開示されている。（特許文献2）

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2015-113217号公報

【文献】特開2019-217007号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

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

【0006】

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

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 可変表示を実行し、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、特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、

10

前記開始情報を受信する受信手段と、

可動体と、

演出制御手段と、

可動体制御手段と、を備え、

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

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

前記特定の可変表示パターンは、

前記動作促進演出が実行されるまでの第 1 パートと、

20

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 パートと、
を含んで構成され、

前記可動体制御手段は、

前記可動体を第 1 期間動作させる第 1 動作制御パターンと、前記可動体を前記第 1 期間よりも短い第 2 期間動作させる第 2 動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第 1 動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第 1 可動体制御パターンと、

所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示の実行中において前記第 2 動作制御パターンで前記確認動作制御を行って前記第 2 パートが開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行う第 2 可動体制御パターンと、

30

を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、

電源投入がされたときに初期化処理を伴う第 1 の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第 2 の場合とで、デモンストレーション表示を行うことが可能であり、

電源投入がされたときに起動準備表示を表示可能であり、

前記有利状態に制御されているときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合と、前記有利状態に制御されていないときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合とで、共通の態様にて前記起動準備表示を表示可能であり、

40

前記可動体制御手段は、

前記第 1 の場合と前記第 2 の場合の何れであっても、前記デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、

前記起動準備表示の表示が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、

前記第 1 の場合に初期化報知音を出力可能な音出力手段を更に備え、

前記音出力手段は、前記確認動作制御が終了した後に前記初期化報知音の出力を終了させ

50

ることが可能である、

ことを特徴とする。

【0008】

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

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 演出制御コマンドを例示する図である。

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

【図5】 各乱数を示す説明図である。

【図6】 変動パターンの説明図である。

【図7】 (A) は表示結果判定テーブル1を示す説明図であり、(B) は表示結果判定テーブル2を示す説明図であり、(C) は大当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8】 大当たり種別の説明図である。

【図9】 遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

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

【図11】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】 入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】 特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図19】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図20】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図21】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図22】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図23】 変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図24】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】 小当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】 小当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】 大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図29】 初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図30】 原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図31】 動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図32】 動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図33】 切替制御テーブルの説明図である。

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

【図35】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図36】 可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 3 7】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 3 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 3 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。
- 【図 4 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 4 1】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
- 【図 4 2】(A) は盤上可動体が原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 4 3】(A) は盤下可動体が原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 4 4】(A) は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、(B) は演出位置に位置している状態を示す図である。
- 【図 4 5】演出制御用 CPU が実行可能な演出一覧を示す図である。
- 【図 4 6】(A) は 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 4 7】先読み可動体予告の動作例を示す図である。
- 【図 4 8】開始時予告の動作例を示す図である。
- 【図 4 9】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。
- 【図 5 0】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。
- 【図 5 1】S P リーチ予告の動作例を示す図である。
- 【図 5 2】大当り演出の動作例を示す図である。
- 【図 5 3】大当り演出（昇格演出）の動作例を示す図である。
- 【図 5 4】状態移行動作制御の動作例を示す図である。
- 【図 5 5】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 5 6】(A) は可動体の動作を説明する図、(B) は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。
- 【図 5 7】(A) ～ (J) は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
- 【図 5 8】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
- 【図 5 9】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
- 【図 6 0】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
- 【図 6 1】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
- 【図 6 2】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
- 【図 6 3】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
- 【図 6 4】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
- 【図 6 5】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
- 【図 6 6】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
- 【図 6 7】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
- 【図 6 8】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
- 【図 6 9】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変 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 7 0】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

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

【図 7 2】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

【図 98】(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 99】大当たり中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 109】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【図 110】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

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

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

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

【図 114】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 115】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 116】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 117】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 118】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 119】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 120】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

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

【図 121-2】当り種別表を示す図である。

【図 121-3】各乱数を示す説明図である。

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

【図 121-5】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 121-6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 121-7】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 121-8】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 121-9】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図 121-10】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 121-11】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 122-1】当り種別テーブルを示す説明図である。

【図 122-2】(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る。

【図 122-3】通常状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 122-4】時短状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 122-5】高速時短小当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 122-6】突入変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 2 2 - 7】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 8】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 9】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 0】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 1】擬似変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 1 2 2 - 1 2】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 3】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 4】直大当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 5】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 1 2 2 - 1 6】a時短状態（ドリーム R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 7】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 8】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 1 9】a時短状態（超高速 H Y P E R R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 0】b時短状態（無敵 R U S H）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 1 2 2 - 2 1】遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 2】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 2 2 - 2 3】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 2 2 - 2 4】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 2 5】遊技フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 6】ドリーム R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 7】（A）は、第 1 ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（B）は、第 2 ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 30
- 【図 1 2 2 - 2 8】超高速 H Y P E R R U S Hにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 2 9】可動体とロゴパネルと画像表示装置の正面図である。
- 【図 1 2 2 - 3 0】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 1】第 1 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 2】第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 3】第 2 変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 4】第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 5】第 1 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 40
- 【図 1 2 2 - 3 6】第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 7】第 2 先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 3 8】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 3 9】（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、（B 1）及び（B 2）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 0】（B 3）及び（B 4）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 1】変化演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 4 2】（1）は、第 1 先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、（2）は、第 2 先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。 50

- 【図 1 2 2 - 4 3】大当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 4】小当たり中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 5】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 6】変動開始時演出判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 7】変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 8】図柄 3 R 通常大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 1 2 2 - 4 9】図柄 3 R 通常大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 0】図柄 1 0 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 10
- 【図 1 2 2 - 5 1】図柄 1 0 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 2】図柄 1 0 R a 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 3】図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 1 2 2 - 5 4】図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 5】図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 20
- 【図 1 2 2 - 5 6】図柄 1 0 R b 時短大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 7】大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 1 2 2 - 5 8】大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 5 9】大当たり発生カウント値 = 3 となる大当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 0】通常小当たりが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。 30
- 【図 1 2 2 - 6 1】通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 2】通常小当たりが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 3】発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 2 2 - 6 4】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
- 【図 1 2 2 - 6 5】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。 40
- 【図 1 2 2 - 6 6】入賞間隔と保留消化期間と第 2 保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0 0 1 0】
- 本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
- 【0 0 1 1】
- (特徴部 1 3 2 S G 形態)
- [形態 1]
- 形態 1 - 1 の遊技機は、
- 可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり）が導出され 50

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、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

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

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

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

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシ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 4 7 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 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートに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 6 1 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 6 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

10

20

30

40

50

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 6 5 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）、

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。

【 0 0 1 2 】

形態 1 - 2 の遊技機は、

20

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 4 5 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 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートに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）、

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 6 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

50

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。

【0013】

形態1-3の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第1可動体と前記第2可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図31、図32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61に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作は、盤下可動体32Bのイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

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

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第2可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図62に示すように、パチンコ遊技機1が起動したときの盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体32Aの演出動作は実行されず、盤下可動体32Bのイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体32Aの演出動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0014】

形態1-4の遊技機は、

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

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

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図61及び図62に示すように、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの初期化報知に応じた態様

10

20

30

40

50

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 6 7 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。

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。

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 5 の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり（例えば、図 4 5 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 4 7 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）、

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、

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 6 8 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置 5 でエフェクト表示 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。

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。

【 0 0 1 6 】

形態 1 - 6 の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

10

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0017】

形態1-7の遊技機は、

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

30

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

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

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

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

40

前記発光制御手段は、

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

前記特別演出可動制御により可動している前記第2可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図51（E5）に示すように、演出制御用CPU120が、盤下可動体32Bの上昇時に盤下可動体9eお

50

所定の発光色（例えば、図５６（Ｂ９）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【００１８】

形態１－８の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、該第２可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５６（Ｂ）、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様（赤点滅）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ＣＰＵ１２０が、図５６（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂの進出動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをレインボーフラッシュさせ、盤下可動体３２Ｂの対比動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをなめらかレインボーにて発光させる部分）、

ことを特徴としている。

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

【００１９】

形態１－９の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

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

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

前記発光制御手段は、

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

前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａの確認動作の実

10

20

30

40

50

行中は、盤上可動体 L E D 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 L E D 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。

【 0 0 2 0 】

形態 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 3 0 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 3 0 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。

【 0 0 2 1 】

形態 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 3 0 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 3 0 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。

【 0 0 2 2 】

形態 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 7 0 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

10

20

30

40

50

るとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図 7 0 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 7 1 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。

【 0 0 2 3 】

形態 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 7 2 に示すように、各可動体のイニシャル動作中に第 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。

【 0 0 2 4 】

形態 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

10

20

30

40

50

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 7 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 7 4 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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）、

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いため、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。

【 0 0 2 5 】

形態 1 - 1 5 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 7 5 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 7 5 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 7 5 に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ 8 L、8 R からの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 6 】

〔形態 2〕

形態 2 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

10

20

30

40

50

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

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76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76～図78に示すように、電断後にパチンコ遊技機1が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0027】

形態2-2の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用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）、

ことを特徴としている。

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

【0028】

形態2-3の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレー

10

20

30

40

50

ション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0029】

形態2-4の遊技機は、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

操作手段（例えば、選択ボタン132SG35）と、をさらに備え、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

【0030】

形態2-5の遊技機は、

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

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

操作手段（例えば、選択ボタン132SG35）と、をさらに備え、

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

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

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

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

10

20

30

40

50

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。

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

【0031】

形態 2-6 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 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 6 1 及び図 6 2 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 6 1 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 5 6 (B) に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

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

ことを特徴としている。

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

【0032】

形態 2-7 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

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

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

前記可動体制御手段は、

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

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 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

10

20

30

40

50

ことが可能であり（例えば、図 7 9 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 が、4 回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作せる部分）、

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 7 9 に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置 5 におけるエフェクト表示 1 3 2 S G 4 0 7 の表示、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g による可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分）、

10

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。

【 0 0 3 3 】

〔形態 3〕

形態 3 - 1 の遊技機は、

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

20

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、CPU 1 0 3）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、

30

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

前記ファンファーレ演出は、

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

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

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

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。

【 0 0 3 4 】

形態 3 - 2 の遊技機は、

50

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、大当たり種別表示 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、大当たり種別表示前導入表示 1 3 2 S G 4 2 2）の表示と、を行うことが可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

【0035】

形態 3 - 3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 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。

【0036】

形態 3 - 4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 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

10

20

30

40

50

動しているとき、該第1可動体の可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第2可動体の可動体LEDがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光する部分）、

ことを特徴としている。

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

【0037】

形態3-5の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第2輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠LED9a、9bが第1輝度によりファンファーレ演出に対応した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56（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0038】

形態3-6の遊技機は、

前記可動体は、第1可動体と第2可動体とを含み、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用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）、

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

前記発光制御手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0039】

形態3-7の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用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 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、

10

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 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。図 5 6（B）参照）、

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

【 0 0 4 0 】

形態 3 - 8 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 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、

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

30

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、

40

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

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記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

50

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。

【0041】

形態3-9の遊技機は、

表示手段（例えば、画像表示装置5）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図52（F7）参照）を実行可能であり、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

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

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

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

【0042】

〔形態4〕

形態4-1の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

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

10

20

30

40

50

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56（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81参照）、

ことを特徴としている。

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

【0043】

形態4-2の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示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。

【0044】

形態4-3の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

前記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

【0045】

形態4-4の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示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56（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0046】

形態4-5の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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。

【0047】

形態4-6の遊技機は、

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

50

前記発光制御手段は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0048】

〔形態5〕

形態5-1の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

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56（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

10

20

30

40

50

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82参照）、

ことを特徴としている。

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

【0049】

形態5-2の遊技機は、

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図83、図84参照）、

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。

【0050】

形態5-3の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示132SG430）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453など）を表示可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図83、図84参照）、

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。

【0051】

形態5-4の遊技機は、

前記発光制御手段は、

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

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

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当たり中

10

20

30

40

50

楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図 5 6（B）参照）、
ことを特徴としている。

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

【0052】

形態 5－5 の遊技機は、

前記可動体は、第 1 可動体と第 2 可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

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

10

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 LED がイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第 2 可動体の可動体 LED が大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

20

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

【0053】

形態 5－6 の遊技機は、

前記発光制御手段は、

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

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

30

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

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。

40

【0054】

形態 5－7 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第 1 期間において第 1 特別発光パターンで発光させ、該第 1 期間終了後の第 2 期間において該第 1 発光パター

50

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

ことを特徴としている。

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

【0055】

〔形態6〕

形態6-1の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

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56（B）参照）、

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

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図85参照）、

10

20

30

40

50

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。

【0056】

形態6-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、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132SG510）を表示することが可能であり、

10

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0057】

形態6-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

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

30

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入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

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

40

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。

【0058】

形態6-4の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

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

50

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。

【0059】

形態6-5の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0060】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作によ

10

20

30

40

50

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56（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52（F10）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図86参照）、

ことを特徴としている。

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

【0061】

形態7-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図83、図84参照）、

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。

【0062】

形態7-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0063】

形態 7-4 の遊技機は、

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

ことを特徴としている。

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

【0064】

20

形態 7-5 の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

30

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。

40

【0065】

〔形態 8〕

形態 8-1 の遊技機は、

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

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

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、C P U 1 0 3）と、

50

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、
前記可動体制御手段は、

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

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56（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53（F21）～（F29）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図87参照）、

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。

【0066】

形態8-2の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）をさらに備え、

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

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、

10

20

30

40

50

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）、

ことを特徴としている。

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

【0067】

形態8-3の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用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、

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56（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0068】

形態8-4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、

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0069】

10

20

30

40

50

形態 8 - 5 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御され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 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、

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、

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。

20

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。

【0070】

形態 8 - 6 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

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

前記インターバル演出は、

導入パート（図 53（F21）～（F23）参照）と、

30

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

で構成され、

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

ことを特徴としている。

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

【0071】

40

形態 8 - 7 の遊技機は、

音出力手段（例えば、スピーカ 8L、8R）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、をさらに備え、

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

前記インターバル演出は、

導入パート（図 53（F21）～（F23）参照）と、

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

50

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、

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 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

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

【0072】

形態 8-8 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 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 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

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

で構成され、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体 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 5 3（F 2 4）参照）を実行可能であり、

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

前記可動体制御手段は、

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

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

前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可

10

20

30

40

50

動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

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

10

ことを特徴としている。

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

【0073】

形態8-9の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

20

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0074】

〔形態9〕

形態9-1の遊技機は、

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

40

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

50

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

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

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

前記報知演出は、

導入パート（例えば、図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、

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

で構成され、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0075】

形態 9-2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0076】

形態 9-3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示 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

10

20

30

40

50

、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3 など) を表示可能であり、前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である(図 8 3、図 8 4 参照)、ことを特徴としている。

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

【0077】

形態 9-4 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段と、をさらに備え、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0078】

形態 9-5 の遊技機は、

発光手段と、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0079】

形態 9-6 の遊技機は、

発光手段と、

10

20

30

40

50

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、
前記発光制御手段は、

前記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LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図56（B）参照）、

ことを特徴としている。

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

【0080】

形態9-7の遊技機は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0081】

形態9-8の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R）と、をさらに備え、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体 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。

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

【0082】

形態 9-9 の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

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

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

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

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

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

【0083】

〔形態 10〕

形態 10-1 の遊技機は、

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

可動体（例えば、盤上可動体 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

10

20

30

40

50

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 5 2（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 5 2（F 1 2）、図 5 3（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 5 2（F 1 3）、図 5 3（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 5 3（F 3 2）、（F 3 4）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図 9 0 参照）、

ことを特徴としている。

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

【0084】

形態 10-2 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、

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

ことを特徴としている。

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

【0085】

形態 10-3 の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）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

10

20

30

40

50

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

前記発光制御手段は、

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 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)にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体 L E D がエンディング演出(導入パート)に対応する態様にて発光する。図56(B)参照)、

ことを特徴としている。

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

【0086】

形態10-4の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段(例えば、演出制御用 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 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、エンディング演出(導入パート)に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様(白点灯)にて低輝度で発光する。図56(B)参照)、

ことを特徴としている。

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

【0087】

〔形態11〕

形態11-1の遊技機は、

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

可動体(例えば、盤上可動体 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、CPU103）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）、
前記可動体制御手段は、

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

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

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56（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53（F32）、（F34）参照）が開始されるよりも前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図91参照）、

ことを特徴としている。

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

【0088】

形態11-2の遊技機は、

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

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、

10

20

30

40

50

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。

【0089】

形態11-3の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0090】

形態11-4の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0091】

形態11-5の遊技機は、

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

前記発光制御手段は、

前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対

10

20

30

40

50

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56（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断前が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。

10

【0092】

〔形態12〕

形態12-1の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

20

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

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132SG454）を表示可能であり、

30

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132SG002）を表示可能であり、

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

前記確認可動制御は、前記第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が大当たりに関する大当たり情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示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部分。図92参照）、

40

ことを特徴としている。

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

【0093】

形態12-2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

50

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が変化可能な部分）、ことを特徴としている。

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

【0094】

形態12-3の遊技機は、

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

ことを特徴としている。

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

【0095】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

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

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

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

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

前記特定の可変表示パターンは、

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

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

を含んで構成され、

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

ことを特徴としている。

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

10

20

30

40

50

【0096】

形態13-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0097】

〔形態14〕

形態14-1の遊技機は、

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

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

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

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

前記開始時演出は、

導入パート（図48（B2）～（B6）参照）と、

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

で構成され、

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

ことを特徴としている。

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

【0098】

形態14-2の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、CPU103）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指

10

20

30

40

50

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CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分)、

ことを特徴としている。

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

【0099】

〔形態15〕

形態15-1の遊技機は、

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

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

演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

可動体制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、を備え、

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

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

前記再可変表示報知演出は、

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

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

で構成され、

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

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

【0100】

形態15-2の遊技機は、

遊技制御手段(例えば、CPU103)をさらに備え、

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

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

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

10

20

30

40

50

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

ことを特徴としている。

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

【0101】

〔形態16〕

形態16-1の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、を備え、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0102】

形態16-2の遊技機は、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0103】

形態16-3の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記第1遊技領域促進報知として、第1遊技領域促進報知表示（例えば、左打ち促進表示132SG530）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132SG530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部分）、

ことを特徴としている。

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

【0104】

形態16-4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41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132SG530）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。）、

ことを特徴としている。

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

【0105】

〔形態17〕

形態17-1の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、を備え、

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

前記表示手段は、

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

10

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

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遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0 1 0 6】

形態 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、

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0 1 0 7】

〔形態 1 8〕

形態 1 8 - 1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0）と、

50

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、を備え、
前記表示手段は、

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

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

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

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

10

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

ことを特徴としている。

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

20

【0 1 0 8】

形態 1 8 - 2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 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）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【0 1 0 9】

40

形態 1 8 - 3 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 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、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、

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

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

50

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

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

【0110】

〔形態 19〕

形態 19-1 の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 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、

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

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

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

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 1 0 1（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 0 1（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 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可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0111】

形態 19-2 の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 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）、

ことを特徴としている。

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

10

【0112】

〔形態 20〕

形態 20-1 の遊技機は、

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

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

20

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

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

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

ことを特徴としている。

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

30

【0113】

形態 20-2 の遊技機は、

演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

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

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

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

40

ことを特徴としている。

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

【0114】

〔形態 21〕

形態 21-1 の遊技機は、

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

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、

遊技制御手段 (例えば、CPU 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 CPU 1 2 0) と、を備え、

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

前記遊技制御手段は、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、CPU 1 0 3 は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分)、

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

電源投入がされた場合、

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0 1 1 5】

形態 2 1 - 2 の遊技機は、

電源投入された場合、

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

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

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、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ (例えば、図 1 0 3 (B) に示すように、復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示される部分)、

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

ことを特徴としている。

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

【0 1 1 6】

形態 2 1 - 3 の遊技機は、

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

前記起動準備表示の表示が行われ (例えば、図 1 0 4 (A) に示すように、起動準備

10

20

30

40

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 0 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 0 4 (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 0 3 (B) に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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 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 9 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 0 4 (B) に示すように、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が表示される部分)、

その後、前記特定識別情報発光制御が行われ(例えば、図 1 0 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、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 0 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 0 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。

【0 1 1 7】

〔形態 2 2〕

形態 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、

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 3 1 及び図 3 2 に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作を行う部分)、

前記発光制御手段は、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

10

20

30

40

50

初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図 6 1、図 6 2 に示すように、枠 LED 9 a、9 b、盤上可動体 LED 9 d、盤下可動体 LED 9 e、枠上可動体 LED 9 f、チャンスボタン LED 9 g を初期化報知態様にて発光させる部分）、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0 1 1 8】

形態 2 2 - 2 の遊技機は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0 1 1 9】

形態 2 2 - 3 の遊技機は、

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

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

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

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

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断

10

20

30

40

50

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0120】

形態22-4の遊技機は、

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

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

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

20

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

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

30

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

ことを特徴としている。

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

【0121】

形態22-5の遊技機は、

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

40

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

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

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

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

50

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

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

ことを特徴としている。

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

【0122】

〔形態23〕

形態23-1の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

前記遊技制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

10

20

30

40

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、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【0123】

形態23-2の遊技機は、

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

10

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

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

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

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

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。

【0124】

形態23-3の遊技機は、

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

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

30

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

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

ことを特徴としている。

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

【0125】

〔形態24〕

40

形態24-1の遊技機は、

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

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

遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

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

50

認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が図31及び図32に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記表示手段は、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0126】

形態24-2の遊技機は、

前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図8に示すように、大当り遊技として3～10のラウンド遊技を実行可能な部分）、

ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置7を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、

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

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

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

その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われたとき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図108に示すように、起動準備表示の132SG500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が壱s状態に制御されたときに復旧中表示132SG510が表示される部分）、

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

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。

【0127】

〔形態25〕

形態25-1の遊技機は、

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

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

可動体制御手段（例えば、演出制御用CPU120）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、

前記表示手段は、

初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示132SG600）を表示することが可能であり、

初期化を伴う電源投入がされた場合、

前記初期化表示の表示が行われ、

その後、前記確認可動制御が行われ、

その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図109、図110参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【0128】

形態25-2の遊技機は、

初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。

【0129】

形態25-3の遊技機は、

10

20

30

40

50

前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は所定の実行期間（例えば、30 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、

ことを特徴としている。

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

10

【0130】

形態 25-4 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0131】

20

形態 25-5 の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0132】

30

〔形態 26〕

形態 26-1 の遊技機は、

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

第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）と、

第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記第 1 可動体が初期位置に位置するとともに前記第 2 可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第 1 可動体が進出位置に位置するとともに該第 2 可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第 1 可動体と該第 2 可動体との距離が近くなり（図 1 1 1 参照）、

40

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体との可動期間が重複するように、該第 1 可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第 2 可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第 1 可動体と該第 2 可動体との可動期間が重複しないように、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

50

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 1 1（B）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 1 1（C）参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 1 1（D）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第 1 可動体の進出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

10

【0133】

形態 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、

20

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第 1 可動体と前記第 2 可動体の動作を含まない態様で該第 1 可動体と該第 2 可動体とを可動させる制御である（例えば、第 1 可動体と第 2 可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B については、動作確認制御において、図 1 1 2（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B とを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

30

ことを特徴としている。

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

【0134】

形態 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）、

40

ことを特徴としている。

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

【0135】

形態 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

50

帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第1可動体と第2可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0136】

〔形態27〕

形態27-1の遊技機は、

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

第1可動体（例えば、盤下可動体32B）と、

第2可動体（例えば、枠上可動体132SG101）と、

可動体制御手段と、を備え、

前記第1可動体は遊技盤（例えば、遊技盤2）に設けられ、

前記第2可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠3a）に設けられ、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第1可動体および前記第2可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第1可動体と該第2可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御として、前記第1可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第1可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第2可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図57（F）参照）、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図57（G）～（I）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第1可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第1可動体が進出位置に配置されているときに第2可動体の動作を開始することにより該第2可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。

【0137】

形態27-2の遊技機は、

前記第2可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ132SG104）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第1可動体の初期位置に向けての可動は、前記第2可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤下可動体32B）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG104により検出されたことを条件に行われる部分）、

ことを特徴としている。

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

【0138】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）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

10

20

30

40

50

る。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」や「1 3 2 S G S 1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「S Pリーチ」と略記したりする場合がある。

【0139】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技機用枠 3 には、ガラス窓を有する開閉扉枠 3 a が左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠 3 a により遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠 3 a を閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【0140】

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

【0141】

尚、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、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 103 は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

【0142】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

【0150】

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

【0151】

可変入賞球装置6Bの右側には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0152】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0153】

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

【0154】

一般入賞口 10 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0155】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0156】

可変入賞球装置 6 B の下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 41 が設けられている。遊技球が通過ゲート 41 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

開閉扉枠 3 a の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。開閉扉枠 3 a の上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠 LED 9 a、9 b が設けられている。更に、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカ LED 9 c が設けられている。

【0160】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する盤上可動体 32 A、盤下可動体 32 B が設けられている。また、盤上可動体 32 A 及び盤下可動体 32 B には可動体 LED 9 d、9 e が設けられ、枠上可動体 132 SG 121 には枠上可動体 LED 9 f が設けられ、チャンスボタン 631 B にはチャンスボタン LED 9 g が設けられている。可動体 LED 9 d、9 e、ボタン LED 9 g、枠 LED 9 a、9 b、アタッカ LED 9 c は纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。

【0161】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30 が設けられている。

【0162】

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

【0163】

また、開閉扉枠 3 a の下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン 631 B と、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回転可能に設けられたレバー体 631 A と、を備える操作ユニット 600 が設けられている。尚、チャンスボタン 631 B は、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠 3 a の上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン 132 SG 35 を構成する十字キーが設けられている。

【0164】

10

20

30

40

50

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2参照）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2参照）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2参照）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2参照）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2参照）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2参照）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2参照）が設けられている。

10

【0165】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、レバー体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。

【0166】

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。

20

【0167】

パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板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2参照）。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。

【0168】

30

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

【0169】

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。

40

設定キー51や設定切替スイッチ52は、開閉扉枠3aにより遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。

【0170】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート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

50

数（例えば４）まで保留される。

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０１７６】

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

【０１７７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や３回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御

10

20

30

40

50

されることがある。

【0181】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0182】

時短状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短）ともいう。

【0183】

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

【0184】

（演出の進行など）

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

【0185】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0186】

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

【0187】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、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。

【0188】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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。

【0189】

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

【0190】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0191】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0192】

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

【0193】

尚、大当たり中演出は、通常状態での大当たり（初当たり）の第 1 ラウンドでは、大入賞口が大当たり開放パターン（常時開放）で開放されるため、図 5 2（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 4 0（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。

【0194】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0195】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 3 に示すような主基板 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。

【0196】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0197】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大

10

当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【0198】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105と、リアルタイムクロック106と、を備える。

【0199】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。尚、ROM101に記憶されたプログラムの全部または一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

20

【0200】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0201】

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

【0202】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ132SG023、第2カウントスイッチ132SG024）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

40

【0203】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、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

50

いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0204】

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

【0205】

主基板 11 には、表示モニタ 29、表示切替スイッチ 30、設定キー 51、設定切替スイッチ 52、扉開放センサ 90 が接続されている。扉開放センサ 90 は、開閉扉枠 3a を含めた遊技機用枠 3 の開放を検知する。

【0206】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（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。

【0207】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 32 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0208】

演出制御基板 12 には、演出制御用 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。

【0209】

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。

【0210】

演出制御用 CPU 120 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。

【0211】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0212】

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

10

20

30

40

50

に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、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 2 1、チャンスボタン 6 3 1 B 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 6 3 5 E、進退モータ 6 3 5 F、駆動モータ 1 3 2 S G 1 0 2、1 3 2 S G 1 1 2、1 3 2 S G 1 2 2、1 3 2 S G 1 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0 2 1 3】

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

【0 2 1 4】

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 1 5】

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 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 2 1、チャンスボタン 6 3 1 B 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 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0 2 1 6】

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

【0 2 1 7】

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 1 8】

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

【0 2 1 9】

図 1 3 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 2 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【0 2 2 0】

始動入賞判定処理では、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（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 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 S 2 7 のコマンド制御処理（図 1 2 参照）が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

10

20

30

40

50

【0221】

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。

【0222】

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）。

【0223】

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。

【0224】

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ずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【0225】

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

【0226】

ステップ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。

【0227】

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。

【0228】

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

10

【0229】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

20

【0230】

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

【0231】

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

30

【0232】

図3は、本特徴部132SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を示し、2バイト目はEXT（コマンドの種類）を表す。MODEデータの先頭ビット（ビット7）は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図3に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

40

【0233】

図3に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置5における「

50

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 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 E X T データが設定される。

【0234】

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 4（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。

10

【0235】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4（A）に示すように、コマンド 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。

20

【0236】

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。

【0237】

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 12 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。

30

【0238】

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 12 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。

【0239】

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。

40

【0240】

図 4（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

50

態、時短状態C1)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9503Hは、大当りCの大当り遊技終了後の最大で7回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態B)に対応した第4遊技状態背景指定コマンドである。コマンド9504Hは、大当りDの大当り遊技終了後の最大で7回の第2特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態(高ベース状態、時短状態B)に対応した第5遊技状態背景指定コマンドである。大当りEの大当り遊技終了後の最大で685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C2)に対応した第6遊技状態背景指定コマンドである。

【0241】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【0242】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の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、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」～「10」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0243】

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つき、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つき、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。

【0244】

コマンドC1XXHは、保留記憶表示エリア132SG005D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C2XXHは、保留記憶表示エリア132SG005D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ついで、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基ついで、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したとき)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0245】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0246】

コマンドC4XXH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C6XXHは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【0247】

コマンドD100H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132SG024を通過したことで該第2カウントスイッチ132SG024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D2XXH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D3XX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E100Hは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【0248】

図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、本特徴部132SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5が、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1～MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【0249】

図6は、本特徴部132SGにおける変動パターンを示している。本特徴部132SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【0250】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律15秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【0251】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り変動パターンとははずれ変動パターンについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが

遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【0252】

尚、本特徴部132SGにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための15秒間の特図可変表示時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、15秒間に限らず遊技状態に応じて異なってもよい。

【0253】

尚、図6(A)及び図6(B)に示すように、本特徴部132SGでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【0254】

図6(A)に示すように、第1特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部132SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【0255】

尚、第1特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチα変動パターン、スーパーリーチβ変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を1~3回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部132SGでは、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβのいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似連演出が1回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が2回実行される場合はその後にスーパーリーチαのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が3回実行される場合はその後にスーパーリーチβのリーチ演出が実行されるようになっている。

【0256】

尚、第2特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチβのリーチ演出が最も大当り期待度が高く設定されており、スーパーリーチαのリーチ演出はスーパーリーチβのリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当り期待度：スーパーリーチβ>スーパーリーチα>ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部132SGでは、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当り期待度が高まるようになっている。

【0257】

一方で、図6(B)に示すように本特徴部132SGにおける第2特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターンとして、第1特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチγのリーチ演出が実行されるスーパーリーチγ変動パターン）が設けられている。これら第2特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチγの変動パターンが最も大当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り期待度：スーパーリーチγ>ノーマルリーチ>非リーチ）。

【0258】

尚、本特徴部132SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば

、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【0259】

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

【0260】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図7などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブル（図14～図19参照）などが記憶されている。

【0261】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図7（A）に示す表示結果判定テーブル1、図7（B）に示す表示結果判定テーブル2、図7（C）に示す大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）、図7（D）に示す大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）、図7（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14、図19参照）、各種第2特図用変動パターン判定テーブル（図20～図19参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【0262】

図7（A）及び図7（B）は、表示結果判定テーブル1と表示結果判定テーブル2を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル1は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、CPU103が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が1（第1）である、つまり、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、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。

【0263】

図7（A）に示すように、可変表示特図指定バッファが第1である場合には、大当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。

【0264】

また、図7（B）に示すように、可変表示特図指定バッファが第2である場合には、大

当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。

【0265】

つまり、CPU103は、可変表示特図指定バッファが第1である場合（可変表示を行う特別図柄が第1特別図柄である場合）、MR1の値が図7（A）に示す大当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7（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7（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。

10

【0266】

尚、図7（A）及び図7（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。

20

【0267】

尚、本特徴部132SGでは、CPU103は、図7（A）及び図7（B）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、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、小当りの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0268】

また、本特徴部132SGでは、可変表示特図指定バッファが第1である場合、大当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。

30

【0269】

図7（C）及び図7（D）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7（C）は、遊技球が第1始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第1特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図7（D）は、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第2特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。

40

【0270】

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132SGでは、図7（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。

50

【0271】

図7(E)は、ROM101に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、小当りの種別を小当りAまたは小当りBに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部132SGでは、小当りAの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りCの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りDまたは大当りEの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りBの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過した場合、すなわちV入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りEの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りC~大当りEは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値MR2によって決定される大当り種別ではなく、小当りAと小当りBのいずれの小当り遊技中に遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことによって決定される大当り種別である。

10

【0272】

ここで、本特徴部132SGにおける大当り種別について、図8を用いて説明すると、本特徴部132SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りA~大当りEが設定されている。

20

【0273】

これら大当りA~大当りEのうち、大当りAは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りAにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として1回、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で5回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Aとして時短制御が実行される。

【0274】

大当りBは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが10回(いわゆる10ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りBにおける各ラウンドのインターバル期間は全て0.5秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で685回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計689回の特図ゲームが実行されるまで時短状態C1として時短制御が実行される。

30

【0275】

大当りCは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが3回(いわゆる3ラウンド)、繰返し実行される大当りである。また、大当りCにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目及び2ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示を対象として最大で合計11回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Bとして時短制御が実行される。

40

【0276】

大当り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りである。また、大当り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、大当りDの大当り遊技状態の終了後は、第2特別図柄の可変表示を対象として最大で7回の特図ゲームが実行されるまで、または第1特

50

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。

【0277】

大当たりEは、大入賞口を遊技者にとって有利な第2状態に変化させるラウンドが9回（いわゆる9ラウンド）、繰返し実行される大当たりである。また、大当たりEにおける各ラウンドのインターバル期間については、1ラウンド目、2ラウンド目及び4ラウンド目～9ラウンド目のインターバル期間が0.5秒に設定されており、3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されている。更に、大当たりEの大当たり遊技状態の終了後は、第2特別図柄の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。

10

【0278】

このように、大当たりC～大当たりEの3ラウンド目のインターバル期間は30秒に設定されており、本特徴部132SGでは、該30秒間に亘って大当たり遊技が9ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。

【0279】

尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進出し易くなる、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。

20

【0280】

尚、大当たりAの大当たり遊技終了後の時短状態Aでは、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が1回に設定されているため、当該1回の第2特別図柄の可変表示と、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。

30

【0281】

また、大当たりDの大当たり遊技終了後の時短状態では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が7回に設定されているため、当該7回の第2特別図柄の可変表示と、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。

【0282】

また、大当たりBまたは大当たりEの大当たり遊技終了後の時短状態C2では、第2特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が685回に設定されているため、当該685回の第2特別図柄の可変表示と、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。

40

【0283】

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。

【0284】

50

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える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。

10

【0285】

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9に示すような遊技制御用データ保持エリア132SG150が設けられている。図9に示す遊技制御用データ保持エリア132SG150は、特図保留記憶部132SG151と、普図保留記憶部132SG151Cと、遊技制御フラグ設定部132SG152と、遊技制御タイマ設定部132SG153と、遊技制御カウンタ設定部132SG154と、遊技制御バッファ設定部132SG155とを備えている。

【0286】

20

特図保留記憶部132SG151は、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【0287】

一例として、特図保留記憶部132SG151は、第1始動入賞口や第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、始動口バッファ値、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「8」）に達するまで記憶する。尚、第1始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第2始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で4個である。

30

【0288】

こうして特図保留記憶部132SG151に記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームまたは第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【0289】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第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

50

方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

【0290】

普図保留記憶部132SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部132SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR4を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0291】

遊技制御フラグ設定部132SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部132SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0292】

遊技制御タイマ設定部132SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部132SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0293】

遊技制御カウンタ設定部132SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部132SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部132SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【0294】

遊技制御カウンタ設定部132SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウン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104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【0295】

遊技制御バッファ設定部132SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部132SG155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0296】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【0297】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出

10

20

30

40

50

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。

【0298】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【0299】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【0300】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 10 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 132SG190 が設けられている。図 10 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 132SG190 は、演出制御フラグ設定部 132SG191 と、演出制御タイマ設定部 132SG192 と、演出制御カウンタ設定部 132SG193 と、演出制御バッファ設定部 132SG194 とを備えている。

【0301】

演出制御フラグ設定部 132SG191 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 132SG191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0302】

演出制御タイマ設定部 132SG192 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 132SG192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0303】

演出制御カウンタ設定部 132SG193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 132SG193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0304】

演出制御バッファ設定部 132SG194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 132SG194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0305】

本特徴部 132SG では、図 10 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 132SG194A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 132SG194 の所

10

20

30

40

50

定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aには、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「8」）に対応した格納領域（バッファ番号「1」～「8」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という3つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

【0306】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行さ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。

【0307】

更に、本特徴部132SGの始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aには、後述する先読予告設定処理（図35）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Aにて画像表示装置5に表示する可変表示中対応パネルや第2特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

20

【0308】

演出制御用CPU120は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

30

【0309】

図10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ132SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「0」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10（B）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」、「5」・・・のそれ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。

40

【0310】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120がコマンド解析処理（S75）

50

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 1 3 2 S G 1 9 4 A の空き領域の先頭に格納すればよい。

【0311】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【0312】

(主基板 1 1 の主要な動作)

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

【0313】

図 1 1 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 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 (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0314】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ 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 RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 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。

【0315】

復旧条件が成立した場合には (ステップ S 3 ; Yes)、復旧処理 (ステップ S 4) を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【0316】

復旧条件が成立しなかった場合には (ステップ S 3 ; No)、初期化处理 (ステップ S 6) を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、RAM 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。

【0317】

演出制御基板 1 2 側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置 5 において所定の画像を表示したり、スピーカ 8 L、8 R から所定の音を出したり、遊技効果ランプ 9 といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【0318】

復旧処理または初期化处理を実行した後に、CPU 1 0 3 は、乱数回路 1 0 4 を初期設定する乱数回路設定処理を実行する (ステップ S 8)。そして、所定時間 (例えば 2 ms) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵

10

20

30

40

50

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。

【0319】

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12のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図12に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

10

【0320】

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

20

【0321】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ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に基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

30

【0322】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、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。

【0323】

図13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「大当り」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部132SGで

40

50

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）。

【0324】

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。

【0325】

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。

【0326】

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。

【0327】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図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の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。

【0328】

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。

【0329】

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

【0330】

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

10

20

30

40

50

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。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【0336】

図14は、図13に示す始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入

10

20

30

40

50

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

【0337】

132SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(132SGS101; N)、132SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(132SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(132SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(132SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(132SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部132SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウン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

【0338】

132SGS103, 132SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(132SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を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

【0339】

132SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部132SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(132SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(132SGS110)。

40

【0340】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表

50

示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、132SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【0341】

132SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(132SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0342】

CPU103は、132SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する(132SGS112)。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う(132SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0343】

132SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する(132SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(132SGS114でY)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(132SGS115)、2390SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(132SGS114でN)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(132SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【0344】

図15(A)は、入賞時乱数値判定処理として、図14の132SGS112にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部132SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理(図13のS110)により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理(図13のS111)において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、CPU103がS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。

【0345】

図15に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、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7（A）に示す表示結果判定テーブル1を選択してステップ132SGS123aに進み（ステップ132SGS122b）、始動口バッファ値が2である場合は、図7（B）に示す表示結果判定テーブル2を選択してステップ132SGS123aに進む（ステップ132SGS122c）。

【0346】

ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、ステップ132SGS109において抽出した乱数値MR1と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値MR1が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値MR1が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値MR1が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ132SGS123b）。

【0347】

ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS126a）。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS126b）。始動口バッファ値が1である場合は、遊技状態が通常状態であれば図18（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図19（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS126c）。

【0348】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が時短状態Aである場合は図20（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルA、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図21（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルD、遊技状態が時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図18（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルGを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS126d）。

【0349】

また、ステップ132SGS123bにおいてCPU103は、乱数値MR1が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS127）。そして、遊技状態が時短状態Aである場合は図20（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図21（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルF、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図18（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択し、ステップ132SGS131に進む（ステップ132SGS128）。

【0350】

また、ステップ132SGS123aにおいてCPU103は、乱数値MR1が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS129）。そして、始動口バッファ値が1であるか否かを判定する（ステップ132SGS130a）。始動口バッファ値が1である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図18（C）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルC、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図19（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択し、ステップ132SGS131に進む（132SGS130b）。

【0351】

また、始動口バッファ値が2であれば、遊技状態が通常状態である場合は遊技状態が時短状態Aである場合は図20（B）に示す第2特図用変動パターン判定テ

10

20

30

40

50

ブルB、遊技状態が時短状態B、時短状態C1または時短状態C2の1～7回目の可変表示である場合は図21(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルE、遊技状態が通常状態または時短状態C2の8回目以降の可変表示である場合は図22(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJを選択し、ステップ132SGS131に進む(ステップ132SGS130c)。

【0352】

ステップ132SGS131においてCPU103は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ132SGS109にて抽出した乱数値MR3を比較し変動カテゴリを非リーチ、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15(B)に示すいずれか)の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する(ステップ132SGS132)。

【0353】

尚、ステップ132SGS124、ステップ132SGS126a、ステップ132SGS127、ステップ132SGS129、ステップ132SGS132において送信設定されたコマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

【0354】

図16は、図13に示す特別図柄通常処理(ステップS110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理においてCPU103は、まず、特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が有るか否かを判定する(ステップ132SGS541)。特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する(ステップ132SGS572)。尚、客待ちデモ指定コマンドは、CPU103がコマンド制御処理(図12参照)を実行することで演出制御基板12に対して送信される。

【0355】

また、特図保留記憶部132SGS151に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部132SGS151の保留番号「1」から始動口バッファ値、乱数値MR1～MR3を読み出して特定する(ステップ132SGS542)。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を-1するとともに、特図保留記憶部132SGS151の記憶内容をシフトする(ステップ132SGS543)。

【0356】

また、ステップ132SGS542において特定した始動口バッファ値が1であるか否かを判定する(ステップ132SGS554a)。始動口バッファ値が1である場合は、可変表示特図指定バッファ値を1にセットし(ステップ132SGS544b)、始動口バッファ値が2である場合は、始動口バッファ値が2である場合は、可変表示特図指定バッファ値を2にセットする(ステップ132SGS544c)。

【0357】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする(ステップ132SGS555)。そして、ステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR1とステップ132SGS555にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値MR1の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS556)。乱数値MR1の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値MR1の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する(ステップ132SGS557)。乱数値MR1の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする(ステップ132SGS558)。そして、小当り種別判定テーブル(図7(E)参照)を選択し(ステップ132SGS558a)、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR2とを比較することによって小当り種別を決定する(ステップ132SGS558b)。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む(ステップ132SGS558c)。尚、乱数値MR1の値が小当りの範囲外である場合

、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ132SGS570に進む。

【0358】

また、ステップ132SGS556において乱数値MR1の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ132SGS566）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図7（C）または図7（D）参照）を選択し（ステップ132SGS567）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ132SGS542において読み出した乱数値MR1とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ132SGS568）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ132SGS570に進む（ステップ132SGS569）。

10

【0359】

ステップ132SGS570においてCPU103は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ132SGS571）。

【0360】

図17は、図13に示す変動パターン設定処理（ステップS111）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてCPU103は、まず、実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS131）。実行する可変表示が第1特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否かにより判定すればよい。第1特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図18及び図19に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ132SGS135に進む（ステップ132SGS132）。

20

【0361】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が2個以下である場合は図18（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第1特図保留記憶数が3個以上である場合は図18（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態である場合は図18（C）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルCを選択する。

30

【0362】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図19（A）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図19（B）に示す第1特図用変動パターン判定テーブルEを選択する。

【0363】

また、ステップ132SGS131において実行する可変表示が第2特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図20～図23から選択してステップ132SGS135に進む（ステップ132SGS134）。

40

【0364】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Aであれば図20（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルAを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Aであれば図20（B）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルBを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Aであれば図20（C）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルCを選択する。

【0365】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態B、時短状態C1、時短状態C2の1～7回目の可変表示及び12～685回目の可変表示であれば図21（A）に示す第2特図用変動パターン判定テーブルDを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状

50

態B、時短状態C1、時短状態C2の1～7回目の可変表示及び12～685回目の可変表示であれば図21(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルEを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態B、時短状態C1、時短状態C2の1～7回目の可変表示及び12～685回目の可変表示であれば図21(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルFを選択する。

【0366】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態C2における8～10回目の可変表示であれば図22(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルG、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態または時短状態C2における8～10回目の可変表示であれば図22(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルH、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態または時短状態C2における8～10回目の可変表示であれば図22(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルIを選択する。

【0367】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態C2における11回目の可変表示であれば図23(A)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルJ、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態C2における11回目の可変表示であれば図23(B)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルK、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態C2における11回目の可変表示であれば図23(C)に示す第2特図用変動パターン判定テーブルLを選択する。

【0368】

ステップ132SGS132またはステップ132SGS134aの実行後、CPU103は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR3とを比較して変動パターンを決定する(ステップ132SGS135)。尚、ステップ132SGS135の処理においてCPU103は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ132SGS542にて読み出した乱数値MR3を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

【0369】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに(ステップ132SGS136)、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い(ステップ132SGS137)、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う(ステップ132SGS138)。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する(ステップ132SGS139)。尚、ステップ132SGS137において送信設定された各種コマンドは、図12に示すコマンド制御処理において演出制御基板12に対して送信される。

【0370】

尚、第1特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値MR3の割り振りが図18及び図19に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第1特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値MR3の割り振りが図22及び図23に示すように設定されているため、スーパーリーチβの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチα、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第1特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合(大当り期待度)が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に可変表示結果が大当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りとなる割合が高くなるよう設定されている。

【0371】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当たり期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチβのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチβの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチβの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチαのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチαの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチαの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当たり期待度が高く設定されている。

10

【0372】

図24は、図13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12に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

20

【0373】

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12に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板12に対して送信される。

30

【0374】

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た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た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た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た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た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）。

40

50

)。

【0375】

また、ステップ132SGS204において大当りフラグがセットされていない場合、CPU103は、合計時短回数カウンタの値が1以上であるか否かを判定する（ステップ132SGS216）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態において、第1特別図柄の最大時短制御回数と第2特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「5」、「11」、「689」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【0376】

合計時短回数カウンタの値が1以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を-1する（ステップ132SGS217）。更に、可変表示特図指定バッファ値が1であるか否か、つまり、終了した可変表示が第1特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ132SGS218）。可変表示特図指定バッファ値が1である場合はステップ132SGS224に進み、可変表示特図指定バッファ値が2である場合（終了した可変表示が第2特図の可変表示である場合）は、第2特図時短回数カウンタの値を-1してステップ132SGS224に進む（ステップ132SGS219）。尚、第2特図時短回数カウンタは、時短状態において、第2特別図柄の最大時短制御回数（「1」、「7」、「685」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【0377】

ステップ132SGS224においてCPU103は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ132SGS240に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が0となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ132SGS225）。合計時短回数カウンタの値が0でない場合はステップ132SGS240に進み、合計時短回数カウンタの値が0である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ132SGS226）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ132SGS240に進む（ステップ132SGS227）。

【0378】

ステップ132SGS240においてCPU103は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始3指定コマンドまたは当り4開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ132SGS242に進む。尚、当り開始3指定コマンド及び当り4開始指定コマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ132SGS242に進む。

【0379】

そして、ステップ132SGS242においてCPU103は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部132SGであれば0.5秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ132SGS243）。

【0380】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、CPU103が図12に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板12に送信される。

【0381】

図25は、小当り開放中処理として、図13のS119にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、先ず開放時間タイマの値を-1する（132SGS281）。そして、CPU103は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（132SGS282）。

【0382】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、132SGS293に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する(132SGS283)。大入賞口の開放タイミングである場合は、CPU103はソレノイド132SG083を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する(132SGS284)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い(132SGS285)、132SGS286に移行する。尚、132SGS285において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板12に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、132SGS284及び132SGS285を経由せずに132SGS286に移行する。

10

【0383】

132SGS286において、CPU103は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する(132SGS286)。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、CPU103はソレノイド132SG083を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する(132SGS287)。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い(132SGS288)、132SGS289に移行する。尚、132SGS288において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板12に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、132SGS287及び132SGS288を経由せずに132SGS289に移行する。

20

【0384】

132SGS289において、CPU103は、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったか否かを判定する(132SGS289)。第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第2カウントスイッチ132SG024がオンとなっている場合は、既に第2カウントスイッチ132SG024がオンとなったこと、すなわち遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことを示すV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(132SGS290)。V入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、V入賞フラグがセットされていない場合は、V入賞フラグをセットする(132SGS291)。

【0385】

そして、CPU103は、演出制御基板12に対するV入賞通知コマンドの送信設定を行う(132SGS292)。尚、V入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。

30

【0386】

そして、132SGS293において、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理(S120)に対応した値である“10”に更新し(132SGS293)、当該小当り開放中処理を終了する。

【0387】

図26は、小当り終了処理として、図13の132SGS120にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り終了処理において、CPU103は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する(132SGS301)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は(132SGS301;N)、小当りフラグをクリアし(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。

40

【0388】

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、

50

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がオンとなっていない場合は、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

【0389】

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。

【0390】

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7（E）に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りC」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りD」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りC」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部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。

20

【0391】

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。

30

【0392】

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るため、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。

【0393】

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。

40

【0394】

図27は、図13に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてCPU103は、まず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ103SGS321）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ132SGS322a）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ132SGS322b）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板12に送信される。また、大当り

50

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）。

【0 3 9 5】

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）。

【0 3 9 6】

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）。

【0 3 9 7】

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）。

【0 3 9 8】

ステップ 1 3 2 S G S 3 3 9 b において C P U 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。

【0 3 9 9】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 2 8 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 2 8 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、画像表示装置 5 において起動準備表示を表示するための起動準備表示処理（ステップ 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。

【0 4 0 0】

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。

【0401】

また、ステップS71の初期化処理によって、ステップ132SGS70の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機1に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置5は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【0402】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰返し実行して待機する。

【0403】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0404】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0405】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、CPU103から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置5において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示表示処理（ステップ132SGS75b）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132SGS75c）とが実行される。

【0406】

尚、本特徴部132SGにおける起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部132SGにおける

10

20

30

40

50

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。

【0407】

また、初期動作制御処理の後には、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 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。

10

【0408】

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 LED 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、CPU 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。

20

【0409】

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。

30

【0410】

初期動作制御処理は、図 2 9 に示すように、大別して、パチンコ遊技機 1 に設けられている可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 1 0 0）と、これら可動体（盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ 1 3 2 S G S 2 0 0）との 2 つの処理を含んでいる。

【0411】

図 3 0 は、図 2 9 における原点配置制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 3 0 に示す原点配置制御処理にて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、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れているか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 4 0 2）。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 1 3 2 S G S 4 0 3）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。

40

【0412】

デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（1 3 2 S G S 4 0 4）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、

50

飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すればよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。

【0413】

そして、ステップ132SGS402において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ132SGS403においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ132SGS404において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用CPU120は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出状況を特定し（ステップ132SGS410）、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する（ステップ132SGS411）。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ132SG412）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ132SGS413）、ステップ132SGS414に進む。尚、ステップ132SGS411において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ132SGS412及びステップ132SGS413を実行せずにステップ132SGS414に進む。

10

【0414】

ステップ132SGS414において演出制御用CPU120は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスタイマをセットするとともに（ステップ132SGS415）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置5の表示制御及びスピーカ8L、8Rからの音出力制御と各LEDの発光制御とを開始する（ステップ132SGS416）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS417）。

20

【0415】

また、ステップ132SGS401において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用CPU120は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を-1（減算）する（ステップ132SGS420）。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ（タイマアウト）したか否かを判定する（ステップ132SGS421）。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスタイマに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS422）。

30

【0416】

また、ステップ132SGS421において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに（ステップ132SGS423）制御対象の各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ132SG123、132SG133、132SG103、635C）の検出状況を特定する（ステップ132SGS424）。そして、原点位置センサが非検出の可動体が有るか否かを判定する（ステップ132SGS425）。

40

【0417】

原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定し（ステップ132SG426）、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなければ該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する（ステップ132SGS427）。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ132SGS427の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。

【0418】

図31及び図32は、図29における動作確認制御処理にて実行される処理の一例を示

50

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。

【0 4 1 9】

動作確認制御処理にて演出制御用 CPU 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）。

【0 4 2 0】

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）。

【0 4 2 1】

ステップ 1 3 2 S G S 5 0 8 において演出制御用 CPU 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、コールドスタター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、コールドスタター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、ホットスタター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。

【0 4 2 2】

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 LED の発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ 1 3 2 S G S 5 0 9）。

【0 4 2 3】

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 CPU 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プロセスデータを特定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 1）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 2）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 3）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ 1 3 2 S G S 5 1 5 に進む（ステップ 1 3 2 S G S 5 1 4）。

【0424】

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）。

【0425】

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33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）。

【0426】

例えば、図33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。

【0427】

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）。

【0428】

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）。

【0429】

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グをクリアするとともに（ステップ132SGS536）、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132SGS536a）。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、確認後動作用プロセスデータ（上位）をセットするとともに（ステップ132SGS537）、確認後動作用プロセスタイマ（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LED発光制御を開始する（ステップ132SGS538）。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132SGS539）。

10

20

30

40

50

【0430】

また、ステップ132SGS501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CPU120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132SGS540）、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132SGS541）。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132SGS542）。

【0431】

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132SGS543）。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631B及び盤上可動体32Aの演出位置センサ（突出位置センサ635Dと演出位置センサ132SG124）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132SGS544）。

【0432】

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CPU120は、チャンスボタン631B及び盤上可動体32Aの原点位置センサ（原点位置センサ635Cと原点位置センサ132SG123）の検出結果を記憶し（ステップ132SGS545）、チャンスボタン631B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132SGS546）。チャンスボタン631Bが原点位置に配置されている場合はステップ132SGS548に進み、チャンスボタン631Bが原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン631Bを動作制限可動体として記憶してステップ132SGS548に進む（ステップ132SGS547）。

【0433】

ステップ132SGS548において演出制御用CPU120は、盤上可動体32A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32Aが原点位置に配置されている場合はステップ132SGS550に進み、盤上可動体32Aが原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体32Aを動作制限可動体として記憶してステップ132SGS550に進む（ステップ132SGS549）。

【0434】

ステップ132SGS550において演出制御用CPU120は、可動体制御及びLED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132SGS551）。

【0435】

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34（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、LED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。

【0436】

また、図34（B）に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御とLED発光制御とが動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【0437】

また、図34（C）に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン631B及び盤上可動体の動作制御（可動体制御）とLED発光制御とが確認後動作プロセスタイマ（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。

【0438】

図35は、演出制御プロセス処理として、図28のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、本特徴部132SGにおける先読予告設定処理では、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当たりとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Aにおける第2特別図柄の1回の可変表示とその直後の第2特別図柄の4回の可変表示とを対象として画像表示装置5にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当たりとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SGS194Aにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ132SGS194Aにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図10（B）参照）。

10

【0439】

また、演出制御用CPU120は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ132SGS162）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当たり時が発生したときから発生した大当たり遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態Aは時短状態終了直後の4回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当たり遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置5に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部132SGでは、時短状態C2に制御されている場合は、例外的に第2特図の7回目の可変表示の図柄確定期間から11回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

20

【0440】

また、演出制御用CPU120は、突入演出実行処理を実行する（ステップ132SGS163）。突入演出実行処理では、例えば、大当たり遊技のエンディング演出中から大当たり遊技後の1回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

30

【0441】

ステップ132SGS163の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175、ステップ132SGS176、ステップ132SGS177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0442】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0443】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）

50

を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0444】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0445】

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、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。

【0446】

また、演出制御用CPU120は、図柄確定期間の終了時に、主基板11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。

【0447】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【0448】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用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

10

20

30

40

50

る。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 4 4 9 】

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。

10

【 0 4 5 0 】

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。

【 0 4 5 1 】

図 3 6 は、図 3 5 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）。

20

30

【 0 4 5 2 】

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た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

【 0 4 5 3 】

その後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 3 2 S G S 6 1 1）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ 1 3 2 S G S 6 1 2）。

【 0 4 5 4 】

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 L E D 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、レバー体 6 3 1 A 及びチャンスボタン 6 3 1 B 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。

50

【0455】

尚、本特徴部132SGでは、後述するように、時短状態において画像表示装置5に時短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態B、時短状態C2、時短状態B、時短状態C2のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

10

【0456】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（チャンスボタン631B等））の制御を実行する（132SGS613）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

20

【0457】

尚、本特徴部132SGでは、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに1対1に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0458】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（132SGS614）。また、可変表示制御タイマに所定時間（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）。

30

【0459】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ-1する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可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（S173）に応じた値にセットすればよい。

40

【0460】

（演出の流れ）

次に、本特徴部132SGにおける可変表示での演出の流れについて説明する。まず、図37に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第1特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置5においてチャンスボタン631Bの操作を促す操作促進画像が画像表示装置5にて表示される（X1～X5）。このとき、可変表示結果が大当たりであれば、遊技者がチャンスボタン631Bを操作するまたはチャンスボタン631Bの操作受

50

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)。

【0 4 6 1】

大当り遊技が大当り A の大当り遊技である場合は、図 3 8 及び図 3 9 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)。

【0 4 6 2】

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)。

【0 4 6 3】

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)。

【0 4 6 4】

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)。

【0 4 6 5】

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)。

【0 4 6 6】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン 6 3 1 B を操作する、或いはチャンスボタン 6 3 1 B の操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第 2 特図の 2 個目 ~ 4 個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置 5 において残りの第 2 特図の可変表示回数が通知された後、第 2 特図の 1 個目の保留記憶と同様の画像が表示される (B 6 ~ B 8)。

【0467】

そして、第2特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の第2特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置5において第2特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「FINAL BATTLE END…」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置5において専用ステージ画像が表示されている状態において第1特図の可変表示が10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（B9～B12）。

【0468】

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C2に制御されることとなる。

尚、後述するが、図38（A1）～（A4）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38（A5）まで復旧中表示が表示され、可動体による26秒間のイニシャル動作が行われる。また、図38（A4）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38（A5）の期間とが重複する場合、画像表示装置5により図38（A6）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39（B3）、（B7））、可動体による26秒間のイニシャル動作が行われる。また、図38（A5）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26秒間のイニシャル動作（時短1回目の変動時間は26秒よりも長い）が行われる。また、図38（A10）（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38（B7）まで復旧中表示が表示され、可動体により、図39（B6）まで通常態様のイニシャル動作、図39（B7）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38（A10）で電断、且つ復旧された場合（当たりパターン）、画像表示装置5により図39（B3）まで復旧中画像が表示され、可動体により、図39（B2）まで通常態様のイニシャル動作、図39（B3）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32Bの動作時の盤下可動体LED9eの発光態様は、イニシャル動作と図39（B1）とで異なる。

【0469】

また、図39（B2）（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39（B5）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39（B3）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39（B3）（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（小当りしている旨を報知）の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作（次ラウンド開始までに終了）が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

【0470】

大当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40に示すように、先ず、第2特図の可変表示として飾り図柄が小当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カウンスイッチ130SG024に検出させるよう指示する画像（「Vを

10

20

30

40

50

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)。

【0471】

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)。

【0472】

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)。

【0473】

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)。

【0474】

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40のC1~C9)。

【0475】

ここで、図41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、該リザルト演出の実行期間中においては、3回の飾り図柄の可変表示(第2特図の可変表示)が極めて短い特図変動時間(0.5秒)にて実行される。該3回の飾り図柄の可変表示(8~10回目の可変表示)においても可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示(11回目の可変表示)が実行される(D1~D3)。

【0476】

そして、該11回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもな

10

20

30

40

50

らない場合は、盤上可動体 3 2 A の動作とともに画像表示装置 5 において該盤上可動体 3 2 A 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 3 2 A の落下後は、該盤上可動体 3 2 A 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（D 4 ～D 6）。

【0 4 7 7】

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 6 3 1 B 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 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、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 6 8 5 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、1 1 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 1 2 回目以降の可変表示が開始される（D 7 ～D 9）。特に、図 4 1（D 2）～図 4 1（D 8）に示すように、時短状態 C 2 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、1 2 回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【0 4 7 8】

〔画像表示装置 5 の表示画面〕

図 3 7 ～図 4 1 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 1 3 2 S G 0 1 3 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 1 3 2 S G 0 1 1 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 1 3 2 S G 0 1 3 にアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 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 1 3 2 S G 0 1 1 に第 1 保留表示 1 3 2 S G 0 0 1 が 4 つ横並びに表示される。

【0 4 7 9】

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 1 3 2 S G 0 1 3 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 1 3 2 S G 0 1 2 が設けられる（図 9 2 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 1 3 2 S G 0 1 3 にアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 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 1 3 2 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 が 4 つ縦並びに表示される。

【0 4 8 0】

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 1 3 2 S G 0 1 1 に第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 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 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。

【0 4 8 1】

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。

【0 4 8 2】

尚、上記第1保留記憶数、第2保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機1に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示132SG201、右打ち促進表示132SG430などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【0483】

尚、上記小図柄は、第4図柄とも言う。第4図柄は、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置5のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第4図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bが画像表示装置5の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用CPUは、第1可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第1特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。また、演出制御用CPUは、第2可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置5を動作させることにより、第2特別図柄に対応する第4図柄の可変表示を行う。

【0484】

また、第1特図用LEDや第2特図用LEDなど、画像表示装置5以外の個所（例えば、遊技盤2の所定個所である特別可変入賞球装置7など）に設けた第4図柄表示装置にて表示される図柄を第4図柄とも言う。

【0485】

〔各種可動体〕

次に、各可動体について、図42～図44に基づいて説明する。図42は、（A）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。図43は、（A）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。図44は、（A）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（B）は演出位置に位置している状態を示す図である。

【0486】

図42及び図43に示すように、遊技盤2の前面側には、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとが設けられている。これら盤上可動体32Aと盤下可動体32Bは、遊技盤2に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図44に示すように、開閉扉枠3aには、枠上可動体132SG101とチャンスボタン631Bとが設けられている。これら枠上可動体132SG101とチャンスボタン631Bは、開閉扉枠3aに設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠3aが閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠3aが閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

【0487】

図42に示すように、盤上可動体32Aは、正面視略台形状に形成され、前面に「XXX」なる文字が表示された演出部32aと、演出部32aを左右側方から支持する支持部32bと、を有し、駆動モータ132SG122及び駆動モータ132SG122の動力を盤上可動体32Aに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体32Aは、図42（A）に示すように、画像表示装置5の表示画面の前方上部の原点位置と、図42（B）に示すように、画像表示装置5の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【0488】

また、盤上可動体32Aは、原点位置において原点位置センサ132SG123により

検出され、演出位置において演出位置センサ 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。

【0489】

図 4 3 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 4 3（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 4 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（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。

10

【0490】

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。

【0491】

図 4 4 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。

20

【0492】

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。

30

【0493】

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）において、図 4 4（A）に示す原点位置と、図 4 4（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。

40

【0494】

また、図 4 4 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

50

部 6 0 0 A からやや上方に突出する原点位置（図 4 4（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。

【0 4 9 5】

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 4 4（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。

10

【0 4 9 6】

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。

【0 4 9 7】

20

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。

【0 4 9 8】

〔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 4 5 ～図 4 6 に基づいて説明する。図 4 5 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 4 6 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。

30

【0 4 9 9】

図 4 5 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り信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【0 5 0 0】

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。

40

【0 5 0 1】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スーパーリーチ大当り変動パターン（例えば、S P 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。

【0 5 0 2】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【0 5 0 3】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別状態としての時短状態 A、時短状態 B、時短状

50

態 C において実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【0504】

また、演出制御用 CPU 120 は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。

【0505】

図 46 (A) に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様が N リーチ態様となって N リーチ演出が実行される前、または S P リーチ態様となって S P 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、S P 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。

10

【0506】

一方、図 46 (B) に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、CPU 103 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。

20

【0507】

また、「昇格演出」は、大当り C、D、E における大入賞口の 3 ラウンド目の開放期間が終了してから 4 ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。

【0508】

（先読可動体予告）

図 45 に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体 32A が動作する演出である。

30

【0509】

具体的には、例えば、図 47 (A1) に示すように、第 1 特別図柄の保留記憶数が「2」の状態でも可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が 12 秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図 47 (A2) 参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体 32A が原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体 32A 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 47 (A3) 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 47 (A4) 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 47 (A5) ～ (A7) 参照）。

40

【0510】

尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体 32A が中間位置まで下降する

50

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。

【0 5 1 1】

(開始時予告)

図 4 5 に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の表示色が変わるか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。

10

【0 5 1 2】

具体的には、例えば、図 4 8 (B 1) に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「!!」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 2 が表示される(図 4 8 (B 2) 参照)。次いで、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる(図 4 8 (B 3) 参照)。

【0 5 1 3】

白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が変わったり拡大表示されたりすることなく、図 4 8 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 の上方に「?」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 3 が表示され、最終表示色が白色であることが報知される(図 4 8 (B 3 a) 参照)。

20

【0 5 1 4】

青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され(図 4 8 (B 4) 参照)、図 4 8 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「!?」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 4 が表示され、最終表示色が青色であることが報知される(図 4 8 (B 4 a) 参照)。

30

【0 5 1 5】

緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後(図 4 8 (B 4) (B 5) 参照)、図 4 8 (B 3) にてアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 が割れて「熱」の文字表示 1 3 2 S G 4 0 5 が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される(図 4 8 (B 5 a) 参照)。

【0 5 1 6】

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 4 8 (B 4) ~ (B 6) 参照)、図 4 8 (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 4 8 (B 6 a) 参照)。

40

【0 5 1 7】

このように「開始時予告」は、保留表示が変わるか否かを煽る期間としての導入パートと(図 4 8 (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 4 8 (B 3 a)、(B 4 a)、(B 5 a)、(B 6 a) 参照)と、を含む。

【0 5 1 8】

50

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た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た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たり期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【0519】

(可動体予告)

図 4 5 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）よりも大きく大当たり期待度が高い「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【0520】

具体的には、例えば、図 4 9 (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 4 9 (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 からは演出効果音が出力される。

【0521】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連演出が実行されない可変表示（例えば、非リーチ変動パターン）においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【0522】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン 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、大当た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 BGM、パターン C：大当たり時祝福音、可動体演出音）が異なるようになっている。

【0523】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図 5 6 (B) 参照）。

【0524】

(擬似連予告)

図 4 5 に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示が再開するか否か、つまり、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が 2 回行われる 2 連パターンと、可変表示の再開が 3 回行われ、2 連パターンよりも大当たり期待度が高い 3 連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、2 連パターン、3 連パターンのいずれかが決定される。

【0525】

具体的には、例えば、図49(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49(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49(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49(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49(C5)参照)。

【0526】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア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49(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49(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49(C10)参照)。

【0527】

また、図49(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49(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49(C9)参照)、SPリーチ演出に発展する。また、図49(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49(C3)～(C7)の流れが繰り返し行われた後、図49(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。

【0528】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと(図49(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49(C6)、(C10)、(C9)参照)と、を含む。

【0529】

(リーチ予告)

図45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。

【0530】

具体的には、例えば、図50(D1)に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア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(図50(D2)参照)、可変表示されている右飾り図柄表示エリア5Rにおける停止表示位置の手前で、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の減速表示が開始される(図50(D3)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5L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50(D4)、(D5)、(D7)参照)、リーチ態様となる場合は、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停止表示位置に停止表示される(図50(D4)、(D5)、(D6)参照)。

【0531】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「333」など）のうちの飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【0532】

（ボタン予告）

図45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5Rにおいて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。

【0533】

具体的には、例えば、図50（D4）～（D5）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631B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631B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631Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【0534】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン631B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631Bを連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン631Bの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、4種類以上設定してもよいし、2種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。

【0535】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン631Bの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図50（D5）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50（D6）、（D7）参照）と、を含む。

【0536】

（当否ボタン演出）

図45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SP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。

【0537】

具体的には、例えば、図51（E1）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、SPリーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、SPリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図51（E2）、（E3）参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン631Bの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示132SG411と、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG412とが表示されることで開始される（図51（E4）参照）。

【0538】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン631Bの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示132SG411とボタン表示132SG412とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りとなる場合は、可動体LED9eが所定の発光色で点灯されながら盤下可動体32Bが原点位

10

20

30

40

50

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、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図 5 1（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、大当り確定図柄の組合せが停止表示されて大当りとなったことが報知される（図 5 1（E 6）～（E 9）参照）。

【0 5 3 9】

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 5 1（E 1 0）～（E 1 2）参照）。

10

【0 5 4 0】

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。

【0 5 4 1】

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 5 1（E 4）参照）、盤下可動体 3 2 B により可変表示結果が大当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 5 1（E 5）、（E 1 0）参照）と、を含む。

20

【0 5 4 2】

（ファンファーレ演出）

図 4 5 に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当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、制御された大当りに関する情報を報知する演出である。尚、大当りに関する情報とは、例えば、大当り種別、ラウンド数、出球数、大当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。

【0 5 4 3】

具体的には、例えば、図 5 2（F 1）に示すように、大当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りとなった後、大当り遊技状態が開始されると、大当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 5 2（F 2）参照）。また、遊技状態が大当り遊技状態に制御されると、図 5 4（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。

30

【0 5 4 4】

次いで、大当り種別（大当り A～E）を示す情報が表示される。具体的には、1 0 ラウンド大当りの場合は「BIG BONUS!!」を構成する大当り種別表示 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 5 2（F 3）～（F 6）参照）。また、3 ラウンド大当りの場合は「SMALL BONUS!!」を構成する文字画像が、所定数（例えば、1 文字）ずつ画像表示装置 5 の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

40

【0 5 4 5】

次いで、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、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 を表示した後（図 5 2（F 7）参照）、盤上可動体 3 2 A 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 1 3 2 S G 4 3 2 を表示する（図 5 2（F 8）参照）。

【0 5 4 6】

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

50

入パートと（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）参照）と、を含む。

【０５４７】

（ラウンド演出）

図４５に示すように、「ラウンド演出」は、大当たり遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。

【０５４８】

具体的には、例えば、図５２（Ｆ９）～（Ｆ１１）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示１３２ＳＧ４５０と、ラウンド回数を示すラウンド数表示１３２ＳＧ４５１と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示１３２ＳＧ４５２と、大当た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と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０と、が表示される。

【０５４９】

尚、時短状態で大当たりした場合は、図５２（Ｆ８）の操作方向報知パートにおいて、図４０（Ｃ２）に示す「Ｖを狙え！！」の演出が実行される。また、図５２（Ｆ９）のラウンド演出期間においても、「Ｖを狙え！！」の演出が継続して行われる。

【０５５０】

また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「ＦＩＮＡＬ ＢＡＴＴＬＥ」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドでキャラクタＡの説明演出が行われていた場合、第２ラウンドではキャラクタＢの説明演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第２ラウンドが開始された際には、再度第１ラウンドで行われていたキャラクタＡの説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタＡの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。

【０５５１】

また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたＰＶ演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドで選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第２ラウンドでは引き続き選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ部分）が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（Ａメロ）が行われる。また、第１ラウンドで選択楽曲Ａを選択楽曲Ｂに変更していた場合、第１ラウンドで選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われ、その後、第２ラウンドでも引き続き選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドではデフォルトの選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に「１５０」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「０」となる）。

【０５５２】

（昇格演出）

図４５に示すように、「昇格演出」は、第２特別図柄の可変表示結果が大当たり表示結果となった大当たり、つまり、大当たりＣ～Ｅにおける３回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当たりが

10

20

30

40

50

大当りC（3ラウンド）よりもラウンド数が多い大当りD、E（10ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

【0553】

具体的には、例えば、図53（F21）に示すように、背景画像が第4背景表示132SG350に切り替え表示され、キャラクタ表示132SG352と、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示132SG351と、が表示されて昇格演出が開始される。

【0554】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示132SG353（例えば、「+50」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値に加算されていく（図53（F22）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示132SG351に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「300」）になったときに、チャンスボタン631Bを模したボタン表示132SG354と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示132SG355と、残り操作有効期間を示すゲージ表示132SG356とが表示され、チャンスボタン631Bの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図53（F23）参照）。

【0555】

次いで、当該大当り種別が大当りDまたは大当りEである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン631Bの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇し（図53（F24）参照）、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示132SG351のカウンタ値が可変表示され（図53（F24）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図59（F25）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示132SG351が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「10R大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「1500」など）が停止表示され、10ラウンド大当りに昇格したことが報知される（図53（F26）参照）。

【0556】

また、当該大当り種別が大当り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ラウンド大当りではなかったこと、つまり、10ラウンド大当りへの昇格に失敗したことが報知される（図53（F27）参照）。

【0557】

このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図53（F21）～（F23）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図53（F24）～（F27）参照）と、を含む。

【0558】

（エンディング演出）

図45に示すように、「エンディング演出」は、大当りが終了することと、大当り終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。

【0559】

具体的には、例えば、図52（F12）～（F14）に示すように、大当り種別が大当りAまたは大当り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、大当りの終了後に「FINAL BATTLE演出」が開始される（時短状態Aに制御される）ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置6Bを狙うことを示す右打ち促進表示132SG430が表示される。

【0560】

また、大当たり種別が大当たりBである場合は、3回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「BATTLE RUSH演出」が開始される（時短状態C1に制御される）ことが報知される（図52（F32）、（F34）参照）。また、大当たり種別が大当たりCである場合は、昇格演出（昇格失敗）が終了したときに、大当たりの終了後に「BATTLE RUSH演出」が開始される（時短状態Bに制御される）ことが報知される（図53（F32）、（F34）参照）。また、大当たり種別が大当たりDまたは大当たりEである場合は、9回目のラウンド遊技が終了したときに、大当たりの終了後に「BATTLE RUSH演出」が開始される（時短状態Bまたは時短状態C1に制御される）ことが報知される（図53（F32）、（F34）参照）。

【0561】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと（図52（F12）、図53（F31）参照）、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13）、図53（F32）、（F34）参照）と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図52（F14）参照）と、を含む。

【0562】

（時短中演出）

図45に示すように、「時短中演出」は、「FINAL BATTLE演出」や「BATTLE RUSH演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である（図38、図40参照）。

【0563】

（リザルト演出）

図45に示すように、「リザルト演出」は、「FINAL BATTLE演出」や「BATTLE RUSH演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である（図39、図40参照）。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図54（B1）、（B2）に示すように、枠上可動体132SG101が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【0564】

（客待ちデモ演出）

図45に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板11から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、60秒）が経過したときに開始される演出である。

【0565】

具体的には、例えば、図55（G1）に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき（図55（G2）参照）、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示される（図55（G3）参照）。そして、図55（G1）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、60秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図55（G4）参照）。

【0566】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタA～D（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図55（G4）～（G7）参照）、味方キャラクタA～Dが集合した画像が表示されたまま（図55（G8）参照）、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図55（G9）～（G10）参照）、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第1背景表示132SG310が表示されて終了する（図55（G11）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示132SG480が表示される（図55（G12）参照）。

10

20

30

40

50

【0567】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、60秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【0568】

また、本実施の形態では、図45に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

10

【0569】

〔初期動作制御〕

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図56に基づいて説明する。図56は、（A）は可動体の動作を説明する図、（B）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【0570】

図56（A）に示すように、演出制御用CPU120は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

20

【0571】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

30

【0572】

詳しくは、演出制御用CPU120は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体は何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

40

【0573】

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。

50

【0574】

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。

【0575】

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。

【0576】

「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。

【0577】

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。

【0578】

具体的には、第1可動体と他の第2可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【0579】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図45に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高

制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認するか否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

【0580】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用CPU120が実行する動作確認制御の動作例について、図57に基づいて説明する。図57は、（A）～（J）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0581】

図57（A）に示すように、パチンコ遊技機1に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理においてCPU103によりステップS6の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用CPU120により、まず、画像表示装置5の表示画面に所定の起動準備表示132SG500が表示される。

【0582】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、3000ms）が経過して主基板11から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、3000ms）が経過したときから、可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）の初期動作制御が開始される（図57（B）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ8L、8Rからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図61参照）。

【0583】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【0584】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン631Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図57（B）参照）、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図57（C）参照）。次いで、チャンスボタン631Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図57（D）参照）、盤上可動体32Aが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図57（E）参照）。次いで、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図57（F）参照）、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図57（G）参照）。次いで、枠上可動体132SG101が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図57（H）参照）、盤下可動体32Bが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図57（I）参照）。その後、所定時間（例えば、約10秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了する。

【0585】

このように動作確認制御では、チャンスボタン631B、盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン631Bのイニシャル動作期間の一部に盤上可動体32Aのイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体32Bのイニシャル動作期間の一部に枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

【0586】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に停止している間に他の可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置や原点位置まで移動するようになっていたため、２以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【０５８７】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図５７に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

【０５８８】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理（復旧中）では「消灯」し、ホットスタート処理時（可変表示停止中）では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像（背景表示）は、例えば、背景画像Ａ、Ｂがあり、背景画像Ａが表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像Ａが表示され、必ず背景画像Ａに対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

【０５８９】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）、ホットスタート処理時（復旧中）、ホットスタート処理時（可変表示停止中）のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出における盤下可動体３２Ｂの動作制御）において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第１発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様）で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第２発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様）で点灯する。

【０５９０】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体ＬＥＤは、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様（白点灯）で発光する一方で（第１発光態様と第２発光態様とが同一）、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様（レインボーフラッシュとなめらかレインボー）で発光する（第１発光態様と第２発光態様とが異なる）ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機１を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

【０５９１】

尚、図５６（Ｂ）では、演出動作制御における可動体ＬＥＤの第１発光態様と第２発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

【０５９２】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体ＬＥＤの輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくならないことを防止することができる。

【０５９３】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時（初

10

20

30

40

50

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)。

【0594】

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 5 5 (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。

10

【0595】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間(コールドスタート処理時またはホットスタート処理時)において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン 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。

【0596】

20

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

【0597】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示 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。

【0598】

30

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。

【0599】

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。

40

【0600】

また、パチンコ遊技機 1 は、図 5 8 ~ 図 6 0 に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当た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。

【0601】

[コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御]

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起

50

動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【0602】

形態1（コールドスタート時のイニシャル動作制御）

図61及び図62に示すように、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始される。起動準備表示132SG500の表示開始から3秒（3000ms）が経過すると、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用CPU120がCPU103から電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、チャンスボタンLED9g、枠上可動体LED9fのそれぞれで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8L、8Rから初期化報知音の出力が開始される。

10

【0603】

尚、本特徴部132SGにおける枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、初期化報知での発光として、演出制御用CPU120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。

20

【0604】

そして、演出制御用CPU120がCPU103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（2000ms）後、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示が終了し、起動準備表示132SG500に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が開始される。

【0605】

まず、起動準備表示132SG500の表示が終了してから4秒後（電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒（6000ms）後）のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図63（A）～（C）参照）。

30

【0606】

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体32A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LED9d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32A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LED9dのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体32A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。

40

【0607】

また、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体32B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32Bの原点位置から演出位置

50

への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体 3 2 B の演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体 L E D 9 e のイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体 3 2 B の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【0608】

更に、盤下可動体 3 2 B の演出位置での停止期間中は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体 L E D 9 f のイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

10

【0609】

尚、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタート時の盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）は、チャンスボタン 6 3 1 B の進出動作の開始から 2 0 秒（2 0 0 0 0 m s）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 の動作（確認動作）の完了タイミングから 4 秒（4 0 0 0 m s）経過した時点で、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g の初期化報知態様での発光及びスピーカ 8 L、8 R からの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部 1 3 2 S G におけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、3 0 秒（3 0 0 0 0 m s）に亘って実行される制御である。

20

【0610】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図 6 1 に示すように、盤上可動体 3 2 A、盤下可動体 3 2 B、チャンスボタン 6 3 1 B、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 のイニシャル動作制御後は、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f が背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタン L E D 9 g はデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ 8 L、8 R は、音出力を停止した状態となっている。

30

【0611】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置 5 において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ 8 L、8 R から通常状態における可変表示用の背景画像に応じた B G M の出力が開始される。

【0612】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置 5 において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体 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。

40

【0613】

尚、図 6 1 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

50

動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fの可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体予告としては、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示132SG407）の表示、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示132SG407）の表示、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン631Bの振動、スピーカ8L、8Rからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fの可動体予告に応じた態様での発光から1または複数を実行してもよい。

10

【0614】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図62に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体32Aが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

【0615】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体32Aのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体32Aのイニシャル動作制御後には盤下可動体32B及び枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が実行される。

20

【0616】

そして、これら盤上可動体32Aや盤下可動体32Bのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置5において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体32Aや盤下可動体32B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御が継続して実行される（図63（D）～（E）参照）。

【0617】

また、各可動体の動作期間中において、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光態様は、画像表示装置5に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

30

【0618】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン631Bの振動とが実行される（図63（F）～（J）及び図64（K）～（L））。尚、該盤上可動体32Aの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光が実行されるが、スピーカ8L、8Rからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

40

【0619】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図65及び図66に示すように、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始される。起動準備表示132SG500の表示開始から3秒（3000ms）が経過すると、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧

50

指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、チャンスボタンLED9g、枠上可動体LED9fのそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ8L、8Rからいずれの音も出力されない（無音）。

【0620】

尚、本特徴部132SGにおける枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから1秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機1が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光を実行すればよい。

【0621】

そして、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから2秒（2000ms）後、画像表示装置5における起動準備表示132SG500の表示が終了し、起動準備表示132SG500に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が開始される。

【0622】

まず、起動準備表示132SG500の表示が終了してから4秒後（電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから6秒（6000ms）後）のタイミングにおいてチャンスボタン631Bの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン631Bの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン631は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン631Bの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンLED9gのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン631の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンLED9gのデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

【0623】

また、チャンスボタン631Bの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体32Aの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体32A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LED9d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32A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LED9dのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体32A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。

【0624】

また、盤上可動体32Aの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体32B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32B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LED9e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32B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LED9eのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体32Bの退避動作の終了タイミ

10

20

30

40

50

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。

【0625】

更に、盤下可動体32Bの演出位置での停止期間中は、枠上可動体132SG101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LED9f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LED9fのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体132SG101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。

【0626】

尚、本特徴部132SGにおけるホットスタート時の盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）は、チャンスボタン631Bの進出動作開始から20秒（20000ms）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は異なり枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gによる初期化報知の態様での発光及びスピーカ8L、8Rからの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部132SGにおけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図65及び図66に示すように、26秒間に亘って盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631、枠上可動体132SG101の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

【0627】

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65に示すように、盤上可動体32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のイニシャル動作制御後は、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f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LED9g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8L、8Rは、音出力を停止した状態（無音）となっている。

【0628】

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8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

【0629】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置5において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体32Aの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン631Bの継続的な振動が実行される。加えて、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ8L、8Rから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【0630】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図66に示すように、盤上可動体32Aのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体32Aが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置5において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ8L、8Rから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたBGMの出力が開始される。

【0631】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体32Aのイニシャル動作制御が

実行されるとともに、該盤上可動体 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。

【0 6 3 2】

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。

【0 6 3 3】

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。

【0 6 3 4】

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。

【0 6 3 5】

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。

【0 6 3 6】

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 2 A の動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置 5 における可動体エフェクトの表示や、各 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 ）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。

【0 6 3 7】

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 6 に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機 1 をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間と

なった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体 3 2 B の動作及び盤下可動体 L E D 9 e の決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体 L E D 9 e の発光態様によって盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【0638】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用 C P U 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置する形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【0639】

また、本特徴部 1 3 2 S G では、図 3 0 に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用 C P U 1 2 0 が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置する形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機 1 を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【0640】

（イニシャル動作制御変形例 1）

尚、本特徴部 1 3 2 S G では、図 6 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置 5 において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部 1 3 2 S G であれば盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B）の動作、枠 L E D 9 a、9 b、盤上可動体 L E D 9 d、盤下可動体 L E D 9 e、枠上可動体 L E D 9 f、チャンスボタン L E D 9 g による可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図 6 7 に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B）を動作させてもよい。

【0641】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各 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 6 7 に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠 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。

【0642】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠 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

10

20

30

40

50

ＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知態様に応じた発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒ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３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂの動作が実行される一方で、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での可動体予告態様に応じた発光やスピーカ８Ｌ、８Ｒ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。

【０６４３】

（イニシャル動作制御変形例２）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、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３２Ａ、チャンスボタン６３１Ｂ）の動作、画像表示装置５での可動体エフェクトの表示、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の発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力を説明したが、変形例として図６８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置５で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３２Ａ及びチャンスボタン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の先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒ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態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒ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。

【０６４４】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂ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３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂを動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【０６４５】

（イニシャル動作制御変形例３）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として、可動体予告（第１可動体予告）の後に、再度可動体予告（第２可動体予告）を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当たりとなる割合が異なる（例えば、第１可動体予告のみが実行された場合よりも第１可動体予告に加えて第２可動体予告が実行される場合の方が、可変表示結果が大当たりとなる割合が高い）ようにしてもよい。

【０６４６】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図６９に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間

と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行（第1可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第1可動体予告の再実行期間中に既に第2可動体予告が開始されている場合は、図69に示すように、実行中の第2可動体予告を優先して実行し、第1可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【0647】

このように、第1可動体予告の再実行期間において既に第2可動体予告が実行中である場合は、第2可動体予告による盤上可動体32Aの動作を優先して第1可動体予告としても盤上可動体32Aの動作を実行しないことによって、第2可動体予告による盤上可動体32Aの動作が第1可動体予告による盤上可動体32Aの動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【0648】

尚、図69に示す例では、1の可変表示中において第1可動体予告と第2可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1可動体予告と第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作態様は同一（例えば、第1可動体予告と第2可動体予告とを、どちらも盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第1可動体予告と第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作態様が異なる（例えば、第1可動体予告を、盤上可動体32Aが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第2可動体を盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【0649】

（イニシャル動作制御変形例4）

また、前記図69に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第1可動体予告と第2可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図70に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第2可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図71に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第1可動体予告と第2可動体予告として盤上可動体32Aの動作を実行するとき、第1可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体32Aの動作が途上で停止してしまった場合には、第2可動体予告の実行期間において該第2可動体予告として盤上可動体32Aの動作を開始するように制御してもよい。

【0650】

このように、第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第2可動体予告としての盤上可動体32Aの動作が実行されることにより、盤上可動体32Aの動作をリトライすることができる。

【0651】

（イニシャル動作制御変形例5）

また、前記図69では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第1可動体予告と第2可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第1可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第1可動体予告としての盤上可動体32Aの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第1可動体予告の再実行期間が第2可動体予告の実行期間内である場合には第2可動体予告の実行を優先して第1可動体予告を再実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図72に示すように、第1可動体予告の再実行期間中に第2可動体予告の実行期間となる場合については、第2可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第1可動体予告の再実行を中断し、以降は第2可動体予告として盤上可

動体 3 2 A を動作させるようにしてもよい。

【0652】

このように、第 1 可動体予告としての盤上可動体 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には、該第 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 の動作を開始することによって、第 1 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作により第 2 可動体予告としての盤上可動体 3 2 A の動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【0653】

(イニシャル動作制御変形例 6)

また、特徴部 1 3 2 S G では、イニシャル動作制御として盤上可動体 3 2 A を原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体 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 3 2 A 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。

【0654】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体 3 2 A 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 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 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 3 2 A を動作させるときは、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 や原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 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 3 2 A の動作を停止させるようにしてもよい。

【0655】

具体的には、変形例として図 7 3 (A) 及び図 7 3 (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 を動作させるとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、原点位置センサによって盤上可動体 3 2 A が検出されていること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 (1 0 0 0 m s) 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、盤上可動体 3 2 A が演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって検出されたこと (盤上可動体 3 2 A が演出位置に移動したこと) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ 1 3 2 S G 1 2 4 によって、盤上可動体 3 2 A が検出されていること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。更に、盤上可動体 3 2 A が原点位置センサ 1 3 2 S G 1 2 3 によって検出されたこと (盤上可動体 3 2 A が原点位置に移動したこと) を条件として駆動モータ 1 3 2 S G 1 2 2 の逆転駆動を停止させる。

【0656】

一方で、図 7 3 (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 を検出しないうえ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。

また、図 7 4 (A) 及び図 7 4 (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テー

タに基づいて駆動モータ132SG122を正転駆動させることによって盤上可動体32Aを第1期間よりも長期間である第2期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の正転駆動を停止することにより盤上可動体32Aを演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ132SG124によって盤上可動体32Aが検出される。そして、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aが演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の逆転駆動を停止することにより盤上可動体32Aを原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ132SG123によって盤上可動体32Aが検出される。

10

【0657】

一方で、図74(B)に示すように、例えば、盤上可動体32Aの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用CPU120は、第2期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用CPU120は、第2期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ132SG124によって盤上可動体32Aが検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ132SG122の正転駆動を停止する。

【0658】

20

そして、演出位置センサ132SG124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32Aが検出されていない場合、演出制御用CPU120は、盤上可動体32Aの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ132SG122を逆転駆動させることによって6000msをかけて盤上可動体32Aを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ132SG123によって盤上可動体32Aが検出されたことに基づいて駆動モータ132SG122の駆動を停止させる。

【0659】

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32A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32Aの動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

30

【0660】

(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32Aが演出位置センサ132SG124によって検出されなかった場合に演出制御用CPU120が盤上可動体32Aの動作エラーと判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用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。

40

【0661】

具体的には、変形例7として図75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。

【0662】

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

50

位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【0663】

ここで、演出制御用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。

【0664】

以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用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。

【0665】

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。

【0666】

尚、上記変形例1～7で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機1の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機1の構成の一部が、各変形例1～7のうち少なくともいずれか1つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例1～7は、複数のうちいずれか1つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機1の構成に追加または変更可能である。

【0667】

形態2（イニシャル動作制御変形例8）

また、前記特徴部132SGでは、図16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76、図77、図78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3000ms後にCPU103からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用CPU120が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。

【0668】

このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体32A）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76、図77、図78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。

【0669】

尚、図76、図77、図78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

10

20

30

40

50

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30秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【0670】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【0671】

(イニシャル動作制御変形例9)

また、上記した変形例では、図75に示すように、演出制御用CPU120が盤上可動体32Aのデッドエンド判定を行った場合は、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79に示すように、演出制御用CPU120が盤上可動体32A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32A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、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)の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。

【0672】

このようにすることで、盤上可動体32A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32A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。

【0673】

形態3(大当り変動終了直前の電断)

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図80に基づいて説明する。図80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。

【0674】

図80に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前(例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前)に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する(停電復旧時(電源投入時)においてホットスタート処理が実行される)と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

【0675】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信し

10

20

30

40

50

たことに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【0676】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約1000ms）が経過するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gの発光と背景音（BGM）の出力が制限される。つまり、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが消灯し、背景音（BGM）が出力されない状態となる。

【0677】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、1500ms）が経過するまでは黒画面表示とされている。

【0678】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【0679】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図52（F7）、（F8）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示132SG431、132SG432が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示132SG431などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。

【0680】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図52（F7）に示すように、右打ち促進表示132SG431が表示されるときに、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

【0681】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体32Aの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイ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。

【0682】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図52（F1）～（F6）参照）内に可動体のイ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。

【0683】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当り 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 5 2 (F 6) において大当り種別表示 1 3 2 S G 4 2 1 の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、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。

【 0 6 8 4 】

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。

【 0 6 8 5 】

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。

【 0 6 8 6 】

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。

【 0 6 8 7 】

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。

【 0 6 8 8 】

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。

【 0 6 8 9 】

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（3 0 m s など）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【0690】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、盤上可動体32Aがイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体LEDがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音出力される。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。

10

【0691】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とが共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出における盤上可動体32Aの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体32Aの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

【0692】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

20

【0693】

形態4（ファンファーレ演出開始直後の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図81に基づいて説明する。図81は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

30

【0694】

図81に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【0695】

40

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、CPU103が大当りの制御を開始した直後であり、CPU103が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後はCPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないため、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準

50

備表示 1 3 2 S G 5 0 0 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 1 3 2 S G 5 1 0 が表示され（図 9 7 参照）、次のコマンドを受信するまで、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。

【0 6 9 6】

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 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。

10

【0 6 9 7】

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 C P U 1 2 0 が、1 回目開始されたことを特定できるため、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（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 については、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する。

【0 6 9 8】

20

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 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。

【0 6 9 9】

30

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（大当た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、大当たりにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

【0 7 0 0】

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 5 2（F 2）～（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期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

40

【0 7 0 1】

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、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 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

50

された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0702】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0703】

また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5には共通の復旧中表示132SG510に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示132SG510が表示されているときに右打ち促進表示132SG430が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示132SG510の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。

【0704】

尚、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示132SG430は復旧中表示132SG510と共通のタイミングで表示されるようになっていたが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示132SG510のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示132SG430を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示132SG510が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当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り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。

【0705】

また、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0706】

また、演出制御用CPU120は、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）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LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631B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56（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。

【0707】

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。

【0708】

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LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第1期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第2期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。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。

【0709】

形態5（ファンファーレ演出終了直前の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図82～図84に基づいて説明する。図82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83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の動作例を示す図である。図84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。

【0710】

図82に示すように、大当た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た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、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0711】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当た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CPU120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、CPU103が大当た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5000ms前のタイミングなど）を含む。

【0712】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用CPU120が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが大当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。

【0713】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間（例えば、約1000ms）がある場合、CPU103が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である1000msが経過してから1回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが消灯し、背景音（BGM）が出力されない状態となる。尚、可動体LEDについては復旧中に対応した態様で発光しても

よい。

【0714】

また、1回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0715】

その後、1回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第2ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用CPU120が受信すると、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当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。

【0716】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0717】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【0718】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、1回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F8）～（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0719】

また、図83（A）に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置5の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示132SG430が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示132SG451、入賞球数表示132SG452、出球数表示132SG453、連荘回数／総出球数表示132SG454が表示される。

【0720】

また、図83（A）に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及

10

20

30

40

50

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。

【0721】

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。

【0722】

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 8 4 (A)、(B) に基づいて説明する。

【0723】

図 8 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、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 8 3 (A) 参照)。

【0724】

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 8 3 (B) 参照)。

【0725】

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 8 3 (C) 参照)。

【0726】

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 8 4 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0727】

図 8 4 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難(または不可)となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0728】

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

10

20

30

40

50

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。

【0729】

一方、図 8 4 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3 (A) 参照）。

【0730】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図 8 3 (D)、(E) 参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【0731】

このように、図 8 4 (A) に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体 3 2 A が大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0732】

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。

【0733】

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。

【0734】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 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。

【0735】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している第 1 可動体の可動体 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

20

30

40

50

【0736】

また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDが大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。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。

10

【0737】

形態6（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図85に基づいて説明する。図85は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

20

【0738】

図85に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、1回目のラウンド遊技（第1ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0739】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、1回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、CPU103が第1回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約1000ms後）のタイミングなど）を含む。

30

【0740】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用CPU120は、1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである1回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

40

【0741】

また、停電復旧中であることが報知されている1回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該1回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、

50

枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0742】

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。

10

【0743】

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。

20

【0744】

また、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、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。

【0745】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該1回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

30

【0746】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

40

【0747】

尚、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0748】

50

また、演出制御用CPU120は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

10

【0749】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当たり中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【0750】

尚、上記形態6において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

20

【0751】

形態7（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図86に基づいて説明する。図86は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0752】

図86に示すように、1回目のラウンド遊技（第1ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

30

【0753】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、1回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が第1回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【0754】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと1回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は1回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、1回目のラウンドインターバ

40

50

ル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0755】

その後、2回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当たり中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当たり中楽曲に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、大当たり中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0756】

また、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該2回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は1回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0757】

このように、1回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の2回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0758】

より詳しくは、本実施の形態では、1回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図52（F10）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0759】

尚、上記形態7において、2回目以降のラウンド遊技（2R～10R）の終了直前に電断が発生した場合、上記した1回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【0760】

形態8（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図87に基づいて説明する。図87は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0761】

本実施の形態では、大当たり種別が大当たりA、大当たりBの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は0.5秒であるのに対し、大当たり種別が大当たりC、大当たりD、大当たりEの場合、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は30秒とされ（図8参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図53（F21）～（F29）参照）が行われる。

【0762】

図 8 7 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。

【 0 7 6 3 】

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。

【 0 7 6 4 】

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 9 7 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。

【 0 7 6 5 】

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。

【 0 7 6 6 】

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 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。

【 0 7 6 7 】

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 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。

【 0 7 6 8 】

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 5 3（F 2 1）～（F 2 9）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0769】

尚、上記形態 8 において、3 回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、3 回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【0770】

また、演出制御用 CPU 120 は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置 5 に復旧中表示 132SG510 を表示するとともに、動作している盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f を復旧中表示 132SG510 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0771】

また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 132SG510 を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン 631B をイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が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 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン 631B を復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0772】

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。

【0773】

また、演出制御用 CPU 120 は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置 5 に復旧中表示 132SG510 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 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED9f、チャンスボタン 631B、アタッカ LED9c を大当たり中楽曲（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 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 LED9d、盤下可動体 LED9e、枠上可動体 LED

10

20

30

40

50

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（大当たり中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【0774】

また、本実施の形態では、CPU 103 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（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が 4 回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、インターバル演出が、導入パート（図 5 3（F 2 1）～（F 2 3）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図 5 3（F 2 4）～（F 2 9）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【0775】

また、演出制御用 CPU 120 は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体 3 2 B を用いた可動体演出を実行可能であり（図 5 3（F 2 4）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体 3 2 B の動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体 3 2 B が動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体 3 2 B が動作するときに該可動体演出に対応した音出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

【0776】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 5 3（F 2 4）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 3 2 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 3 2 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【0777】

また、動作確認制御による盤下可動体 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。

【0778】

尚、本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体32Bが上昇することにより、当該大当たりが3ラウンド大当たりよりも遊技者にとって有利な10ラウンド大当たりであることを報知する昇格演出が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。

【0779】

例えば、大当たり中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第2カウントスイッチ132SG024を通過したことが検出されたことに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態（大当たり確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図88に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体32Bが上昇することにより、当該大当たりが非確変大当たり（大当たり終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当たり）よりも遊技者にとって有利な確変大当たりであることを報知するV昇格演出が行われるようにしてもよい。

【0780】

また、図88に示すように、このV昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、V昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【0781】

形態9（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図89に基づいて説明する。図89は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0782】

本実施の形態では、3回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（30秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図53（F21）～（F29）参照）が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のような昇格演出は、図89に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、3回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

【0783】

この場合、昇格演出は、導入パート（図53（F21）～（F23）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図53（F24）～（F29）参照）と、で構成され、大当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。

【0784】

そして、図89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。

【0785】

昇格演出が実行される3回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、2回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前

10

20

30

40

50

のタイミング（例えば、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、2回目のラウンドインターバル期間など）を含む。

【0786】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと2回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は2回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、2回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0787】

その後、3回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカLED9cは、開放中に対応する態様にて発光する。

【0788】

また、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、2回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または3回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0789】

このように、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、2回目のラウンドインターバル期間中または3回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0790】

より詳しくは、本実施の形態では、2回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、3回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0791】

尚、上記形態 9 において、3 回目のラウンド遊技において昇格演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、3 回目以外のラウンド遊技において昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【0792】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体 LED はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体 LED は昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0793】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 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、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。

【0794】

また、3 回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、3 回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン 631 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。

【0795】

また、演出制御用 CPU 120 は、盤下可動体 32 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は、盤下可動体 LED 9 e が復旧中表示 132 S G 5 10 に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（BGM）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体 LED 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が実行されているのかを容易に判別することができる。

【0796】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図 53（F24）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体 32 B の動作態様と昇格演出での盤下可動体 32 B の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、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。

【0797】

形態 10（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図 90 に基づいて説明する。図 90 は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生し

10

20

30

40

50

た場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0798】

図90に示すように、大当りB、D、Eにおける10回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【0799】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、10回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用CPU120が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、CPU103が10回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約5000ms前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、10個）の1個前となったタイミングや、10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【0800】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU103の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと10回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用CPU120は10回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g、アタッカLED9cが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、10回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【0801】

その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタンLED9gとアタッカLED9cは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

【0802】

また、10回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は10回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【0803】

このように、10回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機1への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体LEDを、演出動作制御を実行するときより低輝

10

20

30

40

50

度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【0804】

より詳しくは、本実施の形態では、10回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図53（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0805】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記3ラウンドや10ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

【0806】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体LEDはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体LEDは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0807】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体LEDがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【0808】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0809】

また、可動体LEDだけでなく、枠LED9a、9bについても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【0810】

形態11（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図91に基づいて説明する。図91は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0811】

図91に示すように、大当たりB、D、Eにおける10回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当たり終了指定コマンドを受信し

10

20

30

40

50

たことに基づいてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当たり遊技状態の制御が再開される。

【0812】

エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当たり終了指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用 CPU 120 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、CPU 103 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 1000ms 後）のタイミングなど）を含む。

【0813】

この場合、ホットスタートで起動された後、CPU 103 の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないで、演出制御用 CPU 120 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 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 132SG500 が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示 132SG510 が表示され（図 97 参照）、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0814】

その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠 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（BGM）の出力が開始される。尚、チャンスボタン LED 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 LED 9 c は消灯する。

【0815】

また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体 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（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。

【0816】

このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体 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。

【0817】

より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図 53（F32）、（F34）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

10

20

30

40

50

【0818】

尚、上記形態10において、最終ラウンドが10ラウンドである大当たりB、D、Eにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが3ラウンドである大当たりA、Cの場合、3回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図52（F13））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

【0819】

また、上記では大当たりB、D、E（10ラウンド大当たり）のエンディング期間を一例として説明したが、大当たりA、C（3ラウンド大当たり）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【0820】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、動作している盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9fを復旧中表示132SG510に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【0821】

また、演出制御用CPU120は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置5に復旧中表示132SG510を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタン631Bを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【0822】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体LEDの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【0823】

また、本実施の形態では、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【0824】

形態12、20（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図92及び図93

10

20

30

40

50

に基づいて説明する。図 9 2 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 9 3 は、(A) は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B) は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【0825】

図 9 2 (A) に示すように、時短状態 B、C 1、C 2 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 1 3 2 S G 3 2 0 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 1 3 2 S G 2 2 1 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 1 3 2 S G 2 0 1 (本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 6 8 5) が表示され、画像表示装置 5 の画面右上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 とが表示され、画像表示装置 5 の画面下部には、大当たり連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 が表示されている。

【0826】

また、画面左上の表示領域 5 S L 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 1 3 2 S G 0 1 3 と、第 2 保留記憶数に対応する第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 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 1 3 2 S G 0 1 3 にアクティブ表示 1 3 2 S G 0 0 3 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 1 3 2 S G 0 1 2 に第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 が 4 つ縦並びに表示される。

【0827】

図 9 2 (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。

【0828】

詳しくは、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 及び第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 が表示される第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2 は、盤上可動体 3 2 A の支持部 3 2 b 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 5 S L は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b が重複しうる位置に表示され、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a が重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 及び時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 は、盤下可動体 3 2 B の演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d の一部が重複しうる位置に表示されている。

【0829】

次に、盤上可動体 3 2 A と盤下可動体 3 2 B がイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図 9 3 (A)、(B) に基づいて説明する。尚、図 9 3 (A)、(B) においては、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 については記載を省略する。

【0830】

図 9 3 (A) に示すように、盤上可動体 3 2 A は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 9 3 (A) 参照)。

【0831】

次いで、盤上可動体 3 2 A が原点位置から下降していくと、まず、第 2 保留記憶数表示

10

20

30

40

50

(表示領域 5 S L) の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は表示の視認が困難 (または不可) となる (図 9 2 (B) 参照)。その後、盤上可動体 3 2 A が中間位置まで移動して第 2 保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に支持部 3 2 b が重複することにより、遊技者は右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認が困難 (または不可) となる (図 9 2 (C) 参照)。

【0832】

次いで、盤上可動体 3 2 A が中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が視認可能となるが、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) の一部の前面側に演出部 3 2 a が重複することにより、遊技者は第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 の視認が困難 (または不可) となるが、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数表示、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 は演出部 3 2 a 及び支持部 3 2 b のいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる (図 9 2 (D) 参照)。

【0833】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体 3 2 A が各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体 3 2 A が演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図 9 3 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0834】

一方、図 9 3 (B) に示すように、盤下可動体 3 2 B は、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4、時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる (図 9 2 (D) 参照)。

【0835】

次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L)、第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2)、演出モード表示 1 3 2 S G 2 2 1 のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 と時短残表示 1 3 2 S G 2 0 1 の一部の前面側に演出部 3 2 c 及び支持部 3 2 d が重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難 (または不可) となる (図 9 2 (D)、(E) 参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体 3 2 B が各表示に重複する状況は同じである。

【0836】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) に重複して遊技者が視認困難 (または不可) となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示 (例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4) に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) の視認性が妨げられにくくなる。

【0837】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A によって第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S

10

20

30

40

50

G 0 1 2) が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【0838】

また、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 は、時短状態中において変化しない一方、第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

【0839】

また、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が第 2 保留記憶数 (表示領域 5 S L) や第 2 保留表示 1 3 2 S G 0 0 2 (第 2 保留表示領域 1 3 2 S G 0 1 2) に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体 3 2 A が連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 に重複する範囲の方が大きくなることが好ましく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B により、変化する可能性がある第 2 保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 よりも妨げられることを防止できる。

【0840】

また、図 9 3 (A) (B) に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 に重複して遊技者が視認困難 (または不可) となる時間が、盤下可動体 3 2 B が大当りに関する大当り情報表示 (例えば、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4) に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B で遊技への影響度が高い右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の視認性が妨げられにくくなる。

【0841】

つまり、右打ち操作により第 2 特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体 3 2 A や盤下可動体 3 2 B によって右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 が覆われてしまうと、第 2 始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第 2 始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、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。

【0842】

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。

【0843】

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

10

20

30

40

50

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132SG002や右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられることを防止できる。

【0844】

また、図93(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）となる時間の方が、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132SG002よりも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。

10

【0845】

また、形態12、20においては、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bと、右打ち促進表示132SG430、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）、大当たり情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示132SG454）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。

20

【0846】

形態13（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）

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94に基づいて説明する。図94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。

【0847】

図94に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）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。

30

【0848】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

40

【0849】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基

50

いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップS132SG610）において、リーチ態様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを決定す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て可変表示が開始され、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが変動（背景）に対応した態様で発光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表示が開始される。

【0850】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【0851】

ボタン予告（結果報知パート）では、図50（D6）、（D7）に示すように、遊技者がチャンスボタン631Bを操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【0852】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【0853】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図50（D1）～（D5）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始からボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0854】

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。

【0855】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）である

10

20

30

40

50

ことを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【0856】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、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。

【0857】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0858】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【0859】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【0860】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのLEDを発光（赤⇄消灯150ms周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【0861】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させる（振動モータ635Eの確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン631Bを振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。

【0862】

形態14（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図95に基づいて説明する。図95は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0863】

図95に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾

10

20

30

40

50

り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【0864】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（BGM）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され（図97参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【0865】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基いて、可変表示中予告演出決定処理（ステップS132SG610）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音（BGM）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、2000ms）が経過したときに起動準備表示132SG500の表示が終了し、開始時予告（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。

【0866】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、4000ms）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【0867】

開始時予告（結果報知パート）では、図48（B3a）～（B6a）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【0868】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【0869】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図48（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【0870】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることがCPU103により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用CPU120が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

10

【0871】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

20

【0872】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【0873】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

30

【0874】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

40

【0875】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図48（B6）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン631Bを振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

50

【0876】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン631Bを振動させることが可能であり、また、図48(B1)にてボタン振動予告(開始時予告とは異なる期待度示唆)を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタンLEDの発光態様のうち少なくとも1つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【0877】

形態15(擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断)

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図96に基づいて説明する。図96は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【0878】

図96に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前(例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約5000ms前)に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動する(停電復旧時(電源投入時)においてホットスタート処理が実行される)と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【0879】

よって、起動タイミングから画像表示装置5に起動準備表示132SG500が表示されている間に、CPU103の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9gが復旧中に対応する態様(例えば、消灯)となり、背景音(BGM)が復旧中に対応する態様(例えば、無音)となる。また、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され(図97参照)、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【0880】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基いて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン(擬似連)及び決定された予告演出(可動体予告)に応じた態様にて可変表示が開始され、枠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が背景(変動)に対応した態様で発光するとともに、背景(変動)に対応した背景音(BGM)の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間(例えば、2000ms)が経過したときに起動準備表示132SG500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。

【0881】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間(例えば、4000ms)が経過したときに、各可動体の動作確認制御(イニシャル動作)が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【0882】

擬似連予告(結果報知パート)では、図49(C6)、(C10)、(C9)に示すよ

10

20

30

40

50

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。

【0883】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【0884】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図48（B2）～（B6）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（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。

【0885】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態1で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体32Aとチャンスボタン631B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66参照）。また、実施形態1では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体32Aとチャンスボタン631B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。

【0886】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が1以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約20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。

【0887】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【0888】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、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

10

20

30

40

50

数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第1（or第2）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【0889】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、4000ms）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約20秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、5秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【0890】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了5秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【0891】

また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図49（C4）でショートイニシャル動作、図49（C5）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。

【0892】

形態16（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図97及び図98に基づいて説明する。図97は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図98は、（A）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（B）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【0893】

図97（A）に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0894】

そして、復旧中表示132SG510が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ21など画像表示装置5の右側の遊技領域（第2経路）に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用CPU120は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示132SG530が表示され、遊技球を画像表示装置5の左側の遊技領域（第1経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【0895】

図97（A）に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【0896】

詳しくは、復旧中表示132SG510は、盤上可動体32Aの演出部32a及び盤下可動体32Bの演出部32cが重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示132SG530は、盤上可動体32Aの演出部32aの一部及び支持部32bが重複しうる位置に表示されている。

【0897】

次に、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図98(A)、(B)に基づいて説明する。尚、図98(A)(B)においては、盤上可動体32A及び盤下可動体32Bと左打ち促進表示132SG530との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示132SG430(図84、図93参照)との関係について比較できるようにしている。

10

【0898】

図98(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び左打ち促進表示132SG530のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる(図97(A)参照)。

【0899】

次いで、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示132SG530の前面側に演出部32aの一部及び支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図97(B)参照)。その後、盤上可動体32Aが通過して左打ち促進表示132SG530の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる(図97(C)参照)。

20

【0900】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図98(A)に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0901】

一方、図98(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97(A)参照)。

30

【0902】

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97(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。

40

【0903】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体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132SG

50

530の視認性が妨げられにくくなる。

【0904】

また、図98(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。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。

10

【0905】

また、演出制御用CPU120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が表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【0906】

20

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ち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ち操作促進報知よりも優先度が高い特別左打ち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ち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ち操作促進報知が妨げられることを防止できる。

【0907】

形態17、18（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99及び図100に基づいて説明する。図99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100は、(A)は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、(B)は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

30

【0908】

図99(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。

40

【0909】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当り遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示132SG510が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示132SG430が表示され、遊技球を画像表示装置5の右側の遊技領域（第2経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【0910】

図97(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支

50

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。

【0911】

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。

【0912】

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 0 (A)、(B) に基づいて説明する。

【0913】

図 1 0 0 (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 9 9 (A) 参照)。

【0914】

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 9 9 (B) 参照)。

【0915】

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 0 (A) に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0916】

一方、図 1 0 0 (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 9 9 (A) 参照)。

【0917】

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 9 9 (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。

【0918】

このように、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 3 2 A が、ラウンド遊技に対応する情報(例えば、ラウンド数表示 1 3 2 S G 4 5 1、入賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など)が表示される所定領域(図 8 3 (A) 参照)の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示 1 3 2 S G 4 3 0 の前面側に重複することがないように動作するため、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

10

20

30

40

50

賞球数表示 1 3 2 S G 4 5 2、出球数表示 1 3 2 S G 4 5 3、連荘回数／総出球数表示 1 3 2 S G 4 5 4 など）が表示される所定領域（図 8 3（A）参照）の前面側に重畳される期間よりも、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。

【0919】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 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。

10

【0920】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0921】

また、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体 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。

20

【0922】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示 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

【0923】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0924】

また、盤下可動体 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。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 T 1 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 T 2 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 T 3 よりも長くなることが好ましい（ $T 1 = T 2 > T 3$ ）。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 1 3 2 S G 5 1 0 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。

40

【0925】

形態 19（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図 1 0 1 に基づいて説明する。図 1 0 1 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

50

づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【0926】

図101(A)に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機1がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置5に表示された起動準備表示132SG500が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中 しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示132SG510が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【0927】

図101(A)に示すように、盤上可動体32Aが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部32aは2点鎖線で囲まれる斜線領域E1で上下方向に移動可能であり、支持部32bは2点鎖線で囲まれる斜線領域E2で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体32Bが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部32c及び支持部32dは2点鎖線で囲まれる斜線領域E3で上下方向に移動可能である。

【0928】

詳しくは、復旧中表示132SG510は、盤上可動体32Aの演出部32a及び盤下可動体32Bの演出部32cが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示132SG430は、盤上可動体32Aの演出部32aの一部及び支持部32bが重複しうる位置(図101(C)参照)に表示される。

【0929】

図101(A)に示すように、盤上可動体32Aは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示132SG510及び右打ち促進表示132SG430のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【0930】

次いで、盤上可動体32Aのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示132SG510の表示が終了し、第2背景表示132SG320が表示された場合、盤上可動体32Aが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示132SG430の前面側に支持部32bが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示132SG530の視認が困難(または不可)となる(図示略)。その後、盤上可動体32Aが通過して右打ち促進表示132SG430が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示132SG510の一部の前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる(図101(B)参照)。

【0931】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体32Aが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体32Aが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体32Aが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【0932】

一方、図101(A)に示すように、盤下可動体32Bは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示132SG430及び復旧中表示132SG510のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【0933】

次いで、盤下可動体32Bが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示132SG510が前面側に演出部32aが重複することにより、遊技者は復旧中表示132SG510の一部の視認が困難(または不可)となる一方で、右打ち促進表示132SG430には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示132SG430を視認可能となる(図101(C)参照)。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体32Bが各表示に重複する状況は

10

20

30

40

50

同じである。

【0934】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体32Aが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など）が表示される所定領域（図101（B）（C）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430が表示される特定領域（図101（A）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示132SG510の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示132SG430の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454など）が表示される所定領域（図101（B）（C）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示132SG430の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

10

【0935】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に支持部32bが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当たり中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示132SG430に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

20

【0936】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【0937】

また、形態17～19においては、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bと、右打ち促進表示132SG430、復旧中表示132SG510、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示132SG221、時短残表示132SG201、連荘回数／総出球数表示132SG454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。

30

【0938】

形態21～24（イニシャル動作制御実行時の起動順）

前記特徴部132SGでは、図61及び図62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4A、4Bを構成する特図ランプと、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）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）の点灯タイミングは異なってもよい。

40

【0939】

例えば、図102（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132SG500の表示が開始される。該起動準備表示132SG500の表示開始から所定時間（例えば、図61や図62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4A、4Bを構成する

50

特図ランプの点灯が開始される（図１０２（Ａ）、（Ｂ）参照）。

【０９４０】

また、該タイミングでは、ソレノイド８１、８２への通電が再開されることによって、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となる。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６Ｂ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６Ｂ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。

10

【０９４１】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置６Ｂ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）の点灯が開始される。

【０９４２】

以降は、初期化報知として、画像表示装置５において初期化報知画像の表示と、各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）における初期化報知態様での点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒ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３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される（図１０２（Ｄ）～（Ｇ））。

20

【０９４３】

特に、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図１０３（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への電源投入指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による電源投入指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態（閉状態）となる。

30

【０９４４】

尚、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂ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４Ａ、４Ｂ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。

【０９４５】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態となった後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。

40

【０９４６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０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

50

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。

【0947】

このようにすることで、パチンコ遊技機 1 への電源投入が、起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 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無く遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。

【0948】

また、パチンコ遊技機 1 が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図 1 0 3 (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 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、CPU 1 0 3 から演出制御用 CPU 1 2 0 への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用 CPU 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。また、演出制御用 CPU 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。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 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。

【0949】

尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示 1 3 2 S G 5 0 0 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 1 0 3 (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 1 3 2 S G 5 1 0 の表示が終了される。

【0950】

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。

【0951】

図 1 0 3 (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。

【0952】

尚、図 1 0 3 (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 0 4 (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。

【0953】

また、図 1 0 3 (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 0 4 (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。

【0954】

以上のように、図 1 0 3 (A)、(B) 及び図 1 0 4 (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。

【0955】

また、図 1 0 4 (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。

【0956】

例えば、図 1 0 5 (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。

【0957】

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。

【0958】

また、図 1 0 5 (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 0 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。

【0959】

また、図103～図105に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機1において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機1をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1は、可変表示が実行されない大当たり遊技状態においても電断が発生する可能性がある。

【0960】

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は、図106(A)に示すように、電断後は、まず、画像表示装置5において起動準備表示132SG500の表示が開始されたタイミングから3秒経過した時点で、CPU103から演出制御用CPU120への停電復旧指定コマンドの送信(演出制御用CPU120による停電復旧指定コマンドの受信)が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置4A、4Bが通電することによってこれら特別図柄表示装置4A、4Bを構成する特図ランプの点灯(及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示)が開始されるとともに、ソレノイド81、82が通電することによって可変入賞球装置6Bや特別可変入賞球装置7が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置6Bが閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置7が開放状態となる。

【0961】

また、演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから2秒が経過する(起動準備表示132SG500の表示から5秒が経過する)と、画像表示装置5において起動準備表示132SG500に替えて復旧中表示132SG510の表示が開始されるとともに、各LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。

【0962】

その後の復旧中表示132SG510の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が実行される。

【0963】

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)のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。

【0964】

尚、図106(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132SG500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106(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132SG500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132SG500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32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が終了するまで、各LED(枠LED9a、9b、盤上可動体LED9d、盤下可動体LED9e、枠上可動体LED9f、チャンスボタンLED9g)を復旧中であることに応

じた態様にて点灯させればよい。

【0965】

図106(A)、(B)に示すように、大当た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)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32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が実行されることがないので、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)がラウンド遊技中に
10
応じた態様にて点灯することによって盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作が正常に実行されているかの確認作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【0966】

また、図103～図105に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、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107(A)に示すように、電断発生前から可変入賞球装置6Bが開放状態であって、起動準備表示132SG500の表示中(図107(A)の例では演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示132SG500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6Bに遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示132SG500の表示中に第2始動入賞が発生した場合は、
20
起動準備表示132SG500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132SG510を表示するとともに、該復旧中表示132SG510の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作を開始すればよい。

【0967】

また、図107(A)に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置6Bが開放状態であって、起動準備表示132SG500の表示中(図107(A)の例では演出制御用CPU120が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示132SG500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6B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132SG500の表示中に普図当りが発生した場合については、図107(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、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置6Bを開放状態に制御すればよい。
30

【0968】

以上、図107(A)及び図107(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32A、盤下可動体32B、枠上可動体132SG101、チャンスボタン631Bの確認動作を好適に実行することが可能となる。
40

【0969】

尚、図107(A)の例では、開放状態の可変入賞球装置6Bに遊技球が入賞した後に、起動準備表示132SG500の表示が復旧中表示132SG510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6Bに遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示132SG500の表示が復旧中表示132SG510の表示に切り替わるようにしてもよい。

【0970】

また、図106(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
50

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 108 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 132SG500 の表示中（図 108 に示す例では演出制御用 CPU 120 が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示 132SG500 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 132SG500 の表示が終了してから復旧中表示 132SG510 の表示が開始されればよい。

10

【0971】

以上、図 108 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 32A、盤下可動体 32B、枠上可動体 132SG101、チャンスボタン 631B の確認動作を好適に実行することが可能となる。

【0972】

尚、形態 3 においては、起動準備表示 132SG500 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 132SG500 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 21～24 においては、起動準備表示 132SG500 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。

20

【0973】

形態 25（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 132SG600 と動作確認制御との関係について、図 110、図 111 に基づいて説明する。図 110 は、初期化報知表示 132SG600 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図 111 は、初期化報知表示 132SG600 と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

30

【0974】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置 5 に起動準備表示 132SG500 が表示されてから所定時間（例えば、3 秒）が経過して CPU 103 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 CPU 120 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 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 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 8L、8R にて初期化報知音の出力を開始する（図 61、図 62 参照）。

40

【0975】

また、画像表示装置 5 に起動準備表示 132SG500 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 132SG500 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 132SG310 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 102 にて説明したような初期化報知表示 132SG600 が表示されるようにする。

【0976】

そしてこの場合、初期化報知表示 132SG600 の表示を開始した後に、動作確認制

50

御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技機 1 が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【0977】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

10

【0978】

また、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 は、所定の実行期間（例えば、30 秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0979】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

20

【0980】

尚、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【0981】

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。

30

【0982】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了するものにおいて、図 1 0 9 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図 1 1 0 に示すように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態 1 で説明したように、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示 1 3 2 S G 6 0 0 の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

40

【0983】

形態 2 6（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行する動作確認制御の動作例について、図 1 1 1 ～ 1 4 に基づいて説明する。図 1 1 1 は、（A）～（D）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図 1 1 2 は、（A）～（D）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【0984】

50

前記実施の形態では、図 5 7 (A) ~ (J) に示すように、パチンコ遊技機 1 に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート処理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用 CPU 1 2 0 が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン 6 3 1 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 5 7 (B) 参照）、盤上可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図 5 7 (C) 参照）。次いで、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 5 7 (D) 参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 5 7 (E) 参照）。次いで、盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図 5 7 (F) 参照）、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図 5 7 (G) 参照）。次いで、枠上可動体 1 3 2 S G 1 0 1 が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 5 7 (H) 参照）、盤下可動体 3 2 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図 5 7 (I) 参照）。その後、所定時間（例えば、約 1 0 秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

【0 9 8 5】

具体的には、図 1 1 1 (A) に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が原点位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 1 よりも、図 1 1 1 (B) に示すように、盤側可動体としての盤上可動体 3 2 A が演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン 6 3 1 B が演出位置に位置しているときの盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B との離間距離 L 2 の方が短くなるようになっている。

【0 9 8 6】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体 3 2 A とチャンスボタン 6 3 1 B とは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図 1 1 1 (B) 参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン 6 3 1 B が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図 1 1 1 (C) 参照）、盤上可動体 3 2 A が演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図 1 1 1 (D) 参照）ようにしてもよい。

【0 9 8 7】

このようにすることで、第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）が演出位置に正常に動作可能であることと、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第 1 可動体（例えば、チャンスボタン 6 3 1 B）の演出位置から原点位置への動作と、第 2 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

【0 9 8 8】

尚、本変形例では、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A とのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン 6 3 1 B と盤上可動体 3 2 A との進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

【0 9 8 9】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体 3 2 B が原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第 1 可動体（例えば、盤上可動体 3 2 A）と第

2可動体（例えば、盤下可動体32B）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図112（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32Aと盤下可動体32Bとの演出動作期間が重複しないように、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（図112（B）参照）、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体32Aを持ち上げる演出を実行可能であり（図112（C）参照）、その後、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとの演出動作期間が重複するように、盤上可動体32Aと盤下可動体32B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112（D）参照）。

【0990】

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32Aと盤下可動体32Bについては、動作確認制御において、図112（B）～（D）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体32Aと盤下可動体32Bとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。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。

【0991】

また、第2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ことを検出可能な演出位置センサ132SG134（図2参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第1可動体（例えば、盤上可動体32A）の原点位置に向けての動作は、第2可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置センサ132SG134により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0992】

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32A、盤下可動体32B、チャンスボタン631B、枠上可動体132SG101のショートイニシャル動作制御）が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0993】

形態27（動作確認制御）

また、図57に示すように、遊技盤2に設けられる盤下可動体32Bと、開閉扉枠3aに設けられる枠上可動体132SG101とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体32Bが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図57（F）参照）、枠上可動体132SG101が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている（図57（G）～（I）参照）。

【0994】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第1可動体（例えば、盤下可動体32B）により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第1可動体（例えば、盤下可動体32B）が演出位置に配置されているときに第2可動体（例えば、枠上可動体132SG101）の動作を開始することにより該第2可動体（例えば、枠上可動体132SG101）の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【0995】

具体的には、枠上可動体132SG101やチャンスボタン631Bなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体32Aや盤下可動体32Bなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができてしまう（図113（A）参照）。

【0996】

よって、例えば、図113（B）に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった

10

20

30

40

50

場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置 5 の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像（例えば、「※枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠側可動体が正常に動作できるようになったら消去する）を背景画像上に表示し、最大 5 回（盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする）のエラー判定時のイニシャル動作（枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ）を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

【0997】

また、第 2 可動体（例えば、枠上可動体 132SG101）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ 132SG104（図 2 参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第 1 可動体（例えば、盤下可動体 32B）の原点位置に向けての動作は、第 2 可動体（例えば、盤下可動体 32B）が演出位置センサ 132SG104 により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【0998】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0999】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【1000】

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

【1001】

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

【1002】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【1003】

また、複数の遊技状態を備える遊技機において変動表示時間を短くしたり次の変動表示が開始されるまでの時間を異ならせることにより特定の遊技状態において変動回数の効率を高めることが可能な遊技機が考えられる。この場合、遊技状態がいずれの遊技状態であるかを示唆する示唆演出や、実行される変動時間を示唆する変動時間示唆演出等を実行することが好ましい。以下に具体的な制御を説明する。

【1004】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び

10

20

30

40

50

制御でもある。)について説明する。

【1005】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図114は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【1006】

遊技盤2の所定位置(図114に示す例では、遊技領域の右側方)には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄(特図ともいう)の可変表示(特図ゲームともいう)を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【1007】

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

【1008】

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

【1009】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)や有機EL(ElectroLuminescence)等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【1010】

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

【1011】

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

【1012】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記

10

20

30

40

50

憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【1013】

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

【1014】

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

【1015】

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

【1016】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図115参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【1017】

遊技盤2の所定位置（図114に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1018】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図115参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【1019】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【1020】

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

【1021】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【1022】

10

20

30

40

50

遊技盤 2 の所定位置（図 1 1 4 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの 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 0 2 3】

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

【1 0 2 4】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の 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 0 2 5】

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

【1 0 2 6】

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 が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、L E D を含んで構成されている。

【1 0 2 7】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 1 4 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【1 0 2 8】

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。

【1 0 2 9】

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

【1 0 3 0】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 1 5 参照）により検出される。

【1 0 3 1】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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 1 5 参照）により検出される。

【1 0 3 2】

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よい。

【1 0 3 3】

（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

10

20

30

40

50

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。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 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。

【1034】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 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）。

10

【1035】

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。

【1036】

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。

【1037】

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

20

【1038】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【1039】

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

30

【1040】

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

【1041】

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

40

【1042】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【1043】

50

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【1044】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【1045】

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。

【1046】

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。

【1047】

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

【1048】

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。

【1049】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【1050】

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

【1051】

（演出の進行など）パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【1052】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲ

10

20

30

40

50

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。

【1053】

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。

【1054】

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、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【1055】

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

【1056】

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

【1057】

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

【1058】

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

【1059】

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

10

20

30

40

50

ィブ表示)を表示することにも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示(実行が保留されている可変表示)における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1060】

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。

【1061】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別(小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【1062】

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)。

【1063】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図115に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【1064】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行(特図ゲームの実行(保留の管理を含む)、普図ゲームの実行(保留の管理を含む)、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など)を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【1065】

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(ReadOnlyMemory)101と、RAM(RandomAccessMemory)102と、CPU(CentralProcessingUnit)103と、乱数回路104と、I/O(Input/Outputport)105とを備える。

【1066】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理(主基板11の機能を実現する処理)を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ(後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ)が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなっている。なお、ROM101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM102に展開して、RAM102上で実行するようにしてもよい。

【1067】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときを使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【1068】

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

10

【1069】

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

【1070】

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

20

【1071】

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。

【1072】

30

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。

【1073】

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。

【1074】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

40

【1075】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【1076】

表示制御部123は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）などを備え、演出制御用CPU120からの

50

演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1077】

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

【1078】

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。

【1079】

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。

【1080】

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

【1081】

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。

【1082】

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。

【1083】

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。

【1084】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1085】

（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116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。

【1086】

図116に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【1087】

10

20

30

40

50

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Yes）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【1088】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

10

【1089】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S 4；No）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

20

【1090】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S 4；Yes）、CPU 103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S 5）。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102 のデータが正常であると判定する。

30

【1091】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S 5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。

【1092】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S 5；Yes）、CPU 103 は、主基板 11 の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップ S 6）を行う。復旧処理では、CPU 103 は、RAM 102 の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

40

【1093】

そして、CPU 103 は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S 7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを

50

使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【1094】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

10

【1095】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図117のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図117に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

20

【1096】

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

30

【1097】

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）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【1098】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

40

【1099】

図118は、特別図柄プロセス処理として、図117に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CP

50

U103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【1100】

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み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図117に示すステップS27の10 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。

【1101】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【1102】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。20

【1103】

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。

【1104】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。30

【1105】

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。

【1106】

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

10

20

30

40

50

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。

【1107】

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「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【1108】

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

【1109】

ステップS115の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【1110】

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。

【1111】

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。

【1112】

ステップS118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。

【1113】

ステップS119の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【1114】

ステップS120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は、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【1115】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図119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119に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

【1116】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS73; No)、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【1117】

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。

【1118】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

10

【1119】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

20

【1120】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【1121】

図120は、演出制御プロセス処理として、図119のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図120に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

30

【1122】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【1123】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【1124】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演

50

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。

【 1 1 2 5 】

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。

【 1 1 2 6 】

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又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 1 1 2 7 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 1 1 2 8 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 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。

【 1 1 2 9 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容

に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“7”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【1130】

ステップ S177 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

10

【1131】

(基本説明の変形例)

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

【1132】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【1133】

特別図柄の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り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「—」を示す記号が表示されなくてもよい）。

20

【1134】

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

【1135】

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

【1136】

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

40

【1137】

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

50

の割合であることも含む。

【1138】

(特徴部152Fに関する説明)

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術の説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【1139】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者(遊技場の店員等)による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【1140】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100(CPU103)において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1~6の6段階(複数段階)からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率(単位時間あたりの出球数(賞球数))が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

【1141】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4~6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1~3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【1142】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1~設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1~設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1~設定値6の設定により変更可能としてもよい。

【1143】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り(大当りまたは小当り)に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り(保留内連荘)をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

【1144】

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

10

20

30

40

50

５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１においては、図１に示すパチンコ遊技機１の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【１１４５】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【１１４６】

第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【１１４７】

なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。

【１１４８】

打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【１１４９】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口が形成された入賞球装置６Ａが設けられている。入賞球装置６Ａは、画像表示装置５の下方に配置されている。入賞球装置６Ａには、第１始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａが設けられている。

【１１５０】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。可変入賞球装置６Ｂは、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート４１の内部にはゲートスイッチ２１が、第２始動入賞口の内部には第２始動口スイッチ２２Ｂが、Ｖ判定入賞装置８７の内部にはＶ入賞スイッチ８７ａ、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定排出スイッチ１５ｂが、それぞれ設けられている。

【１１５１】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【１１５２】

通過ゲート４１は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始

10

20

30

40

50

動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1153】

V 判定入賞装置 8 7 は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球の V 入賞を判定するための装置である。

【1154】

V 判定入賞装置 8 7 は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V 判定入賞装置 8 7 は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1 秒間×10 回の開放期間+1 秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9 回+終了期間 1 秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約 10 個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V 判定入賞装置 8 7 における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V 判定入賞装置 8 7 上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【1155】

小当り遊技状態においては、V 判定入賞装置 8 7 内への 10 個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V 判定入賞装置 8 7 の開放制御が実行される。V 判定入賞装置 8 7 において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部 8 7 3 とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部 8 7 2 が設けられている。

【1156】

可動部 8 7 2 は、ソレノイド 2 2 により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部 8 7 2 の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部 8 7 2 および固定部 8 7 3 の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部 8 7 2 の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下可能となる。

【1157】

V 判定入賞装置 8 7（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としての V 入賞領域 8 7 0 が V 判定入賞装置 8 7 の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路により V 入賞領域 8 7 0 上に誘導する傾斜路が設けられている。V 入賞領域 8 7 0 は、遊技球が進入可能な V 入賞口を有し、V 入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【1158】

V 入賞領域 8 7 0 の入賞口（V 入賞口）最上端には、V 入賞領域 8 7 0 を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド 2 2 により駆動され、V 入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態により V 入賞口が開放された状態においては、V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球が V 入賞領域 8 7 0 内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態により V 入賞口が閉鎖された状態においては、V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V 入賞領域 8 7 0 の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【1159】

具体的に、V 判定入賞装置 8 7 の V 入賞領域 8 7 0 は、基本的に開放状態とされており

、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

【1160】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【1161】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず(100%)V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【1162】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず(100%)遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

【1163】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

【1164】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1165】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【1166】

遊技領域の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置 7 は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【1167】

特別可変入賞球装置 7 は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当たりが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置 7 の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ 23 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【1168】

大当りは、第 1 特別図柄表示装置 4 A に大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたとき、および、第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当たり図柄（大当たり表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第 1 特別図柄表示装置 4 A に大当たり図柄が導出表示される。第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当たりとする決定がされたときに、第 2 特別図柄表示装置 4 B に大当たり図柄が導出表示される。

【1169】

大当りは、小当り遊技状態となることによって V 判定入賞装置 87 の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V 入賞領域 870 に進入した場合にも発生する。以下、遊技球が V 入賞領域 870 に進入して V 入賞スイッチ 87a で検出されることを V 入賞と呼ぶ。小当たりとは、所定の価値付与として、V 判定入賞装置 87 の作動口が開放する当たりであり、V 入賞を条件として大当たりが発生可能となる。V 判定入賞装置 87 において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球が V 入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当たり」と呼ぶ。これに対し、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当たり」と称する。

【1170】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置 7 が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 7 が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【1171】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 29 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに基づいて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 7 の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【1172】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第 1 始動条件（第 1 実行条件）または第 2 始動条件（第 2 実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）

を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【1173】

また、第1始動入賞口および第2始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

10

【1174】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当たりが発生した場合、大当たり発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【1175】

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

20

【1176】

第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、第2始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2保留表示器25Bが設けられている。第2保留表示器25Bは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示装置4Bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【1177】

第2保留表示器25Bのさらに上方には、第1始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第1保留表示器25Aが設けられている。第1保留表示器25Aは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示装置4Aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

30

【1178】

パチンコ遊技機1においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機1において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【1179】

遊技者は、パチンコ遊技機1に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第1特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置5の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置5の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

40

【1180】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する

50

時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【1181】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

【1182】

小当り遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V入賞が発生したときには、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置7が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。

【1183】

また、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87を狙い遊技を行ったときに、遊技球がV入賞領域870に進入せず、V入賞領域870以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にV入賞が発生しなかったときには、画像表示装置5の画面上でV入賞に失敗したことを報知するV入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置5の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

【1184】

図121-2は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置7が開放する回数を示している。

【1185】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特

10

20

30

40

50

別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【1186】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを經由した大当りは、小当り經由大当りと呼ばれる。小当り經由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り經由16（15）R時短大当り、小当り經由9（8）R時短大当り、および、小当り經由5（4）R時短大当りが含まれる。16（15）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9（8）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5（4）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

【1187】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当り、および、図柄4R時短大当りがある。

【1188】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り經由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り經由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

【1189】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回（15R）開放される大当りである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回（4R）開放される大当りである。小当り經由16（15）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回（15R）開放される大当りであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当りと同様の当り種別と感じる。小当り經由9（8）R時短大当りは、V判定入賞装置87が（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回（8R）開放される大当りである。小当り經由5（4）R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回（0.1秒×10回）開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回（4R）開放される大当りであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当りと同様の当り種別と感じる。

【1190】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合

10

20

30

40

50

で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【1191】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【1192】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【1193】

図柄4R時短大当り以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4R時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1194】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【1195】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の際で遊技者にとって有利である。

【1196】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【1197】

図121-3は、各乱数を示す説明図である。図121-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【1198】

（1）ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。（2）ランダム1：大当りの種別（種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（3）ランダム2：変動パターンの種別（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（4）ランダム3：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（5）ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（6）ランダム5：ランダム5の初期値を決定する（ランダム5初期値決定用）。

【1199】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム1は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【1200】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。

【1201】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【1202】

図121-4は、第1特図当り判定テーブル、第2特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶

10

20

30

40

50

されている。

【1203】

図121-4(A)は、第1特図当り判定テーブルを示す説明図である。第1特図当り判定テーブルは、第1特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図121-4(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【1204】

第1特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。

10

【1205】

図121-4(B)は、第2特図当り判定テーブルを示す説明図である。第2特図当り判定テーブルは、第2特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図121-4(B)における上段が大当り判定テーブル部であり、図121-4(B)における下段が、小当り判定テーブル部である。図121-4(B)上段に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す、図121-4(B)下段に示す「確率」は、小当りになる確率(割合)を示す。

【1206】

20

第2特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定1では1/199、設定2では1/190、設定3では1/180、設定4では1/170、設定5では1/160、設定6では1/150となっている。よって、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で大当り確率が高い。それに対し、第2特別図柄の小当り確率は、設定値によらず1/7.35に設定されている。なお、第1特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第2特別図柄よりも第1特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第1特別図柄による小当り確率を1/100とすればよい。

【1207】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞(第1始動入賞)、または、第2始動入賞口への始動入賞(第2始動入賞)が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路124のカウント値(ランダムR)を抽出する。第1始動入賞については、抽出値を第1特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第2始動入賞については、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第2特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定(小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する)することとも意味する。

30

40

【1208】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【1209】

図121-4(C)、(D)、(E)は、ROM101に記憶されている大当り種別判

50

定テーブルを示す説明図である。図121-4(C)は、第1特別図柄により大当たりと判定されたときの図柄大当りの大当たり種別を決定するために用いる第1特図大当たり種別判定テーブルである。図121-4(D)は、第2特別図柄により大当たりと判定されたときの図柄大当りの大当たり種別を決定するために用いる第2特図大当たり種別判定テーブルである。

【1210】

図121-4(C)の第1特図大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当たり」と「図柄4R時短大当たり」とのそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。図121-4(D)の第2特別図柄大当たり種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当たり」に対応した大当たり判定値が設定されている。

10

【1211】

また、図121-4(C)，(D)に示すように、大当たり種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当たり図柄を決定する判定値(大当たり図柄判定値)としても用いられる。たとえば、「8R時短大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「15R時短大当たり」に対応した判定値は、大当たり図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【1212】

このような各種の大当たり種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当たり種別として、ランダム1の値が一致した大当たり種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当たり図柄として、ランダム1の値が一致した大当たり図柄を決定する。これにより、大当たり種別と、大当たり種別に対応する大当たり図柄とが同時に決定される。

20

【1213】

図121-4(E)の小当り経由大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当たり」と「小当り経由9(8)R時短大当たり」と「小当り経由5(4)R時短大当たり」とのそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当たり種別判定テーブルで決定される大当たり種別は、第1小当り(16(15)R時短大当たりとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当たりとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当たりとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当たり種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

30

【1214】

図121-5および図121-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図121-5および図121-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図121-5および図121-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

【1215】

図121-5および図121-6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

40

【1216】

コマンド8C01(H)~8C06(H)は、はずれ表示結果、大当たり種別、小当たり種別ごとの大当たり表示結果、および小当たり表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマ

50

ンドである。

【1217】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1,第2特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【1218】

コマンドA001~A005(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【1219】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【1220】

コマンドA301~A305(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【1221】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【1222】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低ベース状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が第1時短状態(高ベース状態)であることを指定する第1時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が第2時短状態(高ベース状態)であることを指定する第2時短状態指定コマンドである。

【1223】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第2保留記憶数を示す。

【1224】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第1保留記憶数および第2保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を1減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【1225】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC3XX(H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果(変動パターン種別の判定結果)を示す変動種別コマンドである。

【1226】

コマンドC401(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC402(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC403(H)は、第3小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC501(H)は、第1小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC502(H)は、第2小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC503(H)

10

20

30

40

50

H) は、第3小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドC601(H) は、V入賞があったことを指定するV入賞指定コマンドである。コマンドC602(H) は、V判定入賞装置87への入賞球(V入賞球とV入賞球以外の入賞球との両方を含む)を検出したことを指定するV入賞球検出指定コマンドである。

【1227】

遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、RAM102に、第1特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第1保留記憶バッファが設けられている。第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

【1228】

第2特別図柄については、RAM102に、第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第2保留記憶バッファが設けられている。第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数(ランダムR)、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が記憶される。

【1229】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存(記憶)される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存(格納)する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存(記憶)される。

【1230】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)および変動パターン判定用乱数(ランダム3)は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【1231】

図121-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する(S1211)。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か(具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1212)。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【1232】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1213)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1214)。S1214の処理では、大当り判定用乱数(ランダムR)、大当り種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され

、保存領域に格納される。

【1233】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【1234】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【1235】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【1236】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1216）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1217）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1218）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1219）。

【1237】

S1216，S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【1238】

また、この実施の形態では、S1216～S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1239】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2

10

20

30

40

50

保留記憶数カウンタの値が4であるか否か)を確認する(S1222)。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【1240】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(S1223)。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(S1224)。S1224の処理では、大当たり判定用乱数(ランダムR)、大当たり種別決定用乱数(ランダム1)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2)、および、変動パターン判定用乱数(ランダム3)が抽出され、保存領域に格納される。

10

【1241】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する(S1225)。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1226)とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1227)。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1228)とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S1229)。

【1242】

S1226、S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態(高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態)にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

20

【1243】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1244】

図121-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(S110)を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する(S51)。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

30

【1245】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理(S80)を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する(S52)。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(S54)。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(S53)。

40

【1246】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設

50

定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

【1247】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

【1248】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する(S55)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。また、CPU103は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の乱数バッファに格納する。

【1249】

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タ値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウンタ値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【1250】

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

【1251】

よって、各第1保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。また、各第2保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第2保留記憶数=1, 2, 3, 4の順番と一致するようになっている。

【1252】

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う(S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【1253】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「

10

20

30

40

50

第1」を示すデータ、または第2始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【1254】

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する（S61）。この場合、CPU103は、始動口スイッチ通過処理のS1214や始動口スイッチ通過処理のS1224で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【1255】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図121-4（A）に示すいずれかの
大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図121-4（B）に示すいずれかの
大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりと
することに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当たりとするか否か決定
するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、
特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【1256】

S61で大当たりとすることに決定した場合には（S61のY）、大当たりであることを示す大当たりフラグをセットする（S71）。

【1257】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する（S72）。特別図柄ポインタが「第1」のときは、図121-4（C）の第1特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S73）、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない場合（「第2」を示している場合）は、図121-4（D）の第2特図大当たり種別判定テーブルを選択し（S74）、S75に進む。

【1258】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当たり種別を大当たりの種別に決定し（S75）、S81に進む。

【1259】

また、S61で大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当たり判定値にも一致しなければ（S61のN）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第2特別図柄の変動表示であるか否かを確認する（S76）。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータでない（第1特別図柄の変動表示である）ときは、後述するS82に進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータである（第2特別図柄の変動表示である）ときは、図121-4（B）の第2特図大当たり判定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当たり判定値に一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う（S77）。すなわち、大当たり判定用乱数（ランダムR）の値が図121-4（B）に示すいずれかの小当たり判定値に一致すると（S77のY）、第2特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そして、小当たりとすることに決定した場合には（S77のY）、小当たりであることを示す小当たりフラグをセットする（S78）。

【1260】

小当りフラグをセットした後は、図121-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し(S79)、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する(S80)。そして、S81に移行する。一方、S77で小当り判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ(S77のN)、後述するS82に移行する。

【1261】

S81では、S75またはS80で決定した大当りの種別を示すデータをRAM102における大当り種別バッファに記憶し(S81)、S82に進む。たとえば、大当り種別が「図柄15R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「01」が設定され、大当り種別が「図柄4R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「02」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由16(15)R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「03」が設定される。大当り種別が小当り経由9(8)R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「04」が設定される。大当り種別が小当り経由5(4)R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「05」が設定される。これらのうち、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてV入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【1262】

S82では、特別図柄の停止図柄を設定する(S78)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S80で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S75で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S111)に対応した値に更新する(S79)。

【1263】

図121-9は、小当り開放前処理(S118)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる(S411)。次に、CPU103は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120へ送信する(S412)。次に、CPU103は、小当りの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする(S413)。具体的に、S413では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S119)に対応した値に更新する(S414)。

【1264】

図121-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S119)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する(S430)。次に、後述するS435でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する(S431)。V判定入賞個数カウンタは、図121-9のS413により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムア

ウト（タイム値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４３２）。

【１２６５】

Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、Ｓ４４１に進む。一方Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を開閉させるための処理を行う（Ｓ４３３）。

【１２６６】

次に、Ｖ判定入賞装置８７内部で開放状態となっているＶ入賞領域８７０にＶ入賞口から遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３４）。Ｓ４３４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４３５）。そして、Ｖ入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４３６）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出されたことを認識することができ、Ｖ入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（Ｓ４３７）、Ｓ４３９に進む。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球の１個目がＶ入賞すると、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【１２６７】

一方、Ｓ４３４でオン状態となっていないときは、Ｖ入賞が検出されていないときであり、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３８）。Ｓ４３８でオン状態となっているときはＳ４３９に進み、Ｓ４３８でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【１２６８】

Ｓ４３９では、図１２１－９のＳ４１３により「１０」にセットされたＶ判定入賞個数カウンタの計数値を「－１」するダウンカウントを行い（Ｓ４３９）、Ｖ判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出された後、判定入賞装置８７内に進入したＶ入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置８７内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【１２６９】

Ｓ４３１でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、小当りのＶ入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を閉鎖状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を閉鎖する（Ｓ４４１）。Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になったときは、小当りの開放態様に応じたＶ判定入賞装置８７の開放途中であっても、Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値に応じてＶ判定入賞装置８７が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、Ｖ判定入賞装置８７が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【１２７０】

次に、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間に相当するデータをＶ入賞有効期間タイマにセットし（Ｓ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値に更新し（Ｓ４４３）、処理を終了する。これにより、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにＶ入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、Ｖ入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球

を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【1271】

図121-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S442)。

【1272】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS434またはS445でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S443)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【1273】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、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(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

【1274】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図121-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【1275】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

【1276】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【1277】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数(たとえば、15回、8回、または、4回)、開放時間(たとえば、29秒)、インターバル時間(ラウンド間の大入賞口閉鎖時間)等の開放態様を示す開

10

20

30

40

50

放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする(S454)。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値に更新し(S455)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1278】

S448でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し(S456)、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理(S110)に対応した値に更新し(S457)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1279】

〔特徴部02TMに関する説明〕

次に、特徴部02TMに関して、図122-1～図122-66を用いて説明する。

本実施形態では、大当り遊技状態に制御されることに対応してカウント値(大当り発生カウント値)を更新することが可能である。

また、このカウント値が所定値を超えた場合(モード切替判定値(本例では、「3」)以上)の可変表示期間は、このカウント値が所定値を超えない場合(モード切替判定値(本例では、「3」未満))の可変表示期間よりも短くすることが可能である。

また、演出制御用CPU120は、このカウント値と所定値との関係に関する特定表示(大当りカウント表示)を画像表示装置5に表示することが可能である。

【1280】

〔飾り図柄、小図柄〕

本実施形態における各演出用図柄(飾り図柄、小図柄)に関して詳細に説明する。

【1281】

＜飾り図柄＞

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、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の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成される。

【1282】

本実施形態における数字図柄を含む飾り図柄とは、数字「1」～「7」までに対応する飾り図柄であり、例えば、数字「1」～数字「7」を含む飾り図柄等のことである。

【1283】

また、本実施形態では、飾り図柄のうち偶数図柄(数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄)は、青色態様(本例では、青色の数字で示された飾り図柄)であり、飾り図柄のうち数字「7」を除く奇数図柄(数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄)は、赤色態様(本例では、赤色の数字で示された飾り図柄)であり、飾り図柄のうち数字「7」の奇数図柄(数字「7」に対応する数字図柄)は、金色態様(本例では、金色の数字で示された飾り図柄)である。

【1284】

(確定飾り図柄)

本実施形態では、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に設けられた飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果(確定特別図柄ともいう。)が停止表示/確定停止されるタイミングでは、図柄揃い演出が実行され、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。

【1285】

本実施形態では、表示結果や大当り種別に応じて、確定飾り図柄の種類を異ならせてい

10

20

30

40

50

る（図122-3及び図122-4参照）。本実施形態では、確定飾り図柄として、はずれ図柄や偶数図柄や奇数図柄の種類が設定されている。

【1286】

＜小図柄＞

本実施形態では、画像表示装置5の左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第1特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアを左から小図柄表示エリア5l、小図柄表示エリア5c、及び小図柄表示エリア5rとし、第2特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置5の画面左上部のエリアも前述した小図柄表示エリア5l、5c、5rと共通とする。

【1287】

小図柄表示エリア5l、5c、5rは、図柄表示エリア5L、5C、5Rよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。

【1288】

〔アクティブ表示、保留表示、保留記憶数〕

本実施形態では、画像表示装置5の画面左下部には、第1保留記憶数（0～4個の第1保留表示02TM01）を表示する第1保留表示領域02TM01Eが設けられており、画像表示装置5の画面右下部には、第2保留記憶数（0～4個の第2保留表示02TM02）を表示する第2保留表示領域02TM02Eが設けられている。また、画像表示装置5の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示02TM03を表示するアクティブ表示領域02TM03Eが設けられている。

【1289】

なお、画像表示装置5の画面左部（第1保留表示領域02TM01Eの上部）に、第1保留記憶数を表示する第1保留記憶数表示領域を設けてもよく、画像表示装置5の画面右部（第2保留表示領域02TM02Eの上部）に、第2保留記憶数を表示する第2保留記憶数表示領域02TM06Eを設けてもよい。

【1290】

ここで、第1保留表示領域02TM01Eには、第1保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第2保留表示領域02TM02Eには、第2保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。

【1291】

〔時短状態〕

本実施形態では、時短状態は、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「普図当たり」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。

【1292】

本実施形態における時短状態は、（A）所定回数の特図ゲームが実行されたことや、（B）大当たり遊技状態に制御されたことや、（C）特定種別の小当たり遊技状態に制御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。

【1293】

本実施形態では、時短状態の種類として、a時短状態とb時短状態とが設けられている。a時短状態では、（A）10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、（B）大当たり遊技状態に制御されたことや、（C）後述する通常小当たりに対応した小当

り遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。

【1294】

また、b時短状態では、(A)10000回の第2特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、(B)大当たり遊技状態に制御されたことのいずれか1つの終了条件が成立したときに終了する。b時短状態では、a時短状態と異なり(C)通常小当りに対応した小当たり遊技状態に制御されたことが終了条件となっていない(図122-21(3)No.3-1参照)。

【1295】

[当り種別テーブル]

図122-1は、当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルのうち、図122-1(1)は大当たり種別テーブルを示す図であり、図122-1(2)は小当たり経由大当たり種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルには、大当たりの種別ごとに、大当たり発生条件、大当たり後の制御状態(遊技状態)、大当たりにおける開放回数(ラウンド数)、大当たりにおける各ラウンドの開放時間が示されている。

【1296】

本実施形態では、大当たり種別として、「図柄3R通常大当たり」、「図柄10Ra時短大当たり」、「図柄10Rb時短大当たり」、「通常小当たり経由10Ra時短大当たり」、「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」が設けられている。

【1297】

小当りは、第1特別図柄または第2特別図柄の表示結果が小当たり図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当たり図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる(特別図柄の小当たり判定)。小当たりが発生すると、小当たり遊技状態となり、開放回数が1回で開放時間が0.04秒という開放パターン(以下、適宜「第1開放パターン」と称する。)と、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターン(以下、適宜「第2開放パターン」と称する。)とのいずれかの開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。

【1298】

小当たりにおいては、小当たり遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当たり遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【1299】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入(V入賞)した場合は、大当たりが発生する。このような小当たりを経由した大当りは、小当たり経由大当たりと呼ばれる。小当たり経由大当たりには、V判定入賞装置87の開放パターンが異なる「通常小当たり経由10Ra時短大当たり」、および、「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」が含まれる。

【1300】

本実施形態では、「通常小当たり経由10Ra時短大当たり」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当たりを発生させることが期待できない。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当たりにおいてV入賞させることができなかった場合、当該小当たりの終了後にa時短状態に制御されずに通常状態に制御される(図122-24参照)。従って、この「通常小当たり経由10Ra時短大当たり」に対応した小当りは、実質的に時短状態から通常状態に制御される小当たりとなる。以下では、この小当りを、適宜「通常小当たり」や「転落小当たり」や「第1小当たり」と称する。

【1301】

また、本実施形態では、「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」に対応した小当りは、V判定入賞装置87の開放パターンが第2開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて容易であり、大当たりを発生させることが期待できる

10

20

30

40

50

。また、a時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてV入賞させることができた場合、当該小当りに対応した大当りの終了後にa時短状態に制御される。従って、この「時短小当り経由10Ra時短大当り」に対応した小当りは、実質的に次回も時短状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「時短小当り」や「継続小当り」や「第2小当り」と称する。

【1302】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄3R通常大当り」、「図柄10Ra時短大当り」、および「図柄10Rb時短大当り」がある。

【1303】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【1304】

図122-1(1)に示すように、「図柄3R通常大当り」は、大入賞口が3回(3R)開放される大当りである。「図柄3R時短大当り」後に制御される遊技状態は、通常状態である。

【1305】

また、「図柄10Ra時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、a時短状態である。

【1306】

a時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というa時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、a時短状態において発生する小当りとして「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合には、大当りが発生することなく、通常状態に制御されてしまう。

【1307】

また、「図柄10Rb時短大当り」は、大入賞口が10回(10R)開放される大当りである。「図柄10Ra時短大当り」後に制御される遊技状態は、b時短状態である。

【1308】

「図柄10Rb時短大当り」後のb時短状態は、前述した終了条件のうち、第2特別図柄の変動表示回数が10000回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が10004回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にV判定入賞装置87に進入した遊技球が約100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/41.1という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が10000回というb時短状態の終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約100%という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次の小当りが確定している状態である。但し、b時短状態において発生する小当りには「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合であっても、大当りが発生することなく

10

20

30

40

50

、継続してb時短状態に制御される。よって、b時短状態は、実質的に「時短小当り」に当選するまで第2特別図柄の変動表示が実行される遊技状態であり、約100%という割合で小当り経由大当りを発生させ、実質的に次回の大当りが確定している状態である。

【1309】

図122-1(2)に示すように、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が1回(0.04秒×1回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。また、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)の計10回(10R)開放される大当りである。これらの小当り経由時短大当りは、1ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は10回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄10R時短大当りと同様またはそれに近い大当り種別と感ずる。

【1310】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特殊状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の際で遊技者にとって有利である。

【1311】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口(たとえば、別の可変入賞口(始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい))が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【1312】

〔乱数値〕

図122-2(A)は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図122-2(A)に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【1313】

尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【1314】

尚、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図122-2(A)に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値に応じて

異ならせてもよい。

【1315】

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。

【1316】

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

【1317】

〔表示結果判定テーブル〕

図122-2(B)((B1)及び(B2))は、第1特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第2特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM101に記憶されている。

【1318】

図122-2(B1)は、〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第1特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図122-2(B1)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【1319】

本例では、第1特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第1特別図柄の小当たり確率は、 $1/200$ に設定されている。

【1320】

図122-2(B2)は、〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルを示す説明図である。〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第2特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図122-2(B2)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

【1321】

本例では、第2特別図柄の大当たり確率は、 $1/319.7$ となっている。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/41.1$ に設定されている。

【1322】

本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに小当たりを設ける例を示したが、このような形態に限らず、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれか一方に小当たりを設ける構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に小当たりを設ける一方で、第1特別図柄に小当たりを設けないようにしてもよい。

【1323】

CPU103は、第1始動入賞口への始動入賞(第1始動入賞)、または、第2始動入

10

20

30

40

50

賞口への始動入賞（第2始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路104のカウント値（乱数値MR1）を抽出する。

【1324】

第1始動入賞については、抽出値を〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たりにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致しないときは、抽出値を〔第1特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第1特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。

【1325】

第2始動入賞については、抽出値を〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当たりにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当たり判定値と一致しないときは、抽出値を〔第2特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第2特別図柄に関して小当たりにすることに決定する。小当たりにすることに決定することは、小当たり経由の大当たりにすることに仮決定（小当たり中にV入賞が生じなければ大当たりには制御されないため、仮決定と記載する）することでもある。

【1326】

なお、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当たりにするか否か決定するということは、小当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

【1327】

〔大当たり種別判定テーブル〕

図122-3、及び、図122-4は、ROM101に記憶されている大当たり種別判定テーブルおよび小当たり経由大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【1328】

図122-3は、遊技状態が通常状態であるときに大当たりと判定された場合の図柄当たりの大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別判定テーブルと、遊技状態が通常状態であるときに小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの大当たり種別を決定するために用いる小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1329】

図122-4は、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに大当たりと判定された場合の図柄当たりの大当たり種別を決定するために用いる大当たり種別判定テーブルと、遊技状態がa時短状態およびb時短状態であるときに小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1330】

これらの大当たり種別判定テーブル、および、小当たり経由大当たり種別判定テーブルには、各大当たり種別（小当たり経由大当たり種別）に対応した、各大当たり後に実行される時短制御の回数と、確定飾り図柄の種類と、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値である大当たり判定値とが設定されている。

【1331】

＜通常状態の大当たり種別判定テーブル＞

図122-3（A1）は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合の図柄当たりの大当たり種別を決定するために用いる〔第1特別図柄用〕大当たり種別判定テーブルである。図122-3（A2）は、遊技状態が通常状態であると

10

20

30

40

50

きに第2特別図柄により大当たりと判定された場合の図柄大当たりの大当たり種別を決定するために用いる「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブル」である。

【1332】

（「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブル）

図122-3（A1）の「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3R通常大当たり」と「図柄10Ra時短大当たり」と「図柄10Rb時短大当たり」のそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。

【1333】

本例では、「第1特別図柄用」大当たり種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～119まで（40%）が「図柄3R通常大当たり」、120～239まで（40%）が「図柄10Ra時短大当たり」、240～299まで（20%）が「図柄10Rb時短大当たり」に割り当てられている。

10

【1334】

また、図122-3（A1）には、各大当たり種別のそれぞれに対応した大当たり後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3R通常大当たり」は0回、「図柄10Ra時短大当たり」は10000回、「図柄10Rb時短大当たり」は10000回である。

【1335】

また、図122-3（A1）には、各大当たり種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3R通常大当たり」は偶数図柄、「図柄10Ra時短大当たり」は数字図柄「7」を除く奇数図柄、「図柄10Rb時短大当たり」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

20

【1336】

（「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブル）

図122-3（A2）の「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当たり」に対応した大当たり判定値が設定されている。

【1337】

本例では、「第2特別図柄用」大当たり種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～299まで（100%）が「図柄10Ra時短大当たり」に割り当てられている。

30

【1338】

また、図122-3（A2）には、大当たり種別に対応した大当たり後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当たり」は時短制御回数が10000回である。

【1339】

また、図122-3（A2）には、各大当たり種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当たり」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

40

【1340】

<通常状態の小当たり経由大当たり種別判定テーブル>

図122-3（B1）は、遊技状態が通常状態であるときに第1特別図柄により小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる「第1特別図柄用」小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。図122-3（B2）は、遊技状態が通常状態であるときに第2特別図柄により小当たりと判定された場合の小当たり経由大当たりの小当たり経由大当たり種別を決定するために用いる「第2特別図柄用」小当たり経由大当たり種別判定テーブルである。

【1341】

（「第1特別図柄用」小当たり経由大当たり種別判定テーブル）

50

図122-3(B1)の〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1342】

本例では、〔第1特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～299まで(100%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1343】

また、図122-3(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

10

【1344】

また、図122-3(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。なお、本実施形態では、「通常小当り」の発生時にV入賞が発生した場合には、大当り遊技状態に制御された後に通常状態に制御される(図122-19参照)。

【1345】

(〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル)

図122-3(B2)の〔第2特別図柄用〕小当り大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」と「時短小当り経由10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

20

【1346】

本例では、〔第2特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～74まで(25%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」、75～299まで(75%)が「時短小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1347】

また、図122-3(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は10000回、「時短小当り経由10Ra時短大当り」も10000回である。

30

【1348】

また、図122-3(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」ははずれ図柄や後述する特殊図柄等であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1349】

本実施形態では、通常状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、ファンファーレ演出と称する。

40

【1350】

また、通常状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【1351】

また、本実施形態では、通常状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている(不図示)。

【1352】

50

< a時短状態、b時短状態の大当たり種別判定テーブル >

図122-4(A1)は、遊技状態が時短状態(a時短状態又はb時短状態)であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合の[第1特別図柄用]大当たり種別判定テーブルである。図122-4(A2)は、遊技状態が時短状態であるときに第2特別図柄により大当たりと判定された場合の[第2特別図柄用]大当たり種別判定テーブルである。

【1353】

([第1特別図柄用]大当たり種別判定テーブル)

図122-4(A1)の[第1特別図柄用]大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄3Rb時短大当たり」と「図柄10Ra時短大当たり」のそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。

【1354】

本例では、[第1特別図柄用]大当たり種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~239まで(80%)が「図柄3Rb時短大当たり」、240~299まで(20%)が「図柄10Ra時短大当たり」に割り当てられている。

【1355】

また、図122-4(A1)には、各大当たり種別のそれぞれに対応した大当たり後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄3Rb時短大当たり」は10000回、「図柄10Ra時短大当たり」は10000回である。

【1356】

また、図122-4(A1)には、各大当たり種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄3Rb時短大当たり」は数字図柄「3」である奇数図柄、「図柄10Ra時短大当たり」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1357】

図122-4(A1)に示したように、遊技状態が時短状態(a時短状態又はb時短状態)であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合に、「図柄3Rb時短大当たり」又は「図柄10Ra時短大当たり」のいずれかの大当たり種別に判定されることによって、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当たりと判定された場合に、適切な演出制御を行うことができる。

【1358】

具体的には、初当たり時に「図柄10Rb時短大当たり」に当選した場合に、実質的に次回の大当たりが確定しているb時短状態に制御される本実施形態では、初当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に次回確定している大当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを報知する演出(後述する3000報知演出)が初当たり時に実行され、遊技者は合計3000個の賞球が付与されることを認識している(図122-54参照)。

【1359】

また、b時短状態に制御されたにも関わらず、いずれかの理由で第2特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に、初当たり当選した変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する第1特別図柄の保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)の変動表示が実行されてしまうことがある。このときに実行された第1特別図柄の変動表示の表示結果が「大当たり」と判定されていた場合に発生する大当たり(以下、適宜「イレギュラー特1大当たり」と称する。)の大当たり種別に応じて、付与される／付与される予定の賞球数が異なる。

【1360】

(A)イレギュラー特1大当たりの大当たり種別が「図柄3Rb時短大当たり」であった場合には、

(A1)初当たりの10ラウンド分の賞球(1500個)

(A2)イレギュラー特1大当たりの3ラウンド分の賞球(450個)

(A3)イレギュラー特1大当たり後に制御されるb時短状態で実質的に次回確定してい

10

20

30

40

50

る大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)
の合計3450個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【1361】

(B)イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄10Ra時短大当り」であった場合には、

(B1)初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(B2)イレギュラー特1大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

の合計3000個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【1362】

なお、イレギュラー特1大当り後に制御されるa時短状態では、次回の大当りは実質的に確定していないので、ここでは(B3)として10ラウンド分の賞球(1500個)が付与されることが実質的に確定となるものとしていない。

【1363】

このように、初当り時の3000報知演出によって、合計3000個の賞球が付与されることを遊技者に認識させる本実施形態において、イレギュラー特1大当りが発生してしまった場合であっても、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄3Rb時短大当り」又は「図柄10Ra時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定される構成を採用することによって、3000個以上の賞球を付与することが可能となり、初当り時の3000報知演出の演出内容に対して矛盾が起きないようにすることができ、付与される賞球数の点でも遊技者が不利になり過ぎることを防ぐことができる。

【1364】

また、本実施形態では、遊技状態が時短状態(a時短状態又はb時短状態)であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄10Rb時短大当り」の大当り種別に判定されない。

【1365】

(C)イレギュラー特1大当りの大当り種別が「図柄10Rb時短大当り」であった場合には、

(C1)初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(C2)イレギュラー特1大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

(A3)イレギュラー特1大当り後に制御されるb時短状態で実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)

の合計4500個の賞球が付与されることが実質的に確定となり、初当り時の3000報知演出の演出内容に対して矛盾が起きてしまうとともに、付与される賞球数の点でも遊技者が過度に有利になってしまうので、遊技状態が時短状態であるときに第1特別図柄により大当りと判定された場合の大当り種別として「図柄10Rb時短大当り」が設けられていない。

【1366】

([第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル)

図122-4(A2)の[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1367】

本例では、[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299まで(100%)が「図柄10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1368】

また、図122-4(A2)には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は時短制御回数が1000回である。

10

20

30

40

50

【1369】

また、図122-4(A2)には、大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「7」である奇数図柄である。

【1370】

＜a時短状態、b時短状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞

図122-4(B1)は、遊技状態が時短状態(a時短状態、b時短状態)であるときに第1特別図柄により小当りと判定された場合の[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルである。図122-4(B2)は、遊技状態が時短状態であるときに第2特別図柄により小当りと判定された場合の[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルである。

10

【1371】

([第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル)

図122-4(B1)の[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1372】

本例では、[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~299まで(100%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

20

【1373】

また、図122-4(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は時短制御回数が10000回である。

【1374】

また、図122-4(B1)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。

【1375】

([第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル)

図122-4(B2)の[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「通常小当り経由10Ra時短大当り」と「時短小当り経由10Ra時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

30

【1376】

本例では、[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~74まで(25%)が「通常小当り経由10Ra時短大当り」、75~299まで(75%)が「時短小当り経由10Ra時短大当り」に割り当てられている。

【1377】

また、図122-4(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」は10000回、「時短小当り経由10Ra時短大当り」も10000回である。

40

【1378】

また、図122-4(B2)には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由10Ra時短大当り」のa時短状態の場合ははずれ図柄で、b時短状態の場合は特殊図柄(本例では、「END」の文字が示された特殊図柄)であり、「時短小当り経由10Ra時短大当り」は数字図柄「7」である奇数図柄である。

50

【1379】

本実施形態では、a時短状態またはb時短状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、大当りファンファーレ演出と称する。

【1380】

また、a時短状態またはb時短状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が0.1秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。

【1381】

また、a時短状態またはb時短状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が0.5秒に設定されている（図122-15～図122-20参照）。

【1382】

〔変動パターン判定〕

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1383】

＜リーチを伴わない変動パターン＞

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「超高速はずれ」、「高速時短小当り」、「超高速時短小当り」、「突入変動はずれ」、「突入変動大当り」、「突入変動時短小当り」、「擬似変動はずれ」、「直大当り」、「（「高速通常小当り」＝「高速はずれ」）」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」のいずれかとなることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

【1384】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msであり、「超高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2000msであり、「ロング変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30200msであり、「擬似変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は2800msである。

【1385】

また、変動表示結果が「大当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は10000msであり、「突入変動大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は40000msである。

【1386】

また、変動表示結果が「時短小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は5000msであり、「超高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は500msであり、「突入変動時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は30500msである。

【1387】

また、変動表示結果が「通常小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速通常小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は1000msである。

【1388】

b時短中の通常小当りの変動パターンについて

なお、本実施形態では、b時短状態において変動表示結果が「通常小当り」となる場合に、「高速通常小当り」の変動パターンと判定される。この「高速通常小当り」の変動パターンは、「高速はずれ」の変動パターンと同様の演出態様の変動パターンであり、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組み合わせ（例えば、「245」等）が停止表示される。b時短状態で「通常小当り」が発生したときに、V入賞が発生しなくても、継続してb時短状態に制御される（即ち、通常状態に制御されない（転落しない））本実施形態において（図122-24参照）、b時短状態では変動表示結果が「通常小当り」となったことを報知する必要がないので、変動表示結果が「はずれ」となるときと同様の変動パターンを用いている。

10

【1389】

<「超高速時短小当り」の演出例>

変動パターンが「超高速時短小当り」であるときの演出例に関して、図122-5を用いて説明する。

【1390】

図122-5は、変動パターンが「超高速時短小当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1391】

図122-5（1）及び（2）は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像や第3飾り図柄に関して、後述する図122-28（1）及び（2）と同様なので説明を省略する。

20

【1392】

次いで、図122-5（3）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を縮小表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果が「時短小当り」となることに対応した第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）である。

【1393】

次いで、図122-5（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を停止表示させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

30

【1394】

次いで、図122-5（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる（即ち、即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

40

【1395】

次いで、図122-5（6）に示すように、CPU103が小当り遊技状態の小当り遊技を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【1396】

[突入変動]

50

本実施形態では、大当り発生カウント値＝3であるときのa時短状態の1変動目（即ち、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目）において実行される変動パターンは、変動パターン（前半部）と変動パターン（後半部）とで構成されている。変動パターン（前半部）では、例えば、「突入変動」の変動パターンが実行される。本実施形態では、変動パターン（前半部）において「突入変動」の変動パターンが実行された後に各変動表示結果に応じた変動パターン（後半部）が実行される。

【1397】

変動パターン（後半部）では、当該変動表示の表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示が実行される。この演出を「表示結果報知変動演出」と称する。変動パターン（後半部）の表示結果報知変動演出では、例えば、変動表示結果が「はずれ」の場合には「超高速はずれ」の変動パターン（200ms）の変動表示、変動表示結果が「時短小当り」の場合には「超高速時短小当り」の変動パターン（500ms）の変動表示等が実行される。

10

【1398】

変動パターン（前半部）の「突入変動」とは、現在制御されている演出モードを示唆する情報が表示された後で、飾り図柄の擬似変動演出（飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止し、その後も、飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止する擬似変動を繰り返す演出）が実行され、所定のタイミングで現在制御されている演出モードを示唆する情報が再び表示されるとともに現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報が表示される変動パターンである（図122-7～図122-9参照）。以下では、擬似変動のうち飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの一連の演出を適宜「単位擬似変動」と称する。従って、擬似変動演出とは、複数回の単位擬似変動が実行される演出である。

20

【1399】

本実施形態における「突入変動」では、現在制御されている演出モードを示唆する情報とは、「超高速」の文字や「超高速HYPER RUSH」の文字（以下、適宜「モード開始示唆演出」と称する。）であり、現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報とは、「超高速HYPER RUSH」の文字や「超高速HYPER RUSH突入」の文字（以下、適宜「モード開始報知演出」と称する。）である。

30

【1400】

また、「突入変動」における飾り図柄の擬似変動演出とは、1回目の飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの期間（以下、適宜「単位擬似変動期間」と称する。）より、2回目の単位擬似変動期間の方が短く、2回目の単位擬似変動期間より、3回目の単位擬似変動期間の方が短くなっている。以降同様に擬似変動を実行する毎に単位擬似変動期間が短くなっていく構成、即ち、擬似変動の速度が加速度的に速くなっていく構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「加速擬似変動演出」と称する。本例では、加速擬似変動演出では、全7回の単位擬似変動が実行されるものとする。

40

【1401】

このように、初めて制御された「超高速HYPER RUSH」の1変動目の「突入変動」の変動パターンにおいて、加速擬似変動演出が実行されることによって、[超高速HYPER RUSH]の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に印象付けることができる。

【1402】

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、加速擬似変動演出中の飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の擬似変動が実行されるときに、第3飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない構成となっている。このとき、第3飾り図柄の表示色が各色（青

50

色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、加速擬似変動演出中の第3飾り図柄が仮停止するときに、第3飾り図柄が、光線エフェクト表示を含まない態様で表示される一方で、特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

【1403】

また、加速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第3飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないこと、即ち、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示であることを遊技者に認識させることができる。

10

【1404】

また、本実施形態では、大当り発生カウント値＝3となった大当り遊技状態の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、「超高速HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字が画像表示装置5に表示される。

【1405】

＜「突入変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「突入変動はずれ」であるときの演出例に関して、図122-6、及び、図122-7～図122-10を用いて説明する。

【1406】

図122-6は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図122-7～図122-10は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

20

【1407】

まず、図122-7（1）に示すように、大当り遊技状態（大当り発生カウント値＝3）の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に「READY」の文字を表示させる。

【1408】

次いで、図122-7（2）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図122-6に示すT1のタイミング）で、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速」の文字を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

30

【1409】

次いで、図122-7（3）～（7）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて10秒が経過したタイミングから17.5秒が経過したタイミングまでの期間（図122-6に示すT2～T3の期間（7.5秒間））で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出（1回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図122-7（3）、（6）、及び（7）に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【1410】

図122-7（7）に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。「超高速HYPER RUSH」の文字は、第3飾り図柄よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、「超高速HYPER RUSH」の文字、第3飾り図柄の順で表示されているように見える。

【1411】

このときの「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様は、加速擬似変動演出が

50

終了した後のモード開始報知演出で表示される「超高速HYPER RUSH」の文字の表示態様よりも視認性が低下した状態で表示されている。本例では、加速擬似変動演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、薄い白文字の態様で表示される一方で、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出中の「超高速HYPER RUSH」の文字は、濃い黒文字の態様で表示されている。

【1412】

次いで、図122-7(8)～図122-8(11)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて17.5秒が経過したタイミングから21秒が経過したタイミングまでの期間(図122-6に示すT3～T4の期間(3.5秒間))で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(2回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図122-8(10)及び(11)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

10

【1413】

図122-8(11)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字を表示させる。

【1414】

次いで、図122-8(12)以降に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて21秒が経過したタイミング(図122-6に示すT4のタイミング)以降で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(3回目～8回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

20

【1415】

そして、図122-9(13)～(15)に示すように、演出制御用CPU120は、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出(7回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。

【1416】

次いで、図122-9(16)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて25.5秒が経過したタイミング(図122-6に示すT9のタイミング)で、演出制御用CPU120は、加速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rから第3飾り図柄を消去するとともに、モード開始報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

30

【1417】

次いで、図122-9(17)に示すように、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に「超高速HYPER RUSH突入」の文字(濃い黒文字の態様)を表示させる。

【1418】

40

次いで、図122-9(18)～図122-10(21)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて30秒が経過したタイミングから30.2秒が経過したタイミングまでの期間(図122-6に示すT10～T11の期間)で、演出制御用CPU120は、モード開始報知演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から「超高速HYPER RUSH突入」の文字を消去し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「145」)を停止(停止表示、確定停止)させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「145」)を確定停止させる。

【1419】

50

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させずに、光線エフェクト表示を含む態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（後述する図122-28参照）。

【1420】

本実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少ない変動表示の回数で「通常小当たり」に当選してしまった場合に、他の演出モードと比較して変動表示期間が極端に短い変動パターン（「超高速はずれ」（0.2秒））が選択される割合が高い[超高速HYPER RUSH]に制御されていることによって、大当りを複数回発生させて初めて制御させることができる[超高速HYPER RUSH]を十分に遊技することなく終了させてしまう虞がある。

10

【1421】

このような状況が発生してしまうことを鑑みて、初めて制御された[超高速HYPER RUSH]の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（30秒以上）が実行されることによって、早い段階で[超高速HYPER RUSH]から転落してしまった場合でも、少なくとも30秒以上の[超高速HYPER RUSH]の制御期間を確保することができる。

【1422】

20

また、初めて制御された[超高速HYPER RUSH]の1変動目において、100%の割合で「突入変動」の変動パターン（加速擬似変動演出）が実行されることによって、早い段階で[超高速HYPER RUSH]から転落してしまった場合でも、[超高速HYPER RUSH]での第3飾り図柄の変動表示と類似した態様の飾り図柄の擬似変動が複数回実行されることによって、擬似変動ではあるものの少なくとも複数回以上の[超高速HYPER RUSH]における第3飾り図柄の変動表示を遊技することができる。

【1423】

また、本実施形態では、大当り発生回数に応じて、大当りエンディング期間の長さを変えることが可能であるので、例えば、大当り発生カウント値=3の大当り（即ち、初めて「超高速HYPER RUSH」に制御される直前的大当り）の大当りエンディング期間を30秒に設定し、この期間に、大当り後に[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報（「超高速」の文字、「超高速HYPER RUSH」の文字、「超高速HYPER RUSH突入」の文字等）を表示させることが可能である。

30

【1424】

しかしながら、パチンコ遊技機では、大当り遊技状態（大当りエンディング期間）に飾り図柄の変動表示を行うことや、それに類似した演出態様の演出を行うことは禁止されている。そのため、大当りエンディング期間に、[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報を表示させることは可能であるものの、加速擬似変動演出を実行することができずに、[超高速HYPER RUSH]の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に報知することができない。

40

【1425】

そのため、本実施形態では、加速擬似変動演出や[超高速HYPER RUSH]に初めて制御されることを示唆する情報の表示を、大当りエンディング期間ではなく[超高速HYPER RUSH]に制御された1変動目に実行している。

【1426】

【擬似変動はずれ】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンとは、飾り図柄（後述する「第3飾り図柄」）の単位擬似変動が連続して3回実行され、3回目の単位擬似変動の終了後に表示結果が「はずれ」であることを報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行され、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パ

50

ターンである（図122-12および図122-13参照）。即ち、3回の単位擬似変動と1回の当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される変動パターンである。この当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される演出を、「表示結果報知変動演出」と称する。

【1427】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンにおける飾り図柄の擬似変動演出とは、1回目の単位擬似変動期間と2回目の単位擬似変動期間と3回目の単位擬似変動期間とが、いずれも飾り図柄が擬似変動を行う期間（200ms）+飾り図柄が仮停止する期間（500ms）の700msに設定されている。即ち、3回全ての単位擬似変動の速度が同じ速さ（等速）で実行される構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「等速擬似変動演出」と称する。

10

【1428】

本実施形態では、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、等速擬似変動演出中の飾り図柄の擬似変動が実行されるときに、第3飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄と光線エフェクト表示とが含まれる構成となっている。このとき、第3飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、等速擬似変動演出中の第3飾り図柄が仮停止するときに、第3飾り図柄が特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

20

【1429】

また、等速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第3飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないことを遊技者に認識させることができる。

【1430】

＜「擬似変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときの演出例に関して、図122-11、及び、図122-12～図122-13を用いて説明する。

【1431】

図122-11は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図122-12～図122-13は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

30

【1432】

まず、図122-12（1）～（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミングから0.7秒経過するタイミングまでの期間（図122-11に示すT1～T2の期間）で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出（1回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図122-12（3）に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

40

【1433】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（後述する図122-28参照）。

【1434】

次いで、図122-12（4）～（6）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて0.7秒経過したタイミングから1.4秒経過したタイミングまでの期間（図122-11に示すT2～T3の期間）で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出（2回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図122-12（6）に示

50

すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【1435】

次いで、図122-12(7)～図122-13(9)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて1.4秒経過したタイミングから2.1秒経過したタイミングまでの期間(図122-11に示すT3～T4の期間)で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出(3回目の単位擬似変動)を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の擬似変動を実行する。図122-13(9)に示すように、第3飾り図柄が仮停止しているときには、第3飾り図柄は特殊態様で表示されている。

10

【1436】

次いで、図122-13(10)～(13)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させて2.1秒が経過したタイミングから2.8秒が経過したタイミングまでの期間(図122-6に示すT4～T5の期間)で、演出制御用CPU120は、等速擬似変動演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける第3飾り図柄の擬似変動を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第3飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「145」)を停止(停止表示、確定停止)させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「145」)を確定停止させる。

20

【1437】

このとき、演出制御用CPU120は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第3飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第3飾り図柄が停止(停止表示、確定停止)するときに、第3飾り図柄を特殊態様で表示させていない。

【1438】

〔直大当り〕

本実施形態では、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときのa時短状態(即ち、「超高速HYPER RUSH」)またはb時短状態(即ち、「無敵RUSH」)において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に、「直大当り」の変動パターンが実行される。

30

【1439】

「直大当り」の変動パターンとは、変動表示が開始された後に飾り図柄が非表示となり、飾り図柄が非表示の状態を継続して変動表示が終了される変動パターンである。この変動パターンでは、変動表示が終了するときに、変動表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組み合わせが確定停止される(図122-14参照)。

【1440】

本実施形態では、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、大当り発生カウント値 ≥ 3 であるときのa時短状態(即ち、「超高速HYPER RUSH」)またはb時短状態(即ち、「無敵RUSH」)において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である。

40

【1441】

＜「直大当り」の演出例＞

変動パターンが「直大当り」であるときの演出例に関して、図122-14を用いて説明する。

【1442】

図122-14は、変動パターンが「直大当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1443】

50

まず、図122-14(1)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【1444】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている(後述する図122-28参照)。

【1445】

次いで、図122-14(2)に示すように、CPU103が次の第2特別図柄の変動表示(4個の保留記憶のうち1個目の保留記憶に対応した変動表示)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rから第3飾り図柄を消去する。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1446】

次いで、図122-14(3)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第3飾り図柄を消去した状態で、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる(即ち、第3飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行していない)。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示02TM03を消去させる。

【1447】

次いで、図122-14(4)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当りラウンド遊技開始画像を表示させる。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示(本例では、「Round1」の文字)と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、特別可変入賞球装置7を発光させている。

【1448】

本実施形態では、時短状態に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【1449】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報(「アタッカーを狙え!!」の文字(小当り経由大当りの場合「Vを狙え!!」の文字))を画像表示装置5の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置7を発光させることによって画像表示装置5から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減できる。

【1450】

<ノーマルリーチを伴う変動パターン>

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン(「高速ノーマルリーチはずれ」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」等)とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出(チャレンジ演出、転落演出等)が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【1451】

10

20

30

40

50

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は3000msである。

【1452】

また、変動表示結果が「時短小当り」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は7000msである。

【1453】

＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチAはずれ」、「スーパーリーチBはずれ」、「スーパーリーチCはずれ」、「スーパーリーチA時短小当り」、「スーパーリーチA大当り」、「スーパーリーチB通常小当り」、「スーパーリーチC時短小当り」）では、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【1454】

（スーパーリーチA（チャレンジ演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチAはずれ」や「スーパーリーチA時短小当り」や「スーパーリーチA大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが岩に対して爆弾を投げるアクションを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチA演出（以下、適宜「チャレンジ演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図122-58参照）。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、大当り図柄が停止表示される（図柄揃い演出が実行される）。

【1455】

（スーパーリーチB（転落煽り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチBはずれ」や「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始されると、転落示唆表示（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像）が表示された後に、リーチ状態が成立し、図柄表示エリア5Cに仮停止した特殊図柄（時短状態が終了することを示唆する「END」の文字の特殊図柄）に対して押しボタン31Bを操作することにより「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチB演出（以下、適宜「転落煽り演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに成功し、図柄表示エリア5Cにははずれ図柄が確定停止する演出（転落回避演出）が実行される。一方、最終表示結果が「通常小当り」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに失敗し、図柄表示エリア5Cに特殊図柄が確定停止する演出（転落確定演出）が実行される（図122-61参照）。

【1456】

（スーパーリーチC（ボタン即当り演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチCはずれ」や「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの各領域に押しボタン31Bを模した操作促進表示と、押しボタン31Bの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバーとを表示させ、押しボタン31Bを1回操作するごとに各図柄表示エリアに飾り図柄が停止表示（例えば、図柄表示エリア5R→5L→5Cの順で停止）

し、プッシュボタン 3 1 B を合計 3 回操作することで図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄の組合せが停止表示することにより、「時短小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ C 演出（以下、適宜「ボタン即当り演出」と称する。）が実行される。

【1 4 5 7】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に最終表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）が停止表示する演出（図柄はずれ演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」となる場合には、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に最終表示結果が「時短小当り」となる飾り図柄の組合せ（7 の奇数図柄「7 7 7」）が停止表示する演出（図柄揃い演出）が実行される（不図示）。

10

【1 4 5 8】

上記の実施形態では、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C を設ける例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチ A ～スーパーリーチ C とは異なる種類のスーパーリーチを設けてもよい。

【1 4 5 9】

例えば、スーパーリーチとしてスーパーリーチ D を設けるものとする。スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチ D はずれ」や「スーパーリーチ D 時短小当り」や「スーパーリーチ D 大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ D 演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。このバトル演出で登場する味方キャラクタは、後述する可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタと関連付けられているものとする。

20

【1 4 6 0】

ここでは、後述するドリーム R U S H、超高速 H Y P E R R U S H、無敵 R U S H（図 1 2 2 - 2 5 参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「時短小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「通常小当り」にすることが事前決定されたときに使用される〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

30

【1 4 6 1】

〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「高速ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチ A はずれ」、「スーパーリーチ B はずれ」、「超高速はずれ」、「スーパーリーチ C はずれ」、「突入変動はずれ」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

40

【1 4 6 2】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチ A 大当り」、「突入変動大当り」、「直大当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1 4 6 3】

〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「高速時短小当り」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」、「スーパーリーチ A 時短小当り」、「突入変動時短小当り」、「超高速時短小当り」、「スーパーリーチ C 時短小当り」の各変動パターンに対して

50

、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1464】

〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチB通常小当り」、「突入変動通常小当り」、「高速通常小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1465】

本実施形態では、大当りとして、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、共通の変動パターンを用いてもよい。

【1466】

＜〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕、〔保留0個用〕変動パターン判定テーブル＞

図122-15（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕の〔保留0個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値＝1、2である場合、演出モードとして「ドリームRUSH」に制御される（図122-25参照）。即ち、図122-15（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（ドリームRUSH）用〕の〔保留0個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1467】

図122-15（1）に示すように、〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「ロング変動はずれ」の変動パターン、701～800までが「高速はずれ」の変動パターン、801～900までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901～950までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、951～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1468】

図122-15（2）に示すように、〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1469】

図122-15（3）に示すように、〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～300までが「高速時短小当り」の変動パターン、301～500までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501～997までが「スーパーリーチA時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1470】

図122-15（4）に示すように、〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1471】

＜〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕、〔保留1～4個用〕変動パターン判定テーブル＞

図122-16（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（大当り発生カウント値＝1、2）用〕の〔保留1～4個用〕の変動パターン判定テーブルの具体例である。即ち、図122-16（1）～（4）は、本実施形態における〔a時短状態（ドリーム

RUSH) 用] の [保留 1 ~ 4 個用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1472】

図122-16 (1) に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~800までが「高速はずれ」の変動パターン、801~900までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、901~950までが「スーパーリーチAはずれ」の変動パターン、951~997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1473】

図122-16 (2) に示すように、[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「スーパーリーチA大当り」の変動パターンに割り当てられている。

10

【1474】

図122-16 (3) に示すように、[時短小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~300までが「高速時短小当り」の変動パターン、301~500までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、501~997までが「スーパーリーチA時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1475】

図122-16 (4) に示すように、[通常小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

20

【1476】

< [a時短状態 (大当り発生カウント値=3) 用]、[1変動目] 変動パターン判定テーブル>

図122-17 (1) ~ (4) は、本実施形態における [a時短状態 (大当り発生カウント値=3) 用] の [1変動目用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、a時短状態において大当り発生カウント値=3である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される (図122-25参照)。即ち、図122-17 (1) ~ (4) は、本実施形態における [初当り後に初めて制御されたa時短状態 (超高速HYPER RUSH) の1変動目用] の変動パターン判定テーブルの具体例である。

30

【1477】

図122-17 (1) に示すように、[はずれ用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1478】

図122-17 (2) に示すように、[大当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1479】

40

図122-17 (3) に示すように、[時短小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1480】

図122-17 (4) に示すように、[通常小当り用] 変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「突入変動通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1481】

< [a時短状態 (大当り発生カウント値=3~10000)、[保留0個] 用] 変動パターン判定テーブル>

50

図122-18(1)～(4)は、本実施形態における「a時短状態(大当たり発生カウント値=3～10000)用」の「保留0個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当たり発生カウント値=3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当たり発生カウント値=3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される(図122-25参照)。即ち、図122-18(1)～(4)は、本実施形態における「a時短状態(超高速HYPER RUSH)用」の「保留0個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である(大当たり発生カウント値=3の場合、1変動目を除く)。

【1482】

図122-18(1)に示すように、「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「擬似変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、701～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～950までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられており、951～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

10

【1483】

図122-18(2)に示すように、「大当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1484】

20

図122-18(3)に示すように、「時短小当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～700までが「超高速時短小当たり」の変動パターンに割り当てられており、701～997までが「スーパーリーチC時短小当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1485】

図122-18(4)に示すように、「通常小当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「スーパーリーチB通常小当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1486】

<「a時短状態(大当たり発生カウント値=3～10000)」、「保留1～4個」用」変動パターン判定テーブル>

30

図122-19(1)～(4)は、本実施形態における「a時短状態(大当たり発生カウント値=3～10000)用」の「保留1～4個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当たり発生カウント値=3の場合、1変動目を除く。また、本例では、a時短状態において大当たり発生カウント値=3～10000である場合、演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御される(図122-25参照)。即ち、図122-19(1)～(4)は、本実施形態における「a時短状態(超高速HYPER RUSH)用」の「保留1～4個用」の変動パターン判定テーブルの具体例である(大当たり発生カウント値=3の場合、1変動目を除く)。

【1487】

40

図122-19(1)に示すように、「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、901～975までが「スーパーリーチCはずれ」の変動パターンに割り当てられており、976～997までが「スーパーリーチBはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1488】

図122-19(2)に示すように、「大当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～997までが「直大当たり」の変動パターンに割り当てられている。

【1489】

50

図122-19(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~700までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、701~997までが「スーパーリーチC時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1490】

図122-19(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「スーパーリーチB通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1491】

< [b時短状態用] 変動パターン判定テーブル >

図122-20(1)~(4)は、本実施形態における[b時短状態用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、b時短状態である場合、演出モードとして「無敵RUSH」に制御される(図122-25参照)。即ち、図122-20(1)~(4)は、本実施形態における[b時短状態(無敵RUSH)用]の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【1492】

図122-20(1)に示すように、[はずれ用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「高速はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【1493】

図122-20(2)に示すように、[大当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1494】

図122-20(3)に示すように、[時短小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1495】

図122-20(4)に示すように、[通常小当り用]変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~997までが「高速通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【1496】

このように、遊技状態がa時短状態に制御されている期間において、大当り発生カウント値=3~10000(モード切替判定値以上)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が約80%である。一方で、大当り発生カウント値=1、2(モード切替判定値未満)の場合は、変動表示期間が1000msよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が0%である。従って、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」以上の場合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「3」未満の場合よりも、変動表示期間が1000msよりも短い変動パターンが実行される割合が高くなっている。

【1497】

[遊技状態別の当り後の制御テーブル]

図122-21は、本実施形態における遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。図122-21(1)は、遊技状態が通常状態であるときに表示結果が「大当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(大当り種別)に応じて示している。また、図122-21(2)は、遊技状態がa時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の発生有無とに応じて示している。また、図122-21(3)は、遊技状態がb時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果(小当り種別)とV入賞の発生有無とに応じて示している。

【1498】

図122-21(1)に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、

(No. 1-1)表示結果が「図柄3R通常大当り」となった場合は、大当り後に通常状態に制御され、

(No. 1-2)表示結果が「図柄10Ra時短大当り」となった場合は、大当り後にa時短状態に制御され、

(No. 1-3)表示結果が「図柄10Rb時短大当り」となった場合は、大当り後にb時短状態に制御される。

【1499】

図122-21(2)に示すように、遊技状態がa時短状態であるときに、

(No. 2-1)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-2)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-3)表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 2-4)表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にa時短状態に制御される。

【1500】

図122-21(3)に示すように、遊技状態がb時短状態であるときに、

(No. 3-1)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にb時短状態に制御され、

(No. 3-2)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-3)表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、

(No. 3-4)表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にa時短状態に制御される。

【1501】

このように、遊技状態がa時短状態であるときに、(No. 2-1)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御される一方で、遊技状態がb時短状態であるときに、(No. 3-1)表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にV入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にb時短状態に制御される。

【1502】

[特別図柄停止処理]

図122-22は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理(S113)を示すフローチャートである。

【1503】

まず、CPU103は、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS02TM1010)。

【1504】

本実施形態では、大当りフラグは、RAM102の所定領域に設けられ、図118の特別図柄通常処理(S110)において、特図ゲームの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【1505】

大当りフラグがオンである場合には(ステップS02TM1010でYES)、CPU103は、大当り開始時演出待ち時間を設定し(ステップS02TM1020)、ステッ

10

20

30

40

50

プ S 0 2 T M 1 0 3 0 に処理を進める。ステップ S 0 2 T M 1 0 2 0 の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【1506】

次いで、C P U 1 0 3 は、大当り開始指定コマンドを主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ送信するための設定を行い（ステップ S 0 2 T M 1 0 3 0）、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ S 0 2 T M 1 0 4 0）、ステップ S 0 2 T M 1 0 5 0 に処理を進める。

【1507】

本実施形態では、大当り開始指定コマンドは、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コマンド（大当りファンファーレコマンド）であり、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ供給される演出制御コマンドに含まれている。大当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や大当り種別の決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。ステップ S 0 2 T M 1 0 3 0 の処理では、大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。

【1508】

次いで、C P U 1 0 3 は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を 1 加算することにより更新し（ステップ S 0 2 T M 1 0 5 0）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（ステップ S 0 2 T M 1 0 6 0）、そのまま処理を終了する。

【1509】

本実施形態では、所定の数値データとしての大当り発生カウント値は、大当り発生カウンタの格納値である。大当り発生カウンタは、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられ、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて当該遊技状態において大当りに制御すると決定された回数を特定可能にカウントする。

【1510】

本例では、大当り発生カウンタには、初期状態として「0」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」加算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、1 0 0 0 0 回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝1 0 0 0 0）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「0」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」加算される。

【1511】

なお、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を 1 加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を 1 減算することにより更新してもよい。

【1512】

例えば、大当り発生カウンタには、初期状態として「1 0 0 0 0」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「1」減算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、1 0 0 0 0 回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝0）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「1 0 0 0 0」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決

10

20

30

40

50

定されるごとに、大当り発生カウント値が「1」減算される。

【1513】

また、ステップS02TM1010において大当りフラグがオフである場合には（ステップS02TM1010でNO）、CPU103は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS02TM1110）。

【1514】

本実施形態では、小当りフラグは、RAM102の所定領域に設けられ、図118の特別図柄通常処理（S110）において、特図ゲームの可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【1515】

小当りフラグがオフである場合には（ステップS02TM1110でNO）、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）に対応した値に更新し（ステップS02TM1210）、そのまま処理を終了する。

【1516】

小当りフラグがオンである場合には（ステップS02TM1110でYES）、CPU103は、小当り開始時演出待ちを設定し（ステップS02TM1120）、ステップS02TM1130に処理を進める。ステップS02TM1120の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、RAM102の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【1517】

次いで、CPU103は、小当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12へ送信するための設定を行い（ステップS02TM1130）、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップS02TM1140）、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（S118）に対応した値に更新し（ステップS02TM1150）、そのまま処理を終了する。

【1518】

本実施形態では、小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（小当りファンファーレコマンド）であり、主基板11から演出制御基板12へ供給される演出制御コマンドに含まれている。小当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や小当り種別の決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。ステップS02TM1130の処理では、小当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された小当り開始指定コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。

【1519】

〔大当り終了処理〕

図122-23は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（S117）を示すフローチャートである。

【1520】

まず、CPU103は、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS02TM2010）。

【1521】

本実施形態では、図118の大当り開放後処理（S116）において、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。ステップS02TM2010の処理では、遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を1減算することにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（本実施形態では「0」）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過し

10

20

30

40

50

たか否かを判定する。

【1522】

大当り終了時演出待ち時間が経過していない場合には（ステップS02TM2010でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【1523】

大当り終了時演出待ち時間が経過している場合には（ステップS02TM2010でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタ値が、所定の上限値としてのリミット値（本例では、10000回）に対応して予め定められた特定値としてのリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達したか否かを判定する（ステップS02TM2020）。

10

【1524】

大当り発生カウンタ値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達している場合には（ステップS02TM2020でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアして、その格納値である大当り発生カウンタ値を「0」に初期化し（ステップS02TM2030）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1525】

大当り発生カウンタ値がリミット到達判定値（本例では、「10000」）に達していない場合には（ステップS02TM2020でNO）、CPU103は、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップS02TM2040）。

【1526】

ステップS02TM2040の処理では、RAM102における大当り種別バッファに記憶された大当りの種別を示すデータを参照し、大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する。本例では、大当り種別が「通常小当り経由10Ra時短大当り」又は「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかであるか否かを判定する。

20

【1527】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りである場合には（ステップS02TM2040でYES）、CPU103は、当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2050）。

【1528】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM2050でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウンタ値を「0」に初期化し（ステップS02TM2100）、ステップS02TM2110に処理を進める。

30

【1529】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」でない場合には（ステップS02TM2050でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【1530】

ステップS02TM2040の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りでない場合には（ステップS02TM2040でNO）、CPU103は、大当り種別が「図柄3R通常大当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM2080）。

40

【1531】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」である場合には（ステップS02TM2080でYES）、CPU103は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウンタ値を「0」に初期化し（ステップS02TM2090）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1532】

大当り種別が「図柄3R通常大当り」でない場合には（ステップS02TM2080でNO）、CPU103は、ステップS02TM2060に処理を進める。

【1533】

50

ステップS02TM2050でNOと判定された場合や、ステップS02TM2080でNOと判定された場合には、CPU103は、当該大当りの大当り種別に対応した時短フラグをセットし（ステップS02TM2060）、時短回数カウンタに「10000」をカウンタ初期値として設定し（ステップS02TM2070）、ステップS02TM2110に処理を進める。

【1534】

本実施形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、a時短フラグと、b時短フラグとがある。なお、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。

【1535】

a時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄10Ra時短大当り」、a時短状態中に発生した「時短小当り経由10Ra時短大当り」、又はb時短状態中に発生した「時短小当り経由10Ra時短大当り」のいずれかの当り後のa時短状態に制御されているときにセットされている。このa時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、a時短状態が終了するとき（a時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（10000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。

【1536】

b時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄10Rb時短大当り」の大当り後のb時短状態に制御されているときにセットされている。このb時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、b時短状態が終了するとき（b時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（10000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。

【1537】

ステップS02TM2030の処理の後や、ステップS02TM2070の処理の後や、ステップS02TM2090の処理の後や、ステップS02TM2100の処理の後には、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）に対応した値に更新し（ステップS02TM2110）、そのまま処理を終了する。

【1538】

このように、「通常小当り」でV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されてしまったイレギュラーな場合であっても、大当り終了処理において、ステップS02TM2050でYESと判定されて、時短フラグをセットする処理（ステップS02TM2060）をスキップすることによって、大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることなく通常状態に制御することが可能となる。

【1539】

また、ステップS02TM2080でYESと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップS02TM2090）が実行されることによって、通常状態時に「図柄3R通常大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。また、ステップS02TM2050でYESと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップS02TM2100）が実行されることによって、「通常小当り経由10Ra大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウンタ値が初期化される。

【1540】

〔小当り終了処理〕

図122-24は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S120）を示すフローチャートである。

【1541】

まず、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し（ステップS02TM3010）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値=0）したか否かを確認す

10

20

30

40

50

る（ステップS02TM3020）。

【1542】

V入賞有効期間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS02TM3020でNO）、CPU103は、すでにV入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3030）。

【1543】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3030でYES）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【1544】

一方、V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3030でNO）、CPU103は、V入賞有効期間中にV入賞領域870に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する（ステップS02TM3040）。

【1545】

V入賞スイッチがオン状態となっていない場合には（ステップS02TM3040でNO）、CPU103は、そのまま処理を終了する。

【1546】

一方、V入賞スイッチがオン状態となっている場合には（ステップS02TM3040でYES）、CPU103は、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（ステップS02TM3050）。

【1547】

そして、CPU103は、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（ステップS02TM3060）、そのまま処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【1548】

ステップS02TM3020でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしている場合には、CPU103は、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（ステップS02TM3070）。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。

【1549】

次いで、CPU103は、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行う（ステップS02TM3080）。

【1550】

次いで、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（ステップS02TM3090）。

【1551】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3090でYES）、CPU103は、大当たりとすることに決定し、大当たりフラグをセットする（ステップS02TM3100）。

【1552】

次いで、CPU103は、S81で大当たり種別バッファに記憶した小当り経由の大当たり種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当たり種別バッファに正式に記憶させる（ステップS02TM3110）。

【1553】

次いで、CPU103は、所定の数値データとしての大当たり発生カウント値を1加算することにより更新し（ステップS02TM3120）、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（ステップS02TM3130）。

【1554】

なお、上記の実施形態では、小当り遊技状態が終了するタイミングに実行される小当り終了処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理（ステップS02TM3120）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1加算することにより更新する処理が実行されてもよい。

【1555】

また、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を1加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を1減算することにより更新してもよい。ステップS02TM1050のときに示した手法と同様の手法で実現可能であるので、説明を省略する。

【1556】

次いで、CPU103は、ステップS02TM3110で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始指定コマンドを送信する（ステップS02TM3140）。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態を開始することを認識することができる。

【1557】

次いで、CPU103は、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（例えば、大当りが発生したことを画像表示装置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S02TM3150）。

【1558】

次いで、CPU103は、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（例えば、3回、10回等）、開放時間（例えば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（ステップS02TM3160）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【1559】

次いで、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S114）に対応した値に更新し（ステップS02TM3170）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1560】

ステップS02TM3090でV入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3090でNO）、CPU103は、時短フラグのうちb時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM3180）。

【1561】

b時短フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM3180でNO）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされていない、即ち、a時短状態中または通常状態中に発生した小当りでV入賞が発生していない場合に、ステップS02TM3200以降の処理が実行されることとなる。

【1562】

一方で、b時短フラグがセットされている場合には（ステップS02TM3180でYES）、CPU103は、当該小当りの小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップS02TM3190）。

【1563】

当該小当りの小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップS02TM3190でYES）、CPU103は、ステップS02TM3200に処理を進める。これにより、b時短フラグがセットされており、小当り種別が「時短小当り」である小当りでV入賞が発生していない場合、即ち、b時短状態中に発生した時短小当りでV入賞が発生しな

10

20

30

40

50

かった場合に、ステップ S 0 2 T M 3 2 0 0 以下の処理が実行されることとなる。

【1564】

ステップ S 0 2 T M 3 1 8 0 で N O と判定された場合や、ステップ S 0 2 T M 3 1 9 0 で N O と判定された場合には、C P U 1 0 3 は、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットし（ステップ S 0 2 T M 3 2 0 0 ）、時短回数カウンタをクリアし、時短回数カウント値を「0」に初期化し（S 0 2 T M 3 2 1 0 ）、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「0」に初期化し（ステップ S 0 2 T M 3 2 2 0 ）、ステップ S 0 2 T M 3 2 3 0 に処理を進める。

【1565】

ステップ S 0 2 T M 3 1 9 0 で Y E S と判定された場合や、ステップ S 0 2 T M 3 2 2 0 の処理の後には、C P U 1 0 3 は、S 8 1 で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（ステップ S 0 2 T M 3 2 3 0 ）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0 ）に対応した値に更新し（ステップ S 0 2 T M 3 2 4 0 ）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態において V 入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1566】

このように、V 入賞フラグがセットされておらず、b 時短フラグがセットされており、小当り種別が「通常小当り」である場合に（ステップ S 0 2 T M 3 1 8 0 で Y E S → ステップ S 0 2 T M 3 1 9 0 で Y E S ）、即ち、b 時短状態中に発生した通常小当りで V 入賞させられなかった場合に、時短フラグをリセットし、時短回数カウンタをクリアするステップ S 0 2 T M 3 2 0 0 ～ステップ S 0 2 T M 3 2 1 0 の一連の処理をスキップすることによって、b 時短状態中であれば通常小当りが発生しても、通常状態に制御される（転落する）ことなく、b 時短状態の制御を継続して行うことが可能となる。

【1567】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第 1 フラグ、第 2 フラグ、及び第 3 フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態が a 時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 1 フラグがセットされているときの演出モードを〔ドリーム R U S H 〕としており、遊技状態が b 時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 2 フラグがセットされているときの演出モードを〔無敵 R U S H 〕としており、遊技状態が a 時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 3 フラグがセットされているときの演出モードを〔超高速 H Y P E R R U S H 〕としている（図 1 2 2 - 2 5 参照）。

【1568】

図 1 2 2 - 2 5 に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に通常状態、a 時短状態、又は b 時短状態のいずれかに制御され、通常状態に制御された場合には、〔通常モード〕に移行し、a 時短状態に制御された場合には、〔ドリーム R U S H 〕に移行し、b 時短状態に制御された場合には、〔無敵 R U S H 〕に移行する。

【1569】

この遊技フローでは、遊技中のイレギュラーな状況についての説明を省略する。遊技中のイレギュラーな状況の一例として、

- ・通常状態中に特図 1 1 5 で大当りや小当りが発生した状況
- ・通常状態中に発生した小当りで V 入賞した状況
- ・時短状態中に特図 1 で大当りや小当りが発生した状況
- ・通常小当りで V 入賞した状況
- ・時短小当りで V 入賞しなかった状況

- ・時短10000回の全ての変動表示で表示結果が「はずれ」となる状況
- ・大当たり発生回数が10000回となる状況

等の状況がある。これらのイレギュラーな状況の具体例は一例に過ぎず、ここに記載していない他の状況も含まれるものとする。

【1570】

(1) <通常時>

演出制御用CPU120は、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグのいずれもセットされていないとき、演出モードを「通常モード」としている。

【1571】

(2) <初当たり>

前述した(1)の状態、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されると、大当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、第1特別図柄の大当たり種別として(2A)「図柄3R通常大当たり」と、(2B)「図柄3Ra時短大当たり」と、(2C)「図柄10Rb時短大当たり」とがある。

【1572】

(2A) → (1)

大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(1)の状態に制御される。

【1573】

(2B) → (3)

大当たり種別が「図柄3Ra時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(3)の状態に制御される。

【1574】

(2C) → (4)

大当たり種別が「図柄10Rb時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、(4)の状態に制御される。

【1575】

(3) <a時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第1フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「ドリームRUSH」としている。

【1576】

(4) <b時短10000回>

演出制御用CPU120は、遊技状態がb時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第2フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを「無敵RUSH」としている。

【1577】

(5) <大当たり>

前述した(3)若しくは(4)、又は、後述する(7)の状態、いずれかの変動表示において表示結果が「大当たり」又は「時短小当たり」となると、大当たり遊技状態（小当たり経由の大当たり遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当たり」となった場合の第2特別図柄の大当たり種別として「図柄10Ra時短大当たり」があり、表示結果が「時短小当たり」となった場合の第2特別図柄の小当たり経由大当たり種別として「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」がある。

【1578】

(5) → (3)

大当たり発生回数が「2」である場合の大当たりが終了すると、(3)の状態に制御される。

【1579】

(5) → (7)

10

20

30

40

50

大当たり発生回数が「3」以上（「3」～「10000」）である場合の大当たりが終了すると、（7）の状態に制御される。

【1580】

（7）＜a時短10000回＞

演出制御用CPU120は、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第3フラグがセットされており、10000回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを〔超高速HYPER RUSH〕としている。

【1581】

（6）＜転落小当たり＞

前述した（3）又は（7）の状態、いずれかの変動表示において表示結果が「通常小当たり」となると、小当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「通常大当たり」となった場合の小当たり遊技において、V判定入賞装置87の開放パターンが第1開放パターンとなっており、遊技球をV判定入賞装置87に入賞させることは極めて困難であり、大当たりを発生させることが実質的に不可能である。

【1582】

（6）→（1）

小当たり種別が「通常小当たり」である場合にV入賞が発生しないまま小当たりが終了すると、（1）の状態に制御される。

【1583】

〔第1フラグ、第2フラグ、第3フラグ〕

次に、本実施形態における第1フラグ、第2フラグ、及び第3フラグを説明する。

【1584】

＜第1フラグ＞

大当たり終了後にa時短状態に制御される種別の大当たり（「図柄10Ra時短大当たり」、「時短小当たり経由a時短大当たり」等）が発生し、大当たり遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当たり発生カウント値は1又は2であるものとする。大当たり遊技状態の終了後に、大当たり発生カウント値が1又は2であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをセットする。

【1585】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当たり（小当たり経由大当たりを含む）が発生し、大当たり遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセット（消去）する。

【1586】

また、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当たり（小当たり経由大当たりを含む）が発生し、大当たり遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第1フラグをリセットする。

【1587】

＜第2フラグ＞

大当たり終了後にb時短状態に制御される種別の大当たり（「図柄10Rb時短大当たり」、等）が発生し、大当たり遊技状態に制御されたものとする。大当たり遊技状態の終了後に、遊技状態がb時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをセットする。

【1588】

10

20

30

40

50

遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセット（消去）する。

【1589】

また、遊技状態がb時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第2フラグをリセットする。

【1590】

<第3フラグ>

大当り終了後にa時短状態に制御される種別の大当り（「時短小当り経由a時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は3以上であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が3以上であり、且つ、遊技状態がa時短状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをセットする。

【1591】

遊技状態がa時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセット（消去）する。

【1592】

また、遊技状態がa時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる10000回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。10000回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大4個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大4個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用CPU120は、第3フラグをリセットする。

【1593】

〔演出モード〕

図122-25に示したように、本例では、演出モードとして〔通常モード〕と〔ドリームRUSH〕と〔無敵RUSH〕と〔超高速HYPER RUSH〕とが設けられている。本実施形態における演出モードのうち、〔ドリームRUSH〕、〔無敵RUSH〕、及び〔超高速HYPER RUSH〕の演出例を以下に説明する。

【1594】

<ドリームRUSH>

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第1フラグがセットされているときにおける演出モードを〔ドリームRUSH〕（以下、適宜「〔ドリームRUSH〕モード」と称する。）としている（図122-25（3）参照）。図122-26は、演出モードが〔ドリームRUSH〕であるときの画像表示装置5に表示される演出画像を示す説明図である。

【1595】

図122-26(1)～(4)に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードが「ドリームRUSH」であることに基づいて、画像表示装置5の画面中央上部に第1ロゴ表示(本例では、「ドリームRUSH」の文字)を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1596】

(「ドリームRUSH」における飾り図柄の変動表示)

本実施形態では、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成され、青色の偶数図柄(数字「2」、「4」、「6」に対応する数字図柄)と、数字「7」を除く赤色の奇数図柄(数字「1」、「3」、「5」に対応する数字図柄)と、数字「7」の金色の奇数図柄(数字「7」に対応する数字図柄)とで構成されている。以下では、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の飾り図柄を適宜「第1飾り図柄」と称する。なお、第1飾り図柄は、数字図柄と、後述する台座図柄とで構成されてもよい。

【1597】

また、本実施形態では、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の第1飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第1飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。縦方向のスクロール表示とは、画面上部から画面下部に向かうスクロール表示である。このスクロール表示が実行されているときには、飾り図柄の視認性は著しく低下しており、本例では、飾り図柄を視認することは実質的に不可能であるものとする。

【1598】

また、演出モードが「ドリームRUSH」である場合の第1飾り図柄の変動表示が実行されるときに、変動開始時と変動終了時とで第1飾り図柄の大きさ(サイズ)は変わらないものとする。

【1599】

(「ドリームRUSH」における飾り図柄の変動表示の演出例)

図122-26(1)に示すように、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【1600】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を1個表示させており、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示02TM03を表示させていない。

【1601】

次いで、図122-26(2)に示すように、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第1飾り図柄の変動表示を開始させる。

【1602】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示02TM03を新たに表示させている。

【1603】

次いで、図122-26(3)に示すように、変動パターンにおける第1飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示

10

20

30

40

50

エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「4 1 2」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1 6 0 4】

次いで、図 1 2 2 - 2 6 (4) に示すように、CPU 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、確定第 1 飾り図柄の組合せ（本例では、「4 1 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「4 1 2」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【1 6 0 5】

（〔ドリーム R U S H〕における第 1 ログ表示）

本実施形態では、第 1 ログ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第 1 ログ周期変化演出を実行可能である。第 1 ログ周期変化演出は、第 1 ログ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【1 6 0 6】

図 1 2 2 - 2 7 (A) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 ログ周期変化演出を実行すると、第 1 ログ表示（「ドリーム R U S H」の文字）を所定の周期で、第 1 ログ表示の左端から右端に向かって発光させる。第 1 ログ周期変化演出の変化周期は、5 秒間に設定されている。このように、第 1 ログ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、〔ドリーム R U S H〕中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第 2 始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【1 6 0 7】

（〔ドリーム R U S H〕における第 1 システム表示）

上記の実施形態では、〔ドリーム R U S H〕に制御されている場合に、第 2 始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、〔ドリーム R U S H〕に制御されている場合に、第 2 始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

【1 6 0 8】

例えば、〔ドリーム R U S H〕に制御されている場合に、第 2 始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置 5 の画面右上部に第 1 システム表示を表示させてもよい。第 1 システム表示は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第 1 システム表示の動作の周期間隔は、例えば、3 秒間に設定される。

【1 6 0 9】

（〔ドリーム R U S H〕における第 1 回転対応表示）

上記の実施形態では、〔ドリーム R U S H〕に制御されている場合に、第 2 保留記憶数に対応した第 2 保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、〔ドリーム R U S H〕に制御されている場合に、第 2 保留記憶数に対応した第 2 保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

【1 6 1 0】

例えば、〔ドリーム R U S H〕に制御されている場合に、第 2 保留記憶数に対応した第 2 保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第 2 保留表示やアクティブ表示を、第 1 回転対応表示と称する。この第 1 回転対応表示の回転周期は、例えば、3 秒間に設定される。

【1611】

＜無敵RUSH＞

本実施形態では、遊技状態がb時短状態又は通常状態に制御され、第2フラグがセットされているときにおける演出モードを〔無敵RUSH〕（以下、適宜「〔無敵RUSH〕モード」と称する。）としている（図122-25（4）参照）。

【1612】

演出制御用CPU120は、演出モードが〔無敵RUSH〕であることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「Congratulations」の文字を含むテロップ表示を表示させている（〔無敵RUSH〕の背景画像）。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

10

【1613】

（〔無敵RUSH〕における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の飾り図柄は、演出モードが〔ドリームRUSH〕である場合の飾り図柄と同様の数字図柄で構成されている。但し、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の飾り図柄は、演出モードが〔ドリームRUSH〕である場合の飾り図柄よりも小さい態様で、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2に表示される（図122-55及び図122-56参照）。以下では、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の飾り図柄を、適宜「第2飾り図柄」と称する。

20

【1614】

また、本実施形態では、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の第2飾り図柄の変動表示は、演出モードが〔ドリームRUSH〕である場合の第1飾り図柄の変動表示と同様に、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。なお、演出モードが〔無敵RUSH〕である場合の第2飾り図柄の変動表示は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄が更新表示されたり、第2飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりしてもよい。

【1615】

＜超高速HYPER RUSH＞

本実施形態では、遊技状態がa時短状態又は通常状態に制御され、第3フラグがセットされているときにおける演出モードを〔超高速HYPER RUSH〕（以下、適宜「〔超高速HYPER RUSH〕モード」と称する。）としている（図122-25（7）参照）。図122-28は、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕であるときの画像表示装置5に表示される演出画像を示す説明図である。

30

【1616】

図122-28（1）～（4）に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕であることに基づいて、画像表示装置5の画面中央上部に第2ロゴ表示（本例では、「超高速HYPER RUSH」の文字）を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

40

【1617】

（〔超高速HYPER RUSH〕における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが〔超高速HYPER RUSH〕である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄と、この数字図柄の形状に対応した台座図柄とで構成されている。また、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄のうち、中央（図柄表示エリア5C）の飾り図柄には、台座図柄と数字図柄の間（本例では、数字図柄の中心裏）から画面枠まで光線エフェクト表示が表示される。光線エフェクト表示は、台座図柄よりも表示優先度の高い画像である。また、数字図柄は、光線エフェクト表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、数字図柄、光線エフェクト表示、台

50

座図柄の順で表示されているように見える。以下では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の飾り図柄を、適宜「第3飾り図柄」と称する。

【1618】

また、本実施形態では、演出モードが「超高速HYPER RUSH」である場合の第3飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄が拡大／縮小される。本実施形態では、以下に示す(1)→(2)→(3)の順で第3飾り図柄の変動表示(拡大／縮小)が実行される。

【1619】

(1) 変動表示が開始すると、直前に実行されていた変動表示の表示結果に対応して確定停止していた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて拡大表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ：大)」と称する。)。このとき、第3飾り図柄の視認性が低下するとともに、光線エフェクト表示が消去される。本例では、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。なお、第3飾り図柄の透過率を変化させることが可能な構成を採用し、第3飾り図柄が拡大表示されるときに、レイヤ透過率を0%ではない値にすることによって、第3飾り図柄の視認性を低下させてもよい。

【1620】

(2) 次いで、直前に拡大表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて縮小表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ：小)」と称する。)。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せである。また、第3飾り図柄の拡大表示のときと同様に、第3飾り図柄の視認性が低下しているとともに、光線エフェクト表示が消去されている。本例では、第3飾り図柄が縮小表示されるときに、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させることと、第3飾り図柄のサイズを縮小することによって、第3飾り図柄の視認性を低下させている。このように第3飾り図柄の視認性を低下させることによって、当該変動表示の表示結果に対応した第3飾り図柄の組合せが表示される(2)の状態であっても、遊技者はこのタイミングで当該変動表示の表示結果を認識することが困難となる。

【1621】

(3) 次いで、直前に縮小表示されていた第3飾り図柄が、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて停止表示される(以下、このときの第3飾り図柄を適宜「第3飾り図柄(サイズ：中)」と称する。)。このとき、第3飾り図柄の視認性が向上するとともに、光線エフェクト表示が表示される。本例では、第3飾り図柄が停止表示されるときに、第3飾り図柄の表示色を白色から各色(青色、赤色、金色)に変化させることによって、第3飾り図柄の視認性を向上させている。

【1622】

本例では、拡大表示／縮小表示が実行されているときには、飾り図柄の表示サイズや表示色に関して視認性は低下するものの、視認すること自体は可能であるものとする。

【1623】

(「超高速HYPER RUSH」における飾り図柄の変動表示の演出例)

図122-28(1)に示すように、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「245」)を表示させている。

【1624】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を1個表示させており、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示02TM03を表示させていない。

10

20

30

40

50

【1625】

次いで、図122-28(2)に示すように、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3飾り図柄の表示色(青色、赤色、金色)を白色に変化させるとともに、光線エフェクト表示を消去させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、直前に実行されていた変動表示の表示結果(本例では、「はずれ」)に対応した第3飾り図柄の組合せ(本例では、「245」)である。

【1626】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域02TM03Eに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示02TM03を新たに表示させている。

【1627】

次いで、図122-28(3)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果(本例では、「はずれ」)に対応した第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)である。

【1628】

次いで、図122-28(4)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1629】

次いで、図122-28(5)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「412」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1630】

このように、図122-26(2)に示したように、[ドリームRUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがある。一方で、図122-28(2)～(5)に示したように、[超高速HYPER RUSH]において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがなく、いずれのタイミングにおいても視認することが可能となっている。

【1631】

([超高速HYPER RUSH]における第2ロゴ表示)

本実施形態では、第2ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第2ロゴ周期変化演出を実行可能である。第2ロゴ周期変化演出は、第2ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【1632】

図122-27(B)に示すように、演出制御用CPU120は、第2ロゴ周期変化演出を実行すると、第2ロゴ表示(「超高速HYPER RUSH」の文字)を所定の周期で、第2ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第2ロゴ周期変化演出の変化周期は、0.5秒間に設定されている。このように、第2ロゴ表示を左端から右端に向かっ

10

20

30

40

50

て発光させることによって、[超高速HYPER RUSH]中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第2始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【1633】

([超高速HYPER RUSH]における第2システム表示)

上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像(「右打ち」の文字と矢印画像)を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。

10

【1634】

例えば、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置5の画面右上部に第2システム表示を表示させてもよい。第2システム表示は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第2システム表示の動作の周期間隔は、例えば、0.3秒間に設定される。

【1635】

([超高速HYPER RUSH]における第2回転対応表示)

上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。

20

【1636】

例えば、[超高速HYPER RUSH]に制御されている場合に、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第2保留表示やアクティブ表示を、第2回転対応表示と称する。この第2回転対応表示の回転周期は、例えば、0.3秒間に設定される。

30

【1637】

[役物]

本実施形態では、画像表示装置5の近傍(上部)に役物である可動体02TM100を備える。可動体02TM100は、演出制御基板12の制御に従って、初期位置と、中間演出位置(可動体の一部が露出した位置)と、最大演出位置(可動体の全部が露出した位置)との間において動作する。以下では、中間演出位置や最大演出位置を適宜「演出位置」と称する。

【1638】

例えば、可動体02TM100は、初期位置→中間演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間演出位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、最大演出位置→中間演出位置→初期位置と動作したりしてもよい。

40

【1639】

本実施形態では、図122-29に示すように、可動体02TM100が初期位置にあるときに、可動体02TM100は、画像表示装置5の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体02TM100が初期位置にあるときは、画像表示装置5の領域に重複せず、画像表示装置5の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【1640】

一方で、可動体02TM100が初期位置から演出位置(中間演出位置、最大演出位置

50

）に動作する過程や、可動体 0 2 T M 1 0 0 が演出位置にあるときに、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体 0 2 T M 1 0 0 が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。本例では、後述する第 1 変化演出が実行される場合に、可動体 0 2 T M 1 0 0 は中間演出位置に動作し、後述する第 2 変化演出が実行される場合に、可動体 0 2 T M 1 0 0 は最大演出位置に動作するものとする。以下では、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「中間動作演出」と称し、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「最大動作演出」と称する。

10

【1 6 4 1】

また、本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、味方キャラクタを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタは、スーパーリーチ演出（本例では、スーパーリーチ A 演出）に登場する味方キャラクタと共通のキャラクタとなっている。

【1 6 4 2】

なお、可動体 0 2 T M 1 0 0 に可動体 L E D を設けて、初期位置から演出位置に移動する際、または、演出位置にあるときの所定のタイミング（例えば、プッシュボタン 3 1 B が操作されたタイミング等）で可動体 L E D を白色に発光させる発光演出を実行可能な構成としてもよい。また、発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様を設けてもよい。例えば、可動体 0 2 T M 1 0 0 に設けられた可動体 L E D が白色に発光する演出態様の他に赤色に発光する演出態様があってもよい。

20

【1 6 4 3】

〔ロゴパネル〕

本実施形態では、画像表示装置 5 の近傍（上部）にロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 を備える。このロゴパネルには、「X X X」の文字（本遊技機の名称等）が示されており、ロゴパネルの「X X X」の文字部分が発光するものとする。

【1 6 4 4】

＜役物とロゴパネルの位置関係＞

本実施形態では、可動体 0 2 T M 1 0 0 の前方側（遊技者側）に、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている。図 1 2 2 - 2 9 （1）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 の後方側（遊技機側）に位置しているため、遊技者からの視認性は低下した状態となっている。

30

【1 6 4 5】

一方で、図 1 2 2 - 2 9 （2 A）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が中間演出位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 の一部（本例では、可動体の下 2 / 3 程度）は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。また、図 1 2 2 - 2 9 （2 B）に示すように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が最大演出位置にあるときは、可動体 0 2 T M 1 0 0 の全部（本例では、可動体の全体）は、ロゴパネル 0 2 T M 1 1 0 が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。

40

【1 6 4 6】

このように、可動体 0 2 T M 1 0 0 が中間演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの一部のみが、遊技者から視認可能な状態となっている。一方で、可動体 0 2 T M 1 0 0 が最大演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの全部が、遊技者から視認可能な状態となっている。

【1 6 4 7】

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアク

50

ティブ表示)を、通常態様(本例では、白色の丸形表示)とは異なる青色態様(本例では、青色の丸形表示)又は赤色態様(本例では、赤色の丸形表示)のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【1648】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様(青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様)で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様(青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様)で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図122-39(B1)～図122-40(B4)で詳しく説明する。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる第1変化演出と、第2変化演出と、第3変化演出とが実行可能である。

【1649】

＜第1変化演出＞

第1変化演出とは、以下に示す(1A)～(1D)で構成される一連の演出である。

(1A)画像表示装置5の画面全体に波状のエフェクト表示(以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。)が表示される変化前兆演出

(1B)可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出

(1C)可動体02TM100の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

(1D)味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して1個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第1作用変化演出

【1650】

なお、(1D)において、味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して1個の爆弾を投げる演出を「第1作用演出」と称し、1個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第1対応表示変化演出」と称する。

【1651】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理(図122-38参照)のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル(図122-41参照)とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することが可能であり、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

【1652】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態(a時短状態、b時短状態)において選択される変動パターンは、主に第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第1変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用している。

【1653】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第1変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第1変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第1変化演出を実行するようにしてもよい。

【1654】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第1作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【1655】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第1変化演出のうちの間動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

10

【1656】

（第1変化演出の演出例）

図122-30は、第1変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第1変化演出が実行される例を示している。

【1657】

まず、図122-30（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

20

【1658】

次いで、図122-30（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させてから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【1659】

30

次いで、図122-30（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第1変化演出の（1B）中間動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から中間演出位置に動作させる。

【1660】

次いで、図122-30（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1B）中間動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第1変化演出の（1C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させる。

40

【1661】

次いで、図122-30（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（1C）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から味方キャラクタ02TM30Bを消去させるとともに、第1変化演出の（1D）第1作用変化演出を実行し、画像表示装置5の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示02TM03に対して1個の爆弾を投げる味方キャラクタ02TM30Cを表示させる。

50

【1662】

次いで、図122-30(6)に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の(1D)第1作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下部から味方キャラクタ02TM30Cを消去させるとともに、アクティブ表示領域02TM03Eに第1作用エフェクト表示02TM211を表示させる。この第1作用エフェクト表示は、アクティブ表示02TM03よりも大きい画像であって、アクティブ表示02TM03よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第1作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。

【1663】

次いで、図122-31(7)に示すように、演出制御用CPU120は、第1変化演出の(1D)第1作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下部に味方キャラクタ02TM30Aを表示させるとともに、アクティブ表示領域02TM03Eから第1作用エフェクト表示02TM211を消去させ、通常態様のアクティブ表示02TM03を青色態様のアクティブ表示02TM03Bに変化させる。

【1664】

<第2変化演出>

第2変化演出とは、以下に示す(2A)～(2D)で構成される一連の演出である。

(2A) 画像表示装置5の画面全体に波状のエフェクト表示(以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。)が表示される変化前兆演出

(2B) 可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出

(2C) 可動体02TM100の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

(2D) 味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して3個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第2作用変化演出

【1665】

なお、(2D)において、味方キャラクタが対応表示(アクティブ表示、保留表示)に対して3個の爆弾を投げる演出を「第2作用演出」と称し、3個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第2対応表示変化演出」と称する。

【1666】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理(図122-38参照)のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル(図122-41参照)とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することが可能であり、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができない構成を採用している。

【1667】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態(a時短状態、b時短状態)において選択される変動パターンは、主に第1特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第2変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができない構成を採用している。

【1668】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第2変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第2変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第2変化演出を実行するようにしてもよい。

【1669】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、100%の割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、100%とは異なる割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第2作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【1670】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップS02TM4040でYES）、変化前兆演出のみしか実行されず、第2変化演出のうちの最大動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、3%の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、97%の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【1671】

（第2変化演出の演出例）

図122-32は、第2変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、第2変化演出が実行される例を示している。

【1672】

まず、図122-32（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【1673】

次いで、図122-32（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させてから1秒が経過したタイミングで、演出制御用CPU120は、第1変化演出の（2A）変化前兆演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示02TM200を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置に位置させている。

【1674】

次いで、図122-32（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2A）変化前兆演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から波状エフェクト表示02TM200を消去させるとともに、第2変化演出の（2B）最大動作演出を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02TM200Bを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を初期位置から最大演出位置に動作させる。

【1675】

次いで、図122-32（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2B）最大動作演出を終了し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02TM200Bを消去させるとともに、第2変化演出の（2C）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B（本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体02TM100を最大演出位置から初期位置に動作させる。

【1676】

次いで、図122-32（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の（2C）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置5の画面中央部から味方キャラクタ02TM30Bを消去させるとともに、第1変化演出の（2D）第2作用変化演出を実行し、画像表示装置5の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示02TM03に対し

10

20

30

40

50

て3個の爆弾を投げる味方キャラクタ02TM30Cを表示させる。

【1677】

次いで、図122-32(6)に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の(2D)第2作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下部から味方キャラクタ02TM30Cを消去させるとともに、アクティブ表示領域02TM03Eに第2作用エフェクト表示02TM212を表示させる。この第2作用エフェクト表示は、アクティブ表示02TM03よりも大きい画像であって、アクティブ表示02TM03よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第2作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。また、第2作用エフェクト表示は、第1作用エフェクト表示よりも大きい画像である。

10

【1678】

次いで、図122-33(7)に示すように、演出制御用CPU120は、第2変化演出の(2D)第2作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面右下部に味方キャラクタ02TM30Aを表示させるとともに、アクティブ表示領域02TM03Eから第2作用エフェクト表示02TM212を消去させ、通常態様のアクティブ表示02TM03を赤色態様のアクティブ表示02TM03Rに変化させる。

【1679】

このように、第2変化演出の(2D)第2作用変化演出は、第1変化演出の(1D)第1作用変化演出よりも、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で強調された態様で実行されている。

20

【1680】

なお、上記の実施形態では、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で、第2変化演出の方が第1変化演出よりも強調されている例を示したが、このような形態に限らず、他の手法で第2変化演出の方が第1変化演出よりも強調されてもよい。

【1681】

例えば、第1変化演出は演出実行時の背景画像が白色の背景画像で実行され、第2変化演出は演出実行時の背景画像が赤色の背景画像で実行される構成を採用することによって、背景画像の点で第2変化演出の方が第1変化演出よりも強調されてもよい(赤色>白色)。

30

【1682】

また、第1変化演出は演出実行時に味方キャラクタ(小)が表示され、第2変化演出は演出実行時に味方キャラクタ(小)よりも表示サイズが大きい味方キャラクタ(大)が表示される構成を採用することによって、味方キャラクタの表示サイズの点で第2変化演出の方が第1変化演出よりも強調されてもよい(味方キャラクタ(大)>味方キャラクタ(小))。

【1683】

なお、上記の実施形態では、対応表示(保留表示又はアクティブ表示)を、通常態様とは異なる青色態様又は赤色態様の2種類の表示態様で表示させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示を、通常態様とは異なる2種類未満の表示態様で表示させてもよいし、通常態様とは異なる3種類以上の表示態様で表示させてもよい。

40

【1684】

例えば、対応表示を、通常態様とは異なる3種類以上の表示態様で表示させることが可能な構成を採用した場合、対応表示を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、緑色態様、又は金色態様の4種類の表示態様で表示させてもよい。このとき、青色態様<緑色態様<赤色態様<金色態様の順で大当たり期待度が高くなる。

【1685】

<第3変化演出>

第3変化演出とは、(i)その始動入賞に対応したn番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング(始動入賞時のタイミング)、(ii)その始動入賞に対応した保

50

留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（i i i）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様で表示させる演出である。

【1686】

第3変化演出には、（i）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（i i）または（i i i）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。また、第3変化演出には、第1変化演出や第2変化演出のように、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、対応表示に作用する（例えば、味方キャラクタが爆弾を投げる等する）ことにより表示態様を変化させる演出（以下、適宜「作用演出」と称する。）が含まれない。

【1687】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図122-38参照）のステップS02TM4060と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図122-41参照）とに示すように、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときとのいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

【1688】

本実施形態では、主に第2特別図柄の変動表示が実行される時短状態（a時短状態、b時短状態）において選択される変動パターンは、変動表示期間が極端に短い変動パターンが多くなっており、時短状態において作用演出を伴う変化演出（第1変化演出、第2変化演出）を実行するための期間を確保することが困難であるものの、時短状態において作用演出を伴わない第3変化演出を実行するための期間を確保することは容易であるので、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときとのいずれの場合であっても、第3変化演出を実行することができる構成を採用している。

【1689】

しかしながら、このような形態に限らず、第1特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第2特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第3変化演出を実行することができない構成を採用してもよい。

【1690】

〔先読み予告演出〕

本実施形態では、大当たり期待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期待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）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、前述した保留変化演出の他に第1先読み演出や第2先読み演出が実行可能である。

【1691】

＜第1先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第1先読み演出を実行可能である。第1先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当たり」であることを、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄を用いることによって示唆する先読み予告演出の一種である。

【1692】

第1先読み演出とは、以下に示す（A）、（B）で構成される一連の演出である。

（A）＜第1先読みカウンタ＝2となる変動表示＞において、図柄表示エリア5Lに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン）が重

10

20

30

40

50

量表示され、この飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第1先読みA演出

（B）＜第1先読みカウンタ＝1となる変動表示＞において、図柄表示エリア5L、5Cに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「HOLD」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、これらの飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第1先読みB演出

なお、第1先読みカウンタについては、図122-38において詳しく後述する。

【1693】

本実施形態では、第1先読みA演出で固定される飾り図柄と、第1先読みB演出で固定される飾り図柄とが、共通の数字図柄を含む飾り図柄である。そのため、予告対象となっている変動表示が実行されたときに、図柄表示エリア5L、5Cにおいてリーチ状態が成立した状態で変動表示が開始される構成である。

10

【1694】

始動入賞時演出決定処理（図122-38参照）において、この第1先読み演出を実行することに決定した場合に、第1先読みカウンタ＝1のときに実行される変動表示において、第1先読みA演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5Cに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読みA演出と第1先読みB演出とで固定される飾り図柄の種類が共通となり、予告対象となっている変動表示においてリーチ状態とすることができる。

【1695】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「時短小当り」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第1先読み演出で固定される飾り図柄と、予告対象となっている変動表示において最終的に確定停止される飾り図柄とを共通の種類の飾り図柄とすることができ、飾り図柄を用いた先読み予告演出としての適切な演出制御を実現させることができる。

20

【1696】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「はずれ」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第1先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5L、5Cに停止させる確定飾り図柄として決定し、第1先読み演出で固定された飾り図柄と異なる種類の飾り図柄を、図柄表示エリア5Rに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。

30

【1697】

上記の実施形態では、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第1先読み演出とは異なる演出が実行されてもよい。

【1698】

例えば、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が巨大化する図柄巨大化演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

40

【1699】

図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が破壊される（切り裂かれる）図柄破壊演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【1700】

（第1先読み演出の演出例）

図122-34及び図122-35は、第1先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

50

【1701】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値＝3以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図122-38参照）において、第1先読み演出を実行することに決定し、第1先読みカウンタに3がセットされている。

【1702】

まず、図122-34（1）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

10

【1703】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図122-28参照）。

【1704】

次いで、図122-34（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ＝2）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

20

【1705】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、第1先読み演出の第1先読みA演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

【1706】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

30

【1707】

次いで、図122-34（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）である。

【1708】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

40

【1709】

次いで、図122-34（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1710】

50

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1711】

次いで、図122-34（5）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「772」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「772」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

10

【1712】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みA演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5Lの第3飾り図柄（本例では、「7」）に固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

【1713】

次いで、図122-34（6）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第1先読みカウンタ=1）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

20

【1714】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しており、第1先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、第1先読み演出の第1先読みB演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させる。

【1715】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

30

【1716】

次いで、図122-34（7）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）である。

【1717】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

40

【1718】

次いで、図122-34（8）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「771」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1719】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄（本例では、「7」と「7」）のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

50

【1720】

次いで、図122-35(9)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「771」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「771」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1721】

このとき、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の第1先読みB演出を継続して実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄(本例では、「7」と「7」)のそれぞれに固定アイコン02TM41を重畳表示させている。

10

【1722】

次いで、図122-35(10)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示(第1先読みカウンタ=0)を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1723】

このとき、演出制御用CPU120は、先読み予告演出である第1先読み演出の第1先読みB演出を終了し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5Cの第3飾り図柄(本例では、「7」と「7」)のそれぞれから固定アイコン02TM41を消去させる。

20

【1724】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

【1725】

次いで、図122-35(11)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)である。

30

【1726】

次いで、図122-35(12)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1727】

次いで、図122-35(13)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

40

【1728】

<第2先読み演出>

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第2先読み演出を実行可能である。第2先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄を用いずに示唆する先読み予告演出の一種である。

50

【1729】

第2先読み演出では、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像が表示されることによって、予告対象となっている変動表示で表示結果が「時短小当り」となることを示唆する。本例では、第2先読み画像とは、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せを模した画像（本例では、「777」）の一部を含む画像である。以下では、この第2先読み画像に含まれる第3飾り図柄を模した画像を、適宜「擬似第3飾り図柄」と称する。但し、この擬似第3飾り図柄は、実行中の変動表示に対応していないので第3飾り図柄とは異なる画像である。

【1730】

本実施形態では、擬似第3飾り図柄は、数字図柄と台座図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない画像である。しかしながら、このような形態に限らず、擬似第3飾り図柄は、数字図柄と台座図柄と光線エフェクト表示との少なくともいずれか一方が含まれる飾り図柄であってもよい。

【1731】

なお、上記の実施形態では、第2先読み画像として、擬似第3飾り図柄の一部が含まれる画像例を示したが、このような形態に限らず、第2先読み画像として、他の画像を用いてもよい。

【1732】

例えば、第2先読み画像が、表示結果が「時短小当り」となることを示唆する「V」の文字を含む画像や「F E V E R」の文字を含む画像であってもよい。また、スーパーリーチにおける成功演出や勝利演出に関連する味方キャラクタを含む画像であってもよい。

【1733】

本実施形態では、始動入賞時演出決定処理において、第2先読み演出を実行することに決定した場合にセットされる第2先読みカウンタの値が、第2先読みカウンタ＝1、2となったときの変動表示において、第2先読み演出が実行される。しかしながら、このような形態に限らず、第2先読みカウンタ＝1、2、3、4のいずれの値となる変動表示においても、第2先読み演出が実行されてもよい。なお、第2先読みカウンタについては、図122～38において詳しく後述する。

【1734】

本実施形態では、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像が表示されるとき、第2先読み画像は、他の演出画像（第3飾り図柄、画面上部の「超高速HYPER RUSH」の文字等）よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、他の演出画像、第2先読み画像の順で表示されているように見える。

【1735】

しかしながら、このような形態に限らず、第2先読み画像は、他の演出画像よりも表示優先度（表示レイヤ）の高い画像である構成を採用してもよい。この場合、第2先読み画像が透過可能な画像とすることによって、第2画像が他の演出画像よりも前面に表示されるものの、第2先読み画像が透過しているので、現在実行されている変動表示に関連する演出画像（他の演出画像等）を視認することが可能となる。

【1736】

本実施形態では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であるときに、第2先読み演出が実行され、第2先読み画像が画像表示装置5に表示された場合には、第3飾り図柄の表示態様（拡大表示／縮小表示）によって、第2先読み画像の視認性が変化する。第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像の視認性は低下する。即ち、第3飾り図柄が拡大表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は低下する。また、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像の視認性は向上する。即ち、第3飾り図柄が縮小表示されているときには、第2先読み画像に含まれる擬似第3飾り図柄の視認性は向上する。

【1737】

(第2先読み演出の演出例)

図122-36及び図122-37は、第2先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1738】

本例では、演出モードが[超高速HYPER RUSH]（大当り発生カウント値＝3以上、a時短状態）であるときに、第2保留記憶数が4の状態、第2保留表示が4つ表示されている。また、これらの4つの保留記憶のうち変動順位が3番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図122-38参照）において、第2先読み演出を実行することに決定し、第2先読みカウンタに3がセットされている。

10

【1739】

まず、図122-36（1）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前に実行された変動表示の確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「721」）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域02TM02Eに、通常態様の第2保留表示02TM02を4つ表示させている。

【1740】

このとき、演出制御用CPU120は、演出モードが[超高速HYPER RUSH]であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置5に表示させている（図122-28参照）。

20

【1741】

次いで、図122-36（2）に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第2先読みカウンタ＝2）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1742】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として2がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

30

【1743】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つずつシフトさせる。

【1744】

次いで、図122-36（3）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）である。

40

【1745】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させている。

【1746】

次いで、図122-36（4）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

50

【1747】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から第2先読み画像02TM42を消去させている。

【1748】

次いで、図122-36(5)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「415」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「415」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

10

【1749】

次いで、図122-36(6)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示（第2先読みカウンタ=1）を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1750】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しており、第2先読みカウンタの値として1がセットされていることに基づいて、第2先読み演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させる。

20

【1751】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が2となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつシフトさせる。

【1752】

次いで、図122-36(7)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第3飾り図柄の組合せ（本例では、「342」）である。

30

【1753】

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に第2先読み画像02TM42を表示させている。

【1754】

次いで、図122-36(8)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる第3飾り図柄の組合せ（本例では、「342」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

【1755】

40

このとき、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を終了し、画像表示装置5の画面全体から第2先読み画像02TM42を消去させている。

【1756】

次いで、図122-37(9)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ（本例では、「342」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「342」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1757】

50

次いで、図122-37(10)に示すように、次の保留記憶に基づいて、CPU103が第2特別図柄の変動表示(第2先読みカウンタ=0)を開始させたときに、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄の変動表示を開始させ、第3飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【1758】

このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が1となったことに伴い、アクティブ表示領域02TM03Eに通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させるとともに、第2保留表示領域02TM02Eに表示されていた通常態様の第2保留表示02TM02をアクティブ表示領域02TM03E側に1つつつシフトさせる。

10

【1759】

次いで、図122-37(11)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、第3飾り図柄を縮小表示させる。このときの第3飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)である。

【1760】

次いで、図122-37(12)に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を実行している。

20

【1761】

次いで、図122-37(13)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、確定第3飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eから、アクティブ表示02TM03を消去させる。

【1762】

〔始動入賞時演出決定処理〕

30

CPU103は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かの判定結果、及び、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が1増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1763】

図122-38は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理(ステップS161)において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

【1764】

40

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、並びに、第1保留記憶数加算指定コマンド、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS02TM4010)。

【1765】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、又は、第2保留記憶数加算指定コマンド)が新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合(ス

50

テップ S 0 2 T M 4 0 1 0 で N O) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 7 6 6 】

1 セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 1 0 で Y E S) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する (ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5) 。

【 1 7 6 7 】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示とは、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示である。従って、ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5 の処理では、始動入賞時に、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」であるか否かを判定している。

【 1 7 6 8 】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかである場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5 で Y E S) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 7 6 9 】

当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 1 5 で N O) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0) 。変化先読み禁止フラグがセットされている場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0 で Y E S) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0 に処理を進める。

【 1 7 7 0 】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の変化演出 (保留変化演出、アクティブ変化演出) が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップ S 0 2 T M 4 0 3 0 ~ ステップ S 0 2 T M 4 0 8 0 の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【 1 7 7 1 】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 2 0 で N O) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル (図 1 2 2 - 3 9 (A) 参照) に基づいて決定する (ステップ S 0 2 T M 4 0 3 0) 。

【 1 7 7 2 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様であるか否かを判定する (ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0) 。アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で Y E S) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 2 T M 4 0 9 0 に処理を進める。

【 1 7 7 3 】

アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合 (ステップ S 0 2 T M 4 0 4 0 で N O) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブル (図 1 2 2 - 3 9 (B 1) ~ 図 1 2 2 - 4 0 (B 4) 参照) に基づいて決定する (ステップ S 0 2 T M 4 0 5 0) 。

【 1 7 7 4 】

ここで、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップS02TM4040でNO）とは、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合である。アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合には、保留表示またはアクティブ表示に対して変化演出を行い通常態様以外の態様で表示される。即ち、少なくとも1回以上の変化演出が実行されるということになるので、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップS02TM4040でNO）には、いずれの変化パターンで保留表示またはアクティブ表示を変化させるかを決定する必要がある。従って、ステップS02TM4040でNOの場合には、ステップS02TM4050の処理において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブルに基づいて決定している。

10

【1775】

次いで、演出制御用CPU120は、変化演出の演出態様を、変化演出の演出態様決定テーブル（図122-41（1）及び（2）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4060）。

【1776】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4070）、変化先読み禁止フラグをセットする（ステップS02TM1080）。

【1777】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第1先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第1先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第2先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第2先読みカウンタ」と称する。

20

【1778】

ステップS02TM4020でYESの場合や、ステップS02TM4040でYESの場合や、ステップS02TM4080の後には、演出制御用CPU120は、大当たり発生カウント値が3以上であるか否かを判定する（ステップS02TM4090）。大当たり発生カウント値が3以上でない場合には、即ち、大当たり発生カウント値が1又は2である場合には（ステップS02TM4090でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

30

【1779】

大当たり発生カウント値が3以上である場合、即ち、大当たり発生カウント値が3～1000である場合には（ステップS02TM4090でYES）、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数の値が3以上であるか否かを判定する（ステップS02TM4100）。第2保留記憶数の値が3以上でない場合（ステップS02TM4100でNO）、即ち、第2保留記憶数の値が0～2である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1780】

第2保留記憶数の値が3以上である場合（ステップS02TM4100でYES）、即ち、第2保留記憶数の値が3又は4である場合には、演出制御用CPU120は、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップS02TM4110）。図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップS02TM4110でNO）、即ち、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「大当たり」又は「通常小当り」のいずれかである場合には、後述する第1先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4120）。第1先読み禁止フラグが

50

セットされている場合（ステップS02TM4120でYES）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

【1781】

本実施形態では、第1先読み禁止フラグは、第1先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第1先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4130～ステップS02TM4160の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第1先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第1先読み演出の実行を制限することができる。この第1先読み禁止フラグは、第1先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

10

【1782】

第1先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4120でNO）、演出制御用CPU120は、第1先読み演出の実行有無を、第1先読み演出の実行有無決定テーブル（図122-39（B1）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4130）。

【1783】

次いで、演出制御用CPU120は、第1先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS02TM4140）。第1先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4140でNO）、演出制御用CPU120は、ステップS02TM4170に処理を進める。

20

【1784】

第1先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4140でYES）、演出制御用CPU120は、第1先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4150）、第1先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4160）、ステップS02TM4170に処理を進める。

【1785】

ステップS02TM4120でYESの場合、ステップS02TM4140でNOの場合、又はステップS02TM4160の後には、演出制御用CPU120は、後述する第2先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM4170）。第2先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS02TM4170でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

30

【1786】

本実施形態では、第2先読み禁止フラグは、第2先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第2先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS02TM4180～ステップS02TM4210の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第2先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第2先読み演出の実行を制限することができる。この第2先読み禁止フラグは、第2先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

40

【1787】

第2先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS02TM4170でNO）、演出制御用CPU120は、第2先読み演出の実行有無を、第2先読み演出の実行有無決定テーブル（図122-39（B2）参照）に基づいて決定する（ステップS02TM4180）。

【1788】

次いで、演出制御用CPU120は、第2先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS02TM4190）。第2先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップS02TM4190でNO）、演出制御用CPU120は、そ

50

のまま処理を終了する。

【1789】

第2先読み演出を実行することに決定している場合（ステップS02TM4190でYES）、演出制御用CPU120は、第2先読みカウンタをセットし（ステップS02TM4200）、第2先読み禁止フラグをセットし（ステップS02TM4210）、そのまま処理を終了する。

【1790】

このように、ステップS02TM4015の処理で、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合に、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に対しての変化演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4020～ステップS02TM4080）や、第1先読み演出や第2先読み演出の実行有無を決定する処理（ステップS02TM4090～ステップS02TM4210）をスキップすることによって、先に「大当り」や「時短小当り」となることが決定されている変動表示がある状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示において先読み予告演出を実行することに決定してしまう不適切な演出制御が実行されてしまうことを防ぐことができる。

【1791】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図122-39～図122-42は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図122-39（A）は、ステップS02TM4030においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図122-39（B1）～図122-40（B4）は、ステップS02TM4050において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図122-41は、ステップS02TM4060において変化演出の演出態様を決定するときに参照される変化演出の演出態様決定テーブルの一例である。図122-42（1）は、ステップS02TM4130において第1先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第1先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。図122-42（2）は、ステップS02TM4180において第2先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第2先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【1792】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図122-39（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-39（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1793】

図122-39（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、8%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、2%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【1794】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、15%の割合で青色態様となり、10%の割合で赤色態様となる。

【1795】

＜変化パターン決定テーブル＞

図122-39（B1）及び（B2）、並びに、図122-40（B3）及び（B4）

10

20

30

40

50

は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数が n ($n: 1 \sim 4$) となった場合には、(i) その始動入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング(始動入賞時のタイミング)、(ii) その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置(アクティブ表示領域側)にシフトするタイミング($n \geq 2$ の場合)、及び、(iii) その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング(その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング)で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報(保留表示又はアクティブ表示)が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【1796】

なお、図122-39(B1)及び(B2)、並びに、図122-40(B3)及び(B4)の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること(その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること)をいう。

【1797】

本実施形態では、前述した(i)～(iii)のいずれかのタイミングで、始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報(保留表示)を通常態様とは異なる態様で表示させる保留変化演出を実行可能である。本例において、この保留変化演出には、(i) 始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、(ii) または(iii) のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。なお、このような形態に限らず、保留変化演出には、特別図柄(これに対応した飾り図柄)の変動表示中に、保留表示に作用する(例えば、保留表示に矢が刺さる等する)ことにより表示態様を変化させる演出が含まれてもよい。

【1798】

図122-39(B1)及び(B2)、並びに、図122-40(B3)及び(B4)では、変化パターン毎に、(i)～(iii)の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報(保留表示又はアクティブ表示)がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【1799】

([保留1個用] 変化パターン決定テーブル)

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図122-39(B1)に示す保留1個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101～変化パターン105のいずれかに判定値が割り振られている。

【1800】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【1801】

以下、同様に、変化パターン102は通常→青色、変化パターン103は青色→青色、変化パターン104は青色→赤色、変化パターン105は赤色→赤色の変化パターンである。

【1802】

ここで、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」)によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン101が5%、変化パターン102が5%、変化パターン103が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1803】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン101が10%、変化パターン102が2%、変化パターン103が10%、変化パターン104が8%、変化パターン105が70%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1804】

（〔保留2個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「2」である場合には、図122-39（B2）に示す保留2個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン201～変化パターン208のいずれかに判定値が割り振られている。

10

【1805】

変化パターン201は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【1806】

以下、同様に、変化パターン202は通常→通常→青色、変化パターン203は通常→青色→青色、変化パターン204は青色→青色→青色、変化パターン205は通常→青色赤色、変化パターン206は青色→青色→赤色、変化パターン207は青色→赤色→赤色、変化パターン208は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

20

【1807】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン201が10%、変化パターン202が5%、変化パターン203が5%、変化パターン204が80%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1808】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン201が10%、変化パターン202が2%、変化パターン203が2%、変化パターン204が10%、変化パターン205が1%、変化パターン206が8%、変化パターン207が8%、変化パターン208が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1809】

（〔保留3個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「3」である場合には、図122-40（B3）に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン301～変化パターン308のいずれかに判定値が割り振られている。

【1810】

変化パターン301は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

40

【1811】

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤

50

色の変化パターンである。

【1812】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン301が6%、変化パターン302が2%、変化パターン303が2%、変化パターン304が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1813】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン301が10%、変化パターン302が2%、変化パターン303が2%、変化パターン304が10%、変化パターン305が1%、変化パターン306が8%、変化パターン307が8%、変化パターン308が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1814】

（〔保留4個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図122-40（B4）に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン401～変化パターン412のいずれかに判定値が割り振られている。

【1815】

変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【1816】

以下、同様に、変化パターン402は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン403は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン404は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン405は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン406は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン407は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン408は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン409は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン410は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン411は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン412は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【1817】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当たり」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン401が10%、変化パターン402が10%、変化パターン403が10%、変化パターン404が10%、変化パターン405が60%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1818】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン401が20%、変化パターン402が5%、変化パターン403が5%、変化パターン404が5%、変化パターン405が20%、変化パターン406が2%、変化パターン407が2%、変化パターン408が2%、変化パターン409が7%、変化パターン410が6%、変化パターン411が6%、変化パターン412が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1819】

<変化演出の演出態様決定テーブル>

図122-41(1)及び(2)は、変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-41(1)及び(2)に示すように、この実施の形態では、変化パターンにおける変化タイミングに応じて、変化演出の演出態様の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1820】

図122-41(1)は、[第1特別図柄用]の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【1821】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、20%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、0%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、80%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【1822】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、15%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、80%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、5%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【1823】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、40%の割合で第1変化演出を実行することに決定し、50%の割合で第2変化演出を実行することに決定し、10%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【1824】

図122-41(2)は、[第2特別図柄用]の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【1825】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【1826】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【1827】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、100%の割合で第3変化演出を実行することに決定する。

【1828】

<第1先読み演出の演出態様決定テーブル>

図122-42(1)は、第1先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-42(1)に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第1先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1829】

表示結果が「はずれ」である場合には、90%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、10%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【1830】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、70%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、30%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【1831】

<第2先読み演出の演出態様決定テーブル>

図122-42(2)は、第2先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図122-42(2)に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第2先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1832】

10

20

30

40

50

表示結果が「はずれ」である場合には、95%の割合で第2先読み演出を実行しないことに決定し、5%の割合で第2先読み演出を実行することに決定する。

【1833】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、80%の割合で第1先読み演出を実行しないことに決定し、20%の割合で第1先読み演出を実行することに決定する。

【1834】

このように、表示結果が「はずれ」の場合、第1先読み演出の実行割合は10%であり、第2先読み演出の実行割合は5%である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第1先読み演出の実行割合は30%であり、第2先読み演出の実行割合は20%である。このように、第1先読み演出の方が第2先読み演出より実行割合が高くなっている。

10

【1835】

また、先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなるようにしてもよい。

【1836】

【大当りカウント表示】

本実施形態では、大当り発生カウンタのカウント値（以下、適宜「大当り発生カウント値」と称する。）が所定値（以下、適宜「モード切替判定値」と称する。）以上である場合に、a時短状態中の演出モードが切り替わる構成を採用している。

20

【1837】

本例では、モード切替判定値を「3」に設定している。大当り発生回数が初当りから数えて1～2回のとき（即ち、大当り発生カウント値<モード切替判定値のとき）、a時短状態の演出モードとして「ドリームRUSH」に制御可能であり、大当り発生回数が初当りから数えて3回以上のとき（即ち、大当り発生カウント値 $\geq$ モード切替判定値のとき）、a時短状態の演出モードとして「超高速HYPER RUSH」に制御可能である。

【1838】

本実施形態では、大当り発生カウント値がモード切替判定値以下の場合に、所定期間にわたって、画像表示装置5の画面内に大当りカウント表示を表示可能である。大当りカウント表示は、初当りから数えた大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知することが可能であるとともに、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数（モード切替判定値－大当り発生カウント値）を報知することが可能である。そのため、大当りカウント表示によって、変動表示期間の短い（変動速度が速い）変動パターンが実行される割合が高い「超高速HYPER RUSH」に移行するまで、残り何回の大当りが発生すればよいかを遊技者に好適に示すことができる。

30

【1839】

また、本実施形態では、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数を、大当りのエンディング期間に大当りカウント表示を用いずに報知する必要大当り回数報知演出を実行可能である。必要大当り回数報知演出は、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示が表示される。必要大当り回数表示には、「超高速HYPER RUSHまであとn回」の文字（n=1、2）が含まれる（図122-51（8）、及び、図122-56（23）参照）。

40

【1840】

本例では、大当り発生カウント値=1の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと2回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値=1の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出[2回]」と称する。また、大当り発生カウント値=2の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと1回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値=2の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出[1回]」と称する。

50

【1841】

本実施形態では、大当り発生カウント値が3以下である場合（即ち、大当り発生カウント値が1、2、3である場合）に、特定種別の大当り遊技状態（本例では、「図柄10Ra時短大当り」、「図柄10Rb時短大当り」、「時短小当り経由10Ra時短大当り」）のラウンド期間中や、特定種別の小当り遊技状態（本例では、「時短小当り」）の小当り遊技期間において、画像表示装置5の画面左部や画面中央部に大当りカウント表示が表示される。また、a時短状態中の演出モードが【ドリームRUSH】に制御されている期間（変動表示開始待ち期間、変動表示期間）において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。

【1842】

大当りカウント表示は、画面下部から画面上部に向かって第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部の4つの部分で構成されている。大当りカウント表示の第1カウント部、第2カウント部、及び、第3カウント部には、「V」の文字や「WIN」の文字が表示される。また、大当りカウント表示の到達部には、「PREMIUM FEVER」の文字が表示される。以下では、大当りカウント表示の第1カウント部を、適宜「大当りカウント表示（第1カウント部）」や「第1カウント部」と称する。また、大当りカウント表示の第2カウント部、第3カウント部、及び到達部についても同様である。また、大当りカウント表示の第1カウント部、第2カウント部、及び第3カウント部の少なくともいずれか一方を、適宜「カウント部」と称する。

【1843】

<大当りカウント表示の表示態様>

本実施形態では、大当りカウント表示のうち、到達部の表示サイズがいずれのカウント部の表示サイズよりも大きい。また、大当りカウント表示のカウント部のうち、第3カウント部の表示サイズが第1カウント部や第2カウント部の表示サイズよりも大きく、第2カウント部の表示サイズが第1カウント部の表示サイズよりも大きい。即ち、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で表示サイズが大きくなっている。そのため、カウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字等）は、第1カウント部に表示される情報、第2カウント部に表示される情報、第3カウント部に表示される情報の順で表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。また、到達部に表示される情報（「PREMIUM FEVER」の文字）は、いずれのカウント部に表示される情報（「V」の文字、「WIN」の文字等）よりも表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。

【1844】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせる方法として、表示サイズを異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の方法を用いて大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【1845】

例えば、大当りカウント表示の各部が発光することが可能な構成を採用した場合に、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で発光輝度を高くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【1846】

また、大当りカウント表示の各部が点滅することが可能な構成を採用した場合に、第1カウント部、第2カウント部、第3カウント部、到達部の順で点滅間隔を短くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【1847】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示の全体の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせてもよい。

【1848】

例えば、大当りカウント表示の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、大当り発生カウント値＝１に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率９０％の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝２に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率５０％の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝３に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率０％の表示態様で表示されてもよい。

【１８４９】

本実施形態では、大当りカウント表示のカウント部（第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部）は、初期態様と、第１変化態様と、第２変化態様との３種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、カウント部を初期態様から第１変化態様に变化させる演出をＶ変化演出と称し、カウント部を第１変化態様から第２変化態様に变化させる演出をＷＩＮ変化演出と称する。

10

【１８５０】

第１カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「１段目演出」と称し、第２カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「２段目演出」と称し、第３カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「３段目演出」と称する。

【１８５１】

カウント部が初期態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「Ｖ」の白文字となっており、カウント部が第１変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「Ｖ」の赤文字となっており、カウント部が第２変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「ＷＩＮ」の赤文字となっている。

20

【１８５２】

本実施形態では、カウント部に対してＶ変化演出が実行される場合に、画像表示装置５の画面中央部に表示されている大当りの発生に関連する大当り発生表示（本例では、図１２２－５１（５）に示す「Ｖ」の赤文字）が、初期態様のカウント部に表示されている「Ｖ」の白文字に作用することによって、第１変化態様のカウント部に表示されている「Ｖ」の赤文字に変化するものとする。

【１８５３】

また、大当りカウント表示の到達部は、初期態様と、変化態様との２種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、到達部を初期態様から変化態様に变化させる演出を到達部変化演出と称する。

30

【１８５４】

到達部が初期態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「ＰＲＥＭＩＵＭ ＦＥＶＥＲ」の白文字となっており、到達部が変化態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「ＰＲＥＭＩＵＭ ＦＥＶＥＲ」の赤文字となっている。

【１８５５】

＜〔大当り時〕大当りカウント表示の表示タイミング、変化タイミング＞

本実施形態では、大当り中演出決定処理（図１２２－４３参照）において、大当りカウント表示を表示することに決定している場合、大当り発生カウント値＝１、２、３となる大当りが発生する毎に大当り遊技状態において、大当りカウント表示を表示可能であり、大当り発生カウント値に対応する各カウント部の表示態様を、初期態様から第１変化態様、第２変化態様の順で变化させる。

40

【１８５６】

本実施形態では、大当り発生カウント値が２以上の大当りは、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）に制御されているときに発生した大当りである。時短状態中に第２特別図柄の変動表示が実行されたときに、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りよりも、表示結果が「小当り」となってＶ入賞を経由して大当りとなる小当り経由大当りの方が発生する確率が高い（図１２２－２（Ｂ２）参照）。そのため、本例では、大当り発生カウント値が２以上の大当りが発生す

50

ることを説明する場合に、小当り経由大当りが発生する例を用いて説明するが、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りの場合も同様であるので説明を省略する。

【1857】

(1) <大当り発生カウント値＝1の大当り発生時>

(1-1) 大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、1ラウンド目の右打ち報知が終了したタイミング～2ラウンド目が終了したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、各カウント部と到達部は、いずれも初期態様で表示されている（図122-51（5）参照）。

【1858】

(1-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部に対してV変化演出が実行され、第1カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図122-51（6）参照）。

【1859】

(1-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第1カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第1カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第2カウントと第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図122-51（7）参照）。

【1860】

(2) <大当り発生カウント値＝2の大当り発生時>

(2-1) 小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第2カウント部と第3カウント部と及び到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図122-56（20）参照）。

【1861】

(2-2) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始したタイミング～第1所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第2カウント部に対してV変化演出が実行され、第2カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図122-56（21）参照）。

【1862】

(2-3) 次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング～第2所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第2カウント部に対してWIN変化演出が実行され、第2カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。また、第1カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図122-56（22）参照）。

【1863】

(3) <大当り発生カウント値＝3の大当り発生時>

(3-1) 小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のV入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の2ラウンド

10

20

30

40

50

ド目が終了するまでの期間)に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている(図122-59(11)参照)。

【1864】

(3-2)次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間(本例では、3ラウンド目が開始したタイミング~第1所定期間が経過したタイミングの期間)に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第3カウント部に対してV変化演出が実行され、第3カウント部が、初期態様から第1変化態様に変化する。また、第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている(図122-59(12)参照)。

10

【1865】

(3-3)次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間(本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間が経過したタイミング~第2所定期間が経過したタイミングの期間)に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第3カウント部に対して第2変化演出が実行され、第3カウント部が、第1変化態様から第2変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部は、継続して第2変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている(図122-59(13)参照)。

【1866】

20

(3-4)次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間(本例では、3ラウンド目が開始して第1所定期間及び第2所定期間が経過したタイミング~第3所定期間が経過したタイミングの期間)に、画像表示装置5の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、到達部に対して到達部変化演出が実行され、到達部が、初期態様から変化態様に変化する。第1カウント部と第2カウント部と第3カウント部は、継続して第2変化態様で表示されている(図122-59(14)参照)

【1867】

<[時短状態]大当りカウント表示の表示タイミング>

本実施形態では、大当り発生カウント値=1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である。

30

【1868】

本例では、大当り発生カウント値=1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態=[ドリームRUSH]において、後述する大当りカウント表示フラグがセットされているに基づいて、変動表示開始待ち期間や変動表示期間に、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である(図122-58(1)及び(2)、並びに、図122-61(1)~(3)参照)。

【1869】

但し、大当り発生カウント値=1、2となる大当りが発生した後に制御されるa時短状態=[ドリームRUSH]において、大当りカウント表示フラグがセットされた状態の変動表示期間であってもスーパーリーチ演出が実行されている期間においては、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示を消去し、表示させていない(図122-58(3)及び(8)、並びに、図122-61(4)~(7)参照)。スーパーリーチ演出に発展している場合、表示結果が「時短小当り」となり(小当り経由)大当りが発生する可否かを報知する演出や、表示結果が「通常小当り」となり通常状態に転落してしまう可否かを報知する演出を行っている。現在の大当り発生回数(大当り発生カウント値)を報知する情報(大当りカウント表示)は、実行中の変動表示の表示結果を報知するスーパーリーチ演出に関連する情報(スーパーリーチ演出の演出画像)よりも、遊技者にとって優先度は低いので、スーパーリーチ演出に発展しているときに、大当りカウント表示を表示させていない。

40

50

【1870】

なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に発展しているときには、大当たりカウント表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に発展しているときにも、大当たりカウント表示を表示させてもよい。

【1871】

＜〔時短状態時〕大当たりカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当たり発生カウント値＝1、2となる大当たりが発生した後に制御されるa時短状態において、画像表示装置5の画面左部に表示される大当たりカウント表示は、a時短状態に制御される前の大当たりで表示されていたときの消去される直前の表示態様と同様の表示態様で表示される。

10

【1872】

本例では、大当たり発生カウント値＝1となる大当たりが発生した後に制御されるa時短状態＝〔ドリームRUSH〕において、大当たり（大当たりカウント＝1）で表示されていたときに消去される直前の大当たりカウント表示の表示態様（第1カウント部が第2変化態様で表示されており、第2カウントと第3カウント部と到達部がいずれも初期態様で表示されている（図122-51（7）参照））と同様の表示態様で、大当たりカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

【1873】

また、大当たり発生カウント値＝2となる大当たりが発生した後に制御されるa時短状態＝〔ドリームRUSH〕において、大当たり（大当たりカウント＝2）で表示されていたときに消去される直前の大当たりカウント表示の表示態様（第1カウント部と第2カウント部が第2変化態様で表示されており、第3カウント部と到達部が初期態様で表示されている（図122-56（22）参照））と同様の表示態様で、大当たりカウント表示が画像表示装置5の画面左部に表示される。

20

【1874】

〔大当たり中演出決定処理〕

図122-43は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理（ステップS176）において、図122-43に示す大当たり中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり開始指定コマンドを受信すると、大当たり中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図122-43に示す大当たり中演出決定処理により決定する。

30

【1875】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当たりの大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」であるか否かを判定する（ステップS02TM5010）。

【1876】

当該大当たりの大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」である場合には（ステップS02TM5010でYES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1877】

当該大当たりの大当たり種別が「図柄3R通常大当たり」でない場合（ステップS02TM5010でNO）、即ち、大当たり種別が「図柄10Ra時短大当たり」、「図柄10Rb時短大当たり」、「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」等のいずれかの大当たり種別である場合には、演出制御用CPU120は、大当たり発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM5020）。

40

【1878】

大当たり発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM5020でNO）、即ち、大当たり発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1879】

大当たり発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM5020でYES）、

50

即ち、大当り発生カウント値が1～3のいずれかである場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM5030）、大当りカウント表示フラグをセットする（ステップS02TM5040）。

【1880】

大当りカウント表示フラグとは、大当り開始時または小当りにおけるV入賞発生時に、大当りカウント表示が表示されることに決定された場合に、セットされるフラグの一種である。この大当りカウント表示フラグは、大当り遊技状態や小当り遊技状態や時短状態に大当りカウント表示を表示することを示すフラグであり、前述した第1フラグ、又は、第2フラグが消去（リセット）されるタイミングと同様のタイミングで消去される。

【1881】

ステップS02TM5040の処理の後に、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が1であるか否かを判定する（ステップS02TM5050）。

【1882】

大当り発生カウント値が1である場合には（ステップS02TM5050でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5060）、必要大当り回数報知演出〔2回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5070）、そのまま処理を終了する。

【1883】

大当り発生カウント値が1でない場合には（ステップS02TM5050でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が2であるか否かを判定する（ステップS02TM5080）。

【1884】

大当り発生カウント値が2である場合には（ステップS02TM5080でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5090）、必要大当り回数報知演出〔1回〕を実行することに決定し（ステップS02TM5100）、そのまま処理を終了する。

【1885】

大当り発生カウント値が2でない場合には（ステップS02TM5080でNO）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3であるか否かを判定する（ステップS02TM5110）。大当り発生カウント値が3でない場合には（ステップS02TM5110でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1886】

大当り発生カウント値が3である場合には（ステップS02TM5110でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示の第3カウント部に対して3段目演出（V変化演出、WIN変化演出）を実行することに決定し（ステップS02TM5120）、到達部変化演出を実行することに決定し（ステップS02TM5130）、そのまま処理を終了する。

【1887】

〔小当り中演出決定処理〕

図122-44は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップS174）において、図122-44に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図122-44に示す小当り中演出決定処理により決定する。

【1888】

本例では、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、V入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を1

10

20

30

40

50

加算することにより更新する処理が実行されているものとする。

【1889】

まず、演出制御用CPU120は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM6010）。V入賞フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM6010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1890】

V入賞フラグがセットされている場合には（ステップS02TM6010でYES）、演出制御用CPU120は、大当り発生カウント値が3以下であるか否かを判定する（ステップS02TM6020）。

【1891】

大当り発生カウント値が3以下でない場合（ステップS02TM6020でNO）、即ち、大当り発生カウント値が4以上（4～10000）である場合には、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1892】

大当り発生カウント値が3以下である場合（ステップS02TM6020でYES）、即ち、大当り発生カウント値が1～3（初当り時（大当り発生カウント値＝1）の小当り経由大当りはイレギュラー）である場合には、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM6030）、大当りカウント表示フラグをセットし（ステップS02TM6040）、そのまま処理を終了する。

【1893】

〔変動開始待ち時演出決定処理〕

図122-45は、変動表示の開始待ち期間に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち演出処理（ステップS170）において、図122-45に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ちデモコマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図122-45に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

【1894】

まず、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM7010）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM7010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1895】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップS02TM7010でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップS02TM7020）、そのまま処理を終了する。

【1896】

〔変動開始時演出決定処理〕

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1897】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ00から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別

10

20

30

40

50

図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【1898】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1899】

図122-46は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、図122-46に示す変動開始時演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図122-46に示す変動開始時演出判定処理により決定する。

10

【1900】

まず、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM8010）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM8010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

20

【1901】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップS02TM8010でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を継続して表示する（ステップS02TM8020）。

【1902】

このように、この変動開始時演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図122-45参照）において表示することに決定された大当りカウント表示を、変動開始時に継続して表示するか否かを判定している。

30

【1903】

〔変動中演出判定処理〕

図122-47は、変動表示の実行期間に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図120に示した演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理（ステップS172）において、図122-47に示す変動中演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、変動表示の実行期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図122-47に示す変動中演出判定処理により決定する。

【1904】

まず、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS02TM9010）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップS02TM9010でNO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1905】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップS02TM9010でYES）、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示を継続して表示し（ステップS02TM8020）、変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する（ステップS02TM9030）。

【1906】

CPU103が、図118に示した特別図柄プロセス処理の、特別図柄が変動を開始し

50

てからの経過時間を計測する処理や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を判定する処理が含まれている特別図柄変動処理（S 1 1 2）において、現在実行されている変動表示の経過時間に関する情報を取得することが可能である。そして、ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、その情報に基づいて、現在の変動時間が変動パターンにおけるスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する。

【1 9 0 7】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングでない場合には（ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【1 9 0 8】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングである場合には（ステップ S 0 2 T M 9 0 3 0 で Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当たりカウント表示を消去し（ステップ S 0 2 T M 9 0 4 0）、そのまま処理を終了する。

【1 9 0 9】

このように、この変動中演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図 1 2 2 - 4 5 参照）において表示することに決定された大当たりカウント表示を、変動中に継続して表示するか否かや、変動中に消去するか否か等を判定している。

【1 9 1 0】

〔初当たりが「図柄 3 R 通常大当たり」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当たり」の初当たりが発生した場合の演出例に関して、図 1 2 2 - 4 8 ~ 図 1 2 2 - 4 9 を用いて説明する。

【1 9 1 1】

図 1 2 2 - 4 8 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 1 2 2 - 4 9 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 3 R 通常大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1 9 1 2】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄 3 R 通常大当たり」）となる第 1 特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔通常モード〕に制御されるものとする。

【1 9 1 3】

まず、図 1 2 2 - 4 9（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、C P U 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図 1 2 2 - 4 8 に示す T 1 のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「大当たり」（図柄 3 R 通常大当たり）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「2 2 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「2 2 2」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域 0 2 T M 0 3 E から、アクティブ表示 0 2 T M 0 3 を消去させる。

【1 9 1 4】

このとき、特別図柄停止処理（図 1 2 2 - 2 2 参照）において、大当たり発生カウント値が 1 に更新されている。

【1 9 1 5】

次いで、図 1 2 2 - 4 9（2）に示すように、C P U 1 0 3 が大当たり遊技状態を開始させるタイミング（図 1 2 2 - 4 8 に示す T 2 のタイミング）で、大当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを〔通常モード〕とする制御を終了させ、画像表示装置 5 の画面全体に大当たり開始画像（本例では、「F E V E R」の文字）を表示させる。

【1 9 1 6】

次いで、図 1 2 2 - 4 9（3）に示すように、C P U 1 0 3 が大当たり遊技状態のラウン

10

20

30

40

50

ド遊技（１라운드目）を開始させたタイミング（図１２２－４８に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に大当たり라운드遊技画像を表示させる。この大当たり라운드遊技画像は、大当たり라운드遊技の라운드数を示す라운드表示（本例では、「Round 1」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「TOTAL 00000」の文字）とを含む画像である。

【１９１７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口や大入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１９１８】

次いで、図１２２－４９（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当たり遊技状態の라운드遊技を終了させるタイミング（図１２２－４８に示すＴ４のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当たり終了画像（本例では、付与された総賞球数を示す総賞球数表示（「TOTAL 00450」の文字）、味方キャラクタ）を表示させる。

【１９１９】

このとき、大当たり終了処理（図１２２－２３参照）において、大当たり発生カウンタがクリアされている。

【１９２０】

次いで、図１２２－４９（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当たり遊技状態を終了させるタイミング（図１２２－４８に示すＴ５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを「通常モード」に制御させ、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の確定飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、背景画像として「通常モード」に対応した背景画像（本例では、太陽と山を含む晴れ背景画像）を表示させる。

【１９２１】

〔初当たりが「図柄１０Ｒａ時短大当たり」の場合の演出例〕

「通常モード」に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当たり」の初当たりが発生した場合の演出例に関して、図１２２－５０～図１２２－５２を用いて説明する。

【１９２２】

図１２２－５０は、「通常モード」に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－５１及び図１２２－５２は、「通常モード」に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当たり」の初当たりが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【１９２３】

本例では、演出モードが「通常モード」に制御されているときに、表示結果が「大当たり」（「図柄１０Ｒａ時短大当たり」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当たり遊技状態に制御され、その後、演出モードが「ドリームＲＵＳＨ」に制御されるものとする。

【１９２４】

まず、図１２２－５１（１）に示すように、演出モードが「通常モード」に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－５０に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当たり」（図柄１０Ｒａ時短大当たり）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「５５５」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の

10

20

30

40

50

組合せ（本例では、「５５５」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１９２５】

このとき、特別図柄停止処理（図１２２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。

【１９２６】

次いで、図１２２－５１（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図１２２－５０に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを「通常モード」とする制御を終了させ、画像表示装置５の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。

10

【１９２７】

次いで、図１２２－５１（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミング（図１２２－４８に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２２－４９（３）で説明したように画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させるとともに、画像表示装置５の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、大入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調されている。

【１９２８】

20

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を表示させている。しかしながら、この大当りラウンド遊技開始画像は、強調右打ち促進画像よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、強調右打ち促進画像、大当りラウンド遊技開始画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、大当りラウンド遊技開始画像と強調右打ち促進画像の表示領域は共通（画像表示装置５の画面全体）のため、遊技者からは、強調右打ち促進画像のみが視認できる。

【１９２９】

次いで、図１２２－５１（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる（図１２２－５０に示すＴ４のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を継続して表示させている。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

30

【１９３０】

次いで、図１２２－５１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から大当りラウンド遊技開始画像を消去させるとともに、画像表示装置５の画面左部に初期態様の大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる（図１２２－５０に示すＴ５のタイミング）。

【１９３１】

40

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の赤文字）を表示させる。

【１９３２】

次いで、図１２２－５１（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第１カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第１カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる（図１２２－５０に示すＴ６のタイミング）。

【１９３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行され

50

ているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、画像表示装置 5 の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00300」の文字）を表示させる。

【1934】

次いで、図 122-51（7）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 カウント部に対して WIN 変化演出を実行し、第 1 カウント部を第 1 変化態様（「V」の白文字）から第 2 変化態様（「V」の赤文字）に変化させる（図 122-50 に示す T7 のタイミング）。

【1935】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00330」の文字）を表示させる。

【1936】

次いで、図 122-51（8）に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図 122-50 に示す T8 のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速 HYPER RUSH まであと 2 回」の文字）を表示させる。

【1937】

次いで、図 122-52（9）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置 5 の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置 5 の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリーム RUSH」の文字を含む画像）を表示させる（図 122-50 に示す T9 のタイミング）。

【1938】

〔初当りが「図柄 10Rb 時短大当り」の場合の演出例〕

〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 10Rb 時短大当り」の初当りが発生し、その後〔無敵 RUSH〕に制御されているときに、「時短小当り経由 10Ra 時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図 122-53～図 122-56 を用いて説明する。

【1939】

図 122-53 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 10Rb 時短大当り」の初当りが発生し、その後〔無敵 RUSH〕に制御されているときに、「時短小当り経由 10Rb 時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図 122-54～図 122-56 は、〔通常モード〕に制御されているときに、「図柄 10Rb 時短大当り」の初当りが発生し、その後〔無敵 RUSH〕に制御されているときに、「時短小当り経由 10Rb 時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1940】

本例では、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄 10Rb 時短大当り」）となる第 1 特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが〔無敵 RUSH〕に制御され、この〔無敵 RUSH〕中に、表示結果が「時短小当り」となる第 2 特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいて V 入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されるものとする。

【1941】

先ず、図 122-54（1）に示すように、演出モードが〔通常モード〕に制御されているときに、CPU 103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図 122-53 に示す T1 のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 120 は、図柄表示エリア 5L、5C、5R において、表示結果が「大当り」（図柄 10

10

20

30

40

50

R b時短大当り)となる確定飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域02 T M 0 3 Eから、アクティブ表示02 T M 0 3を消去させる。

【1942】

このとき、特別図柄停止処理(図122-22参照)において、大当り発生カウント値が1に更新されている。

【1943】

次いで、図122-54(2)に示すように、CPU103が大当り遊技状態を開始させるタイミング(図122-53に示すT2のタイミング)で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、演出モードを[通常モード]とする制御を終了させ、3000報知演出の第1パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリーム F E V E R」の文字を表示させる。

【1944】

次いで、図122-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第2パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「ドリーム F E V E R」の文字を表示させた状態で、画像表示装置5の画面全体に画面がヒビ割れた様様のヒビ画像を重畳表示させる(図122-53に示すT3のタイミング)。ヒビ画像は、「ドリーム F E V E R」の文字より表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、ヒビ画像、「ドリーム F E V E R」の文字の順で表示されているように見える。

【1945】

次いで、図122-54(4)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第3パートを実行し、画像表示装置5の画面全体から「ドリーム F E V E R」の文字とヒビ画像を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト表示02 T M 2 0 0 Bを表示させる(図122-53に示すT4のタイミング)。

【1946】

次いで、図122-54(5)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第4パートを実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト表示02 T M 2 0 0 Bを消去させるとともに、画像表示装置5の画面下部に「3000」の文字を表示させる(図122-53に示すT5のタイミング)。

【1947】

上記の実施形態では、3000報知演出が実行されるときに役物が動作しない例を示したが、このような形態に限らず、3000報知演出が実行されるときに役物が動作してもよい。例えば、3000報知演出の第4パートが実行されるときに、可動体02 T M 1 0 0を初期位置から最大演出位置に動作させてもよい。

【1948】

次いで、図122-54(6)に示すように、演出制御用CPU120は、3000報知演出の第5パートを実行し、画像表示装置5の画面全体に「3000 F E V E R」の文字を表示させる(図122-53に示すT6のタイミング)。

【1949】

このように、本実施形態では、「図柄10 R b時短大当り」が発生したときに、第1パートから第5パートまでで構成される3000報知演出が実行されることによって、当該初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に次回確定している大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを報知することができる。

【1950】

次いで、図122-54(7)～図122-55(11)に示す内容は、前述した図122-51(3)～(7)に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【1951】

次いで、図122-55(12)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示

10

20

30

40

50

装置5の画面中央部から大当りカウント表示02TM300を消去させるとともに、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態（「無敵RUSH」）に制御されることを報知する特別報知演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に「3000 FEVER」の文字を表示させ、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「C o n g r a t u l a t i o n s」の文字を含むテロップ表示を表示させる（図122-53に示すT12のタイミング）。

【1952】

このテロップ表示は、演出モードが「無敵RUSH」であるときに表示されるテロップ表示と同様の画像であり、「無敵RUSH」に制御される前の大当りラウンド期間中からテロップ表示が表示されることによって、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態（「無敵RUSH」）に制御されることを報知することができる。

10

【1953】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 4」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 00450」の文字）を表示させる。

【1954】

次いで、図122-55（13）に示すように、CPU103が大当り遊技状態を終了させ、b時短状態を開始させるタイミング（図122-53に示すT13のタイミング）で、演出制御用CPU120は、演出モードを「無敵RUSH」に制御させ、第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の種類の確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）を表示させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「777」）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右下部に時短開始時右打ち促進画像を表示させている。この時短開始時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

20

【1955】

このとき、演出制御用CPU120は、「無敵RUSH」に制御されていることに基づいて、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に「C o n g r a t u l a t i o n s」の文字を含むテロップ表示を表示させる。

30

【1956】

また、本実施形態では、「無敵RUSH」に制御されている期間は、画像表示装置5の画面右下部に、（直前的大当りにおいて付与された賞球数に対応した）賞球数表示（本例では、「TOTAL 01500」の文字）が表示される。「図柄10Rb時短大当り」後に制御されるb時短状態では、実質的に次回の大当りが確定しているので、直前的大当りにおいて付与された賞球数に対応した賞球数表示を大当り後も継続して表示させておくことによって、b時短状態の特別感を向上させる。

【1957】

次いで、図122-55（14）に示すように、第2始動入賞口への新たな始動入賞が発生したに基づいて、CPU103が、表示結果が「はずれ」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると（図122-53に示すT14のタイミング）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5L2、5C2、5R2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

40

【1958】

次いで、図122-55（15）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図122-53に示すT14のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、第2図柄表示エリア5L2、5C2、

50

5 R 2において、表示結果が「はずれ」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「1 4 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「1 4 2」）を確定停止させる。
【1 9 5 9】

この後、m ($m \geq 1$) 回の変動表示が実行され、いずれの表示結果も「はずれ」となったものとする。そして、図1 2 2 - 5 5 (1 6)以降に示すように、次の変動表示において、表示結果が「時短小当り」となるものとする。

【1 9 6 0】

次いで、図1 2 2 - 5 5 (1 6)に示すように、CPU 1 0 3が、表示結果が「時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示を開始すると（図1 2 2 - 5 3に示すT 1 6のタイミング）、演出制御用CPU 1 2 0は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の第2図柄表示エリア5 L 2、5 C 2、5 R 2において、第2飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【1 9 6 1】

次いで、図1 2 2 - 5 6 (1 7)に示すように、CPU 1 0 3が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図1 2 2 - 5 3に示すT 1 7のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU 1 2 0は、第2図柄表示エリア5 L 2、5 C 2、5 R 2において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第2飾り図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5 l、5 c、5 rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「7 7 7」）を確定停止させる。

【1 9 6 2】

次いで、図1 2 2 - 5 6 (1 8)に示すように、CPU 1 0 3が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図1 2 2 - 5 3に示すT 1 8のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、V入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1 9 6 3】

上記の実施形態では、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間が終了した後の大当りラウンド遊技期間に表示され、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間に表示されてもよく、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示されてもよい。

【1 9 6 4】

次いで、図1 2 2 - 5 6 (1 9)に示すように、CPU 1 0 3が小当り遊技期間を開始させるタイミング（図1 2 2 - 5 3に示すT 1 9のタイミング）で、演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる。このとき、演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5の画面全体に画像表示装置5に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、V入賞させるための「Vを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【1 9 6 5】

次いで、図1 2 2 - 5 6 (2 0)に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置8 7の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域8 7 0に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ8 7 aで遊技球が検出されたタイミング（図1 2 2 - 5 3に示すT 2 0のタイミング）で、演出制御用CPU 1 2 0は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「V」の文字）を表示させる。

【1966】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部が第2変化態様であり、第2カウント部、第3カウント部、及び到達部が初期態様で表示されている。

【1967】

CPU103が小当り遊技状態を終了させるタイミングで、小当り終了処理（図122-24参照）において、大当り発生カウント値が1から2に更新されている。

【1968】

次いで、図122-56（21）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図122-53に示すT21のタイミング）で、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第2カウント部に対してV変化演出を実行し、第2カウント部を初期態様（「V」の白文字）から第1変化態様（「V」の赤文字）に変化させる。

10

【1969】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 01800」の文字）を表示させる。

20

【1970】

次いで、図122-56（22）に示すように、演出制御用CPU120は、第2カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第2カウント部を第1変化態様（「V」の赤文字）から第2変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図122-53に示すT22のタイミング）。

【1971】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 01830」の文字）を表示させる。

30

【1972】

次いで、図122-56（23）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図122-53に示すT23のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速HYPER RUSHまであと1回」の文字）を表示させる。

【1973】

次いで、図122-56（24）に示すように、演出制御用CPU120は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置5の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置5の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームRUSH」の文字を含む画像）を表示させる。

40

【1974】

このように、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合、[1回目の大当り]中に、大当りカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行され、当該大当り遊技状態終了後にb時短状態（[無敵RUSH]）に制御されることを報知する特別報知演出が実行され、1回目の大当り後に制御されたb時短状態中に発生した[2回目の大当り]（時短小当り経由10Ra時短大当り）中に、大当りカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行されている。

【1975】

50

〔1回目の大当たり〕において特別報知演出が実行されることによって、大当たりカウント表示に対して2段目演出まで実行されること、即ち、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に到達するまで残り1になることが実質的に確定していることを報知することができ、遊技者に、当該「図柄10Rb時短大当たり」に対する特別感を与えることができる。

【1976】

このように、初当たり時に「図柄10Rb時短大当たり」が発生した場合、遊技者が大当たりカウント表示において目指すべき値（モード切替判定値の3）の過半数（2/3）をクリアすることができるので、初当たり時の他の大当たり種別よりも「図柄10Rb時短大当たり」の特別感が向上する。

【1977】

上記の実施形態では、初当たり時に「図柄10Rb時短大当たり」が発生した場合、〔1回目の大当たり〕中に、大当たりカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行され、1回目の大当たり後に制御されたb時短状態中に発生した〔2回目の大当たり〕（時短小当たり経由10Ra時短大当たり）中に、大当たりカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行される例を示した。

【1978】

しかしながら、このような形態に限らず、〔1回目の大当たり〕中に、大当たりカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行され、1回目の大当たり後に制御されたb時短状態中に発生した〔2回目の大当たり〕（時短小当たり経由10Ra時短大当たり）中とは異なるタイミングで、大当たりカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出（V変化演出、WIN演出）が実行されてもよい。

【1979】

大当たりカウント表示に対して2段目演出が実行される実行タイミングの一例として、以下に（1）～（3）を示す。

（1）〔1回目大当たり〕中の大当たりラウンド期間（例えば、1段目演出の直後のタイミング）

（2）〔1回目大当たり〕中の大当たりエンディング期間

（3）〔1回目大当たり〕後のb時短状態に制御されている期間（例えば、b時短1変動目）

【1980】

例えば、上述した（1）の場合、初当たり時に「図柄10Rb時短大当たり」が発生した場合、〔1回目の大当たり〕中に、大当たりカウント表示の第1カウント部に対して1段目演出が実行された後に、大当たりカウント表示の第2カウント部に対して2段目演出が実行されてもよい。

【1981】

即ち、大当たり後にb時短状態に制御される「図柄10Rb時短大当たり」が発生した場合、実質的に次回の大当たりも確定している状態であるので、実際には〔2回目の大当たり〕が発生していないものの、〔1回目の大当たり〕の時点で、大当たりカウント表示に対して1段目演出とともに、2段目演出が実行されてもよい。

【1982】

〔大当たり発生カウント値＝3となる大当たりが発生した場合の演出例〕

大当たり発生カウント値＝2の状態で〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、大当たり発生カウント値＝3となる「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」の大当たりが発生した場合の演出例に関して、図122-57～図122-59を用いて説明する。

【1983】

図122-57は、大当たり発生カウント値＝2の状態で〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、大当たり発生カウント値＝3となる「時短小当たり経由10Ra時短大当たり」の大当たりが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図122-58及び図122-59は、大当たり発生カウント値＝2の状態で〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、大当たり発生カウント値＝3となる「時短小当たり経

10

20

30

40

50

由「10Ra時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1984】

本例では、大当り発生カウント値＝2の状態では演出モードが「ドリームRUSH」に制御されているときに、表示結果が「時短小当り」（「時短小当り経由10Ra時短大当り」）、変動パターンが「スーパーリーチA時短小当り」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態で大当り発生カウント値が3（モード切替判定値）になったものとする。また、大当り発生カウント値＝2の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

10

【1985】

まず、図122-58（1）に示すように、大当り発生カウント値＝2、且つ、演出モードが「ドリームRUSH」に制御されている状態で、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図122-57に示すT1のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第1飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【1986】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

20

【1987】

次いで、図122-58（2）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図122-57に示すT2のタイミング）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに第1飾り図柄（本例では、「7」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

30

【1988】

次いで、図122-58（3）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図122-57に示すT3のタイミング）で、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、「BOMBチャレンジ」の文字と、岩を模した画像とを表示させる。

【1989】

このとき、演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rで実行されていた第1飾り図柄の変動表示を縮小した態様の縮小第1飾り図柄の変動表示を、画像表示装置5の画面左上部で実行させている。

40

【1990】

このとき、演出制御用CPU120は、変動中演出判定処理（図122-47参照）において、大当りカウント表示を消去することと判定されたことに基づいて、画像表示装置5の画面左部から大当りカウント表示02TM300を消去させる。

【1991】

次いで、図122-58（4）に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、「岩を爆発させて大当りをGET!!」の文字と、岩を模した画像とを表示させる（図122-57に示すT4のタイミング）。

50

【1992】

次いで、図122-58(5)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾を投げるアクションを行う味方キャラクタを表示させる(図122-57に示すT5のタイミング)。

【1993】

次いで、図122-58(6)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面全体に、爆弾が爆発したことを模した画像を表示させる(図122-57に示すT6のタイミング)。

【1994】

次いで、図122-58(7)に示すように、演出制御用CPU120は、チャレンジ演出の成功演出を実行し、画像表示装置5の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像(本例では、「成功」の文字、及びピースサインをする味方キャラクタ)を表示させる(図122-57に示すT7のタイミング)。

【1995】

次いで、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング(図122-57に示すT8のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像を表示させた状態で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第1飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【1996】

次いで、図122-58(8)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第1飾り図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「777」)を確定停止させる。

【1997】

次いで、図122-59(9)及び(10)に示す内容は、前述した図122-56(18)及び(19)に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【1998】

次いで、図122-59(11)に示すように、小当り遊技中のV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミング(図122-57に示すT11のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に大当り発生表示(本例では、「V」の文字)を表示させる。このとき、CPU103が小当り終了処理(図122-24参照)において大当り発生カウント値を2から3に更新されていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面下部に「3連続勝利!!」の文字を表示させる。

【1999】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【2000】

次いで、図122-59(12)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング(図122-57に示すT12のタイミング)で、演出制御用CPU120は、大当りカウント表示02TM300を画像表示装置5の画面中央部に移動させるとともに、第3カウント部に対してV変化演出を実行し、第3カウント部を初期態様(「V」の白文字)から第1変化態様(「V」の赤文字)に

10

20

30

40

50

変化させる。

【2001】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、画像表示装置5の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03300」の文字）を表示させる。

【2002】

次いで、図122-59（13）に示すように、演出制御用CPU120は、第3カウント部に対してWIN変化演出を実行し、第3カウント部を第1変化態様（「V」の赤文字）から第2変化態様（「WIN」の赤文字）に変化させる（図122-57に示すT13のタイミング）。

10

【2003】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03330」の文字）を表示させる。

【2004】

次いで、図122-59（14）に示すように、演出制御用CPU120は、到達部に対して到達部変化演出を実行し、到達部を初期態様（「PREMIUM FEVER」の白文字）から変化態様（「PREMIUM FEVER」の赤文字）に変化させる（図122-57に示すT14のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部と画面右部に2種類の味方キャラクタを表示させる。

20

【2005】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 3」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03360」の文字）を表示させる。

【2006】

次いで、図122-59（15）に示すように、演出制御用CPU120は、大当たりカウント表示02TM300を消去させる（図122-57に示すT15のタイミング）。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、当該大当たりが大当たり発生カウント値 $\geq$ モード切替判定値（3）であることを報知する到達大当たり表示（本例では、「PREMIUM FEVER」の文字）を表示させる。

30

【2007】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Round 4」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「TOTAL 03450」の文字）を表示させる。

【2008】

次いで、図122-56（16）に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図122-57に示すT16のタイミング）で、大当たり終了指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面全体に、「超高速HYPER RUSH」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「READY」の文字を表示させる。

40

【2009】

〔通常小当たりが発生した場合の演出例〕

大当たり発生カウント値＝2の状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、「通常小当たり」の小当たりが発生し、この小当たりにおいてV入賞させることができなかった場合の演出例に関して、図122-60～図122-62を用いて説明する。

【2010】

50

図122-60は、大当り発生カウント値＝2の状態で〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてV入賞させることができなかった場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図122-61及び図122-62は、大当り発生カウント値＝2の状態で〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてV入賞させることができなかった場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【2011】

本例では、大当り発生カウント値＝2の状態で演出モードが〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」、変動パターンが「スーパーリーチB通常小当り」となる第2特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてV入賞が発生せず、通常状態に制御されたものとする。また、大当り発生カウント値＝2の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【2012】

先ず、図122-61(1)に示すように、大当り発生カウント値＝2、且つ、演出モードが〔ドリームRUSH〕に制御されている状態で、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させたタイミング(図122-60に示すT1のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて第1飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域02TM03Eに、通常態様のアクティブ表示02TM03を表示させる。

【2013】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部に大当りカウント表示02TM300を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第1カウント部及び第2カウント部が第2変化態様であり、第3カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【2014】

次いで、図122-61(2)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に転落示唆表示02TM400(本例では、「!」を含む三角形のオブジェクトと、「WARNING」の文字とを含む画像)を表示させる(図122-60に示すT2のタイミング)。

【2015】

次いで、図122-61(3)に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング(図122-60に示すT3のタイミング)で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部から転落示唆表示02TM400を消去させるとともに、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに第1飾り図柄(本例では、「2」)を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Lに対応した小図柄表示エリア5l、及び、第1飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア5Rに対応した小図柄表示エリア5rにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【2016】

次いで、図122-61(4)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング(図122-60に示すT4のタイミング)で、演出制御用CPU120は、転落煽り演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rにおいてリーチ状態が成立した状態で、図柄表示エリア5Cに特殊図柄(本例では、「END」の文字の飾り図柄)を仮停止させる。このときの特殊図柄は、透過率が高い表示態様(例えば、50%の透過率)で表示されており、仮停止したことを示唆する表示態様となっている。

【2017】

このとき、演出制御用CPU120は、変動中演出判定処理(図122-47参照)に

10

20

30

40

50

において、大当たりカウント表示を消去することに判定されたことに基づいて、画像表示装置 5 の画面左部から大当たりカウント表示 0 2 T M 3 0 0 を消去させる。

【2018】

次いで、図 1 2 2 - 6 1 (5) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に、「破壊しろ!」の文字と、プッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進表示 0 2 T M 3 1 B とを表示させる (図 1 2 2 - 6 0 に示す T 5 のタイミング)。

【2019】

次いで、図 1 2 2 - 6 1 (6) に示すように、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B の操作が行われたタイミング (図 1 2 2 - 6 0 に示す T 6 のタイミング) で、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 C において、表示結果が「通常小当たり」となることを示す特殊図柄を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【2020】

次いで、図 1 2 2 - 6 1 (7) に示すように、CPU 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させるタイミング (図 1 2 2 - 6 0 に示す T 7 のタイミング) で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「通常小当たり」であることを示す確定第 1 飾り図柄の組合せ (本例では、「2 [E N D] 2」) を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ (本例では、「2 2 2」) を確定停止させる。

【2021】

次いで、図 1 2 2 - 6 1 (8) に示すように、CPU 1 0 3 が小当たり遊技状態を開始させるタイミング (図 1 2 2 - 6 0 に示す T 8 のタイミング) で、小当たり開始指定コマンドを受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面全体にリザルト画像を表示させる。このリザルト画像は、付与された総賞球数表示 (本例では、「T O T A L 0 3 0 0 0」) と、味方キャラクタとを含む画像である。

【2022】

この小当たり遊技状態では、V 判定入賞装置 8 7 の作動口が、開放回数が 1 回で開放時間が 0.04 秒という第 1 開放パターンで開放するので、V 入賞させることは極めて困難であり、本例でも、V 入賞が発生しないまま小当たり遊技状態が終了してしまったものとする。

【2023】

次いで、図 1 2 2 - 6 2 (9) に示す内容は、図 1 2 2 - 4 9 (5) に示す内容と同様であるので、説明を省略する。

【2024】

〔発射間隔と保留消化速度〕

本実施形態では、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 の操作を行うことによって、打球発射装置から遊技球が発射されて遊技領域に打込むことが可能である。そして、この遊技領域に打込まれた遊技球が、始動入賞口に進入 (入賞) することによって、表示結果 (大当たり種別を含む) や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。また、保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。

【2025】

そのため、時間あたりの打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれる遊技球の数が多ければ多いほど、遊技球の始動入賞口への入賞の機会が増加し、大当たり (小当たり) となるか否か等の抽選が行われる機会も増加するので、遊技者にとってより一層有利な状態での遊技を提供することができる。

【2026】

しかしながら、パチンコ遊技機では、60 秒間に 101 個以上の遊技球を打球発射装置

10

20

30

40

50

から発射させることを禁止にしている。即ち、60秒間に100個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能である。遊技領域に打込まれる遊技球の数を最も多くするには、60秒間に100個の遊技球を打球発射装置から発射させる構成を採用することとなる。この構成を採用した場合、遊技球の発射間隔は遊技球1個あたり0.6秒(秒/個)となる。

【2027】

また、遊技球を遊技領域に打込むことによって、始動入賞を発生させるためには、遊技球を始動入賞口に進入させる必要がある。本パチンコ遊技機は、閉鎖状態と開放状態とに変化する可能な始動入賞口(例えば、第2始動入賞口)を形成する入賞球装置(例えば、可変入賞球装置)を備える構成であるので、第2始動入賞口に遊技球を進入させる場合、

10

(1) 通過ゲートを通過→普通図柄の抽選

(2) 普通図柄の表示結果が「普図当り」→可変入賞球装置を開放状態

(3) 開放状態となった可変入賞球装置への進入

さらに、(X)遊技盤2の表面には遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられており、(Y)遊技球がいずれの入賞口にも進入しなかった場合、遊技領域の最下方に設けられているアウト口に取り込まれるので、発射された全ての遊技球が(1)～(3)のステップをクリアして始動入賞口に進入することは、実質的に不可能である。

【2028】

20

そのため、遊技球1個あたりの発射間隔を0.6秒とした場合、上述した(X)及び(Y)、並びに、(1)～(4)のステップを考慮すると、遊技球の始動入賞口への進入間隔(以下、適宜「入賞間隔」と称する。)は $0.6 + \alpha$ ($\alpha > 0$)秒となる。

【2029】

また、本実施形態では、現在実行されている変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する特別図柄の保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)がある場合、特別図柄の変動表示が実行される期間(変動表示期間)と、この変動表示に対応した図柄確定期間とが経過したタイミングで、次の保留記憶の変動表示が開始される。以下では、このように、変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間であって、次の保留記憶が開始されるまでの期間を適宜「保留消化期間」と称する。

30

【2030】

<発射間隔と保留消化期間の関係テーブル>

図122-63は、本実施形態における発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。図122-63では、発射間隔と、入賞間隔(以下、適宜[Int01]と称する。)と、変動表示期間と、図柄確定期間と、保留消化期間(以下、適宜[Int02]と称する。)と、[Int01]と[Int02]の関係との関係を示している。本例では、遊技者が打球操作ハンドル30の操作を行うことによって、打球発射装置から60秒間に100個の遊技球が発射されて右遊技領域に打込まれ、発射された遊技球のうちいずれかの遊技球が第2始動入賞口に入賞する場合について説明する。

【2031】

40

(A) 変動表示期間<0.2秒の場合)

図122-63(A)に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が極端に短い(0.2秒より短い)変動パターン(変動表示期間:0.05秒)が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、[Int01]入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が0.05秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、[Int02]保留消化期間が0.55秒である。また、[Int01]と[Int02]の関係は、 $[Int01] > [Int02]$ である。

【2032】

(A)の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図122-64は、(A)の場合における、[Int01]入賞間隔と、[Int02]

50

】保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2033】

本例では、入賞間隔の $0.6 + \alpha$ 秒における「 α 」の値は、各入賞間隔に対して固有の値であるものとする。例えば、図122-64に示す1回目の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は0.5秒であり、その次の始動入賞に対応した入賞間隔の α の値は1.3秒である。図122-65及び図122-66に関しても同様である。

【2034】

図122-64に示すように、(A)の場合、即ち、 $[Int01] > [Int02]$ である場合には、入賞間隔($0.6 + \alpha$ 秒)よりも保留消化期間(0.55秒)の方が短くなっているため、新たな始動入賞が発生する前に保留消化期間が終了している。そのため、第2保留記憶数は、始動入賞が発生したタイミングだけ「1」となるものの、それ以外の期間では「0」である。

【2035】

((B) 変動表示期間 = 0.2秒の場合)

図122-63 (B) に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が適度に短い変動パターン(変動表示期間: 0.2秒)が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、 $[Int01]$ 入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が0.2秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、 $[Int02]$ 保留消化期間が0.7秒である。また、 $[Int01]$ と $[Int02]$ の関係は、 $[Int01] \leq [Int02]$ である。

【2036】

((B) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図122-65は、(B)の場合における、 $[Int01]$ 入賞間隔と、 $[Int02]$ 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2037】

図122-65に示すように、(B)の場合、即ち、 $[Int01] \leq [Int02]$ である場合には、保留消化期間(0.55秒)よりも入賞間隔($0.6 + \alpha$ 秒)の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第2保留記憶数は時間が経過するとともに増加している(第2保留記憶数が最大で「4」)。

【2038】

((C) 変動表示期間 > 0.2秒の場合)

第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が長い(0.2秒より長い)変動パターン(変動表示期間: 1秒)が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が0.6秒であり、 $[Int01]$ 入賞間隔が $0.6 + \alpha$ 秒であり、変動表示期間が1秒であり、図柄確定期間が0.5秒であり、 $[Int02]$ 保留消化期間が1.5秒である。また、 $[Int01]$ と $[Int02]$ の関係は、 $[Int01] < [Int02]$ である。

【2039】

((C) の場合の保留記憶数を示すタイムチャート)

図122-66は、(C)の場合における、 $[Int01]$ 入賞間隔と、 $[Int02]$ 保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【2040】

図122-66に示すように、(C)の場合、即ち、 $[Int01] < [Int02]$ である場合には、保留消化期間(1.5秒)よりも入賞間隔($0.6 + \alpha$ 秒)の方が短くなっているため、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第2保留記憶数は時間が経過するとともに増加している(第2保留記憶数が最大で「4」)。

【2041】

図122-64に示したように、変動表示期間が極端に短い(0.2秒より短い)変動

10

20

30

40

50

パターン（変動表示期間：0.05秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現できるものの、第2保留記憶を貯めることができないので、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり期待度を予告する先読み予告演出等を実行することができず、先読み予告演出の点で興趣の低下を招いてしまう。

【2042】

また、図122-66に示したように、変動表示期間が長い変動パターン（変動表示期間：1秒）が主に選択される構成が採用された場合、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができるものの、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現することができず、保留記憶の消化スピードの点で興趣の低下を招いてしまう。

10

【2043】

一方で、図122-65に示したように、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：0.2秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、第2保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができ、先読み予告演出の点と保留記憶の消化スピードの点で興趣を向上させることができる。

【2044】

このように、60秒間に100個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能なパチンコ遊技機において、本実施形態のように、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、変動表示期間が0.2秒であり、図柄確定期間が0.5秒である「超高速はずれ」の変動パターンが実行される割合が高い構成を採用することによって、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における先読み予告演出等を実行することが可能なパチンコ遊技機を実現することができる。

20

【2045】

（効果02-1）

図122-15及び図122-16、並びに、図122-18及び図122-19に示したように、時短状態において、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に達したとき（大当たり発生カウント値＝3）に、変動表示期間が図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合は、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に達していないとき（大当たり発生カウント値＝1、2）に、変動表示期間が図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合より高い。

30

【2046】

また、図122-51、図122-55、図122-56、図122-58、及び図122-59に示したように、大当たり発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当たりカウント表示02TM300、必要大当たり回数表示（「超高速HYPER RUSH まであとX回」）を画像表示装置5に表示している。

【2047】

このような遊技機によれば、大当たり発生カウント値がモード切替判定値に達したときに、モード切替判定値に達していないときよりも変動表示期間が所定期間（図柄確定停止期間0.5秒）よりも短くなる割合が高くなるため、時短状態において変動表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、時短状態に制御される場合、大当たり遊技状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、大当たり遊技状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような変動表示の制御が行われることを前提として、大当たり発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当たりカウント表示02TM300や必要大当たり回数表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、時短状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

40

50

【2048】

(効果02-2)

図122-1(1)及び図122-3(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が偶数図柄となったことに基づいて「図柄3R通常大当り」に制御された場合、3R大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7以外の奇数図柄となったことに基づいて「図柄10Ra時短大当り」に制御された場合、10R大当り遊技状態の終了後にa時短状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄となったことに基づいて「図柄10Rb時短大当り」に制御された場合、10R大当り遊技状態の終了後にb時短状態に制御可能される。

10

【2049】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された変動表示に基づいて、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されない場合と、時短状態に制御される場合とがあり、さらに、時短状態に制御される場合には、a時短状態に制御されるときと、b時短状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される変動表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【2050】

(効果02-3)

図122-51～図122-52、及び、図122-54～図122-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が奇数図柄(「555」、「777」等)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様を少なくとも1段階変化させている。

20

【2051】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値と大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様とが関連していることから、遊技者は大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された変動表示の表示結果に基づいて大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に変化することから、通常状態で実行される変動表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

30

【2052】

(効果02-4)

図122-54～図122-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄(「777」)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様を1段階変化させており、b時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう1段階変化させている。

【2053】

このような遊技機によれば、大当り遊技状態終了後の遊技者にとっての有利度と大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様に変化するときの段階数とが関連付けられることにより、大当りカウント表示02TM300や必要大当り回数表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

40

【2054】

(効果02-5)

図122-54～図122-56に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄(「777」)となったことに基づいて10R大当りに制御される場合、初当りの10ラウンド分の賞球(1500個)と、実質的に確定している次回大当りの10ラウンド分の賞球(1500個)との合計3000個の賞球が付与されることを示唆する3000報知演出が実行されている。

50

【2055】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された変動表示に基づいて大当り遊技状態に制御されたときに、その大当り遊技状態で付与される1500個の賞球と、その大当り遊技状態の終了後に制御されるb時短状態で実行される変動表示に基づく大当り遊技状態で付与される1500個の賞球との合計3000個の賞球が付与されることが示唆されるため、b時短状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【2056】

(効果02-6)

図122-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「図柄10Rb時短大当り」となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7以外の奇数図柄揃い(「333」等)(「図柄3Rb時短大当り」となったことに基づいて3R大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の終了後にb時短状態[無敵RUSH]を継続させている。

【2057】

このような遊技機によれば、せっかくb時短状態に制御されたにもかかわらず、第1特別図柄の変動表示が実行されてしまったことによって、b時短状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、これに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、b時短状態に制御可能とすることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【2058】

(効果02-7)

図122-4(A1)に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が「図柄10Rb時短大当り」となったことに基づいて10R大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のb時短状態[無敵RUSH]において実行された第1特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が7の奇数図柄揃い(「777」等)(「図柄10Ra時短大当り」となったことに基づいて10R大当り遊技状態に制御されたときに、通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御されるa時短状態[ドリームRUSH]に制御されている。

【2059】

このような遊技機によれば、b時短状態に制御されたにもかかわらず第1特別図柄の変動表示が実行され、「図柄10Ra時短大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、a時短状態に制御させることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくともb時短状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【2060】

(効果02-8)

図122-55~図122-56に示したように、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部に表示される情報(「V」の文字、「WIN」の文字)>第1カウント部に表示される情報(「V」の文字、「WIN」の文字)の順で表示サイズが大きく強調されて表示されている。また、大当り発生カウント値に応じて、第2カウント部>第1カウント部の順で発光輝度を高くすることが可能であり、点滅間隔も短くすることが可能である(不図示)。

【2061】

このような遊技機によれば、大当りカウント表示の態様によって大当り発生カウント値

10

20

30

40

50

がモード切替判定値に達するまでの残り回数を示唆することができ、大当りカウント表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2062】

(効果02-9)

図122-18及び図122-19に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、表示結果が「はずれ」(はずれ図柄)となる変動表示であって、変動表示期間が、図柄確定停止期間0.5秒より短い「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンの変動表示を実行することが可能である。

【2063】

また、図122-19に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに実行される、表示結果が「はずれ」となる変動表示のうち、少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ(0.2秒)」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い。

【2064】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」(小当り経由大当りも含む)とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

【2065】

(効果02-10)

図122-15及び図122-16に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに参照される変動パターンテーブルにおいて、「超高速はずれ(0.2秒)」の変動パターンに対応する乱数が含まれていない。

【2066】

このような遊技機によれば、a時短状態のうち[ドリームRUSH]と[超高速HYPER RUSH]とを変動表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、大当り遊技状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、a時短状態[超高速HYPER RUSH]の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【2067】

(効果02-11)

図122-17(1)に示したように、a時短状態[超高速RUSH]に初めて制御されたときの1回目の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に、変動表示期間が30.2秒である「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」の変動パターンの変動表示が実行される。

【2068】

図122-18(1)及び図122-19(1)に示したように、「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」の変動パターン(30.2秒)は、継続してa時短状態[超高速RUSH]に制御されたときの変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に実行されるいずれの変動パターン(「擬似変動はずれ」(2.8秒)、「超高速はずれ」(0.2秒)、「スーパーリーチCはずれ」(10秒)、「スーパーリーチBはずれ」(20秒)のいずれの変動パターン)よりも長い変動表示期間である。

【2069】

図122-7~図122-10に示したように、「突入変動はずれ(突入演出+超高速はずれ)」の変動パターンの変動表示では、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されている。

【2070】

このような遊技機によれば、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンよりも長い変動表示期間が確保されている「突入変動はずれ」(30.2秒)によって、a時短状態

10

20

30

40

50

〔超高速HYPER RUSH〕に突入したことを遊技者に示唆することができる。

【2071】

（効果02-12）

図122-17（1）、図122-18（1）、及び図122-19（1）に示したように、「突入変動はずれ」（30.2秒）の変動パターンは、変動開始～30秒経過するまでの第1期間において、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されており、この第1期間から0.7秒経過するまでの第2期間において、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示期間（0.2秒）と図柄確定停止期間（0.5秒）とが設けられている。

【2072】

また、図122-28（2）～（5）、及び、図122-9（18）～図122-10（21）に示したように、第2期間における実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示は、「超高速はずれ」（0.2秒）の変動パターンと共通の演出態様となっている。

【2073】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」の変動パターンによって、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の変動表示期間は「超高速はずれ」の変動パターンほど短くないにもかかわらず、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に突入して1回目の変動表示から変動表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【2074】

（効果02-13）

図122-6に示したように、単位擬似変動表示期間を、7.5秒、3.5秒、2秒、1秒、0.7秒、0.5秒、0.3秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出が実行されており、図122-7～図122-10に示したように、「突入変動はずれ」（30.2秒）の変動パターンでは、変動開始～30秒経過するまでの第1期間において、加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出が実行されている。

【2075】

このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」（30.2秒）の変動パターンの変動開始～30秒経過するまでの第1期間を有効に利用して、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に移行したときに変動表示期間が短くなることを認識させるとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【2076】

（効果02-14）

図122-34及び図122-35に示したように、図柄表示エリア5L、5C、5Rを含む画面中央領域において、実行されている変動表示に対応する飾り図柄を用いる（確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる）第1先読み演出が実行されている。

【2077】

また、図122-36及び図122-37に示したように、第2先読み画像（画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す擬似第3飾り図柄の組合せ（本例では、「777」）の一部を含む画像）を表示させる第2先読み演出が実行されている。

【2078】

図122-42（1）及び（2）に示したように、表示結果が「はずれ」の場合、第1先読み演出の実行割合は10％であり、第2先読み演出の実行割合は5％である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第1先読み演出の実行割合は30％であり、第2先読み演出の実行割合は20％である。このように、第1先読み演出の方が第2先読み演出より実行割合が高くなっている。

【2079】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、飾り図柄を用いた演出であって、遊技者が注目し易い図柄表示エリアにおいて実行されることから、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させつつ大当たり遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

【2080】

（効果02-15）

先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなっている（不図示）。また、第1先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値（割合）が、第2先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなっている（不図示）。このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを実感させることができる。

【2081】

（効果02-16）

図122-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、

（1）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で表示（拡大表示）され、

（2）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄よりもサイズが小さく且つ透過度が高い態様で表示（縮小表示）され

（3）直前に実行された変動表示に対応して停止された第3飾り図柄とサイズが同じ且つ透過度も同じ態様で表示される（停止表示）。

【2082】

このような遊技機によれば、表示結果が「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に第3飾り図柄が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で第3飾り図柄の透過度が変化するため、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【2083】

（効果02-17）

図122-28に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第3飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第3飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに第3飾り図柄の組合せとして、

前述した（1）のとき、直前の変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、

前述した（2）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、

前述した（3）のとき、当該変動表示に対応する第3飾り図柄の組合せ、が表示されている。

【2084】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された「超高速はずれ」の変動表示に使用された第3飾り図柄の少

10

20

30

40

50

なくとも一部が、後に実行される「超高速はずれ」の変動表示にも使用されることにより、「超高速はずれ」の変動表示によるスピード感を実感させつつ、「超高速はずれ」の変動表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【2085】

(効果02-18)

図122-28に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、図柄表示エリアに表示される第3飾り図柄は、数字図柄と、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄と、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示とによって構成されている。一方で、図122-26に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、第1飾り図柄は、数字図柄のみで構成されている。

10

【2086】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]において飾り図柄がより強調されることにより、変動表示期間が短い状況下で飾り図柄を認識し易くするとともに、飾り図柄が変動表示を行う際のスピード感を際立たせることができる。

【2087】

(効果02-19)

図122-18(1)に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンを選択することが可能である。

20

【2088】

また、図122-11、並びに、図122-12及び図122-13に示したように、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンの変動表示が実行されるとき、[変動表示相当期間0.2秒+図柄確定停止相当期間0.5秒=0.7秒]の周期となる単位擬似変動(飾り図柄の仮停止及び再変動)を4回実行する等速擬似変動演出が実行されている。

【2089】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」(小当り経由大当たり)とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が0の場合は、変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されることにより、変動表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の変動表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、a時短状態[超高速HYPER RUSH]におけるスピード感を損なわせないようにしている。

30

【2090】

(効果02-20)

図122-18(1)に示したように、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高くなっている。

40

【2091】

このような遊技機によれば、a時短状態[超高速HYPER RUSH]における変動表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【2092】

(効果02-21)

図122-15に示したように、a時短状態[ドリームRUSH]に制御されているときに、保留記憶数が0である場合に、「擬似変動はずれ」(2.8秒)の変動パターンは

50

選択されず、「ロング変動はずれ」（１０秒）の変動パターンを選択可能である。

【２０９３】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンの特徴を明確にすることができるとともに、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときも、変動表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【２０９４】

（効果０２－２２）

図１２２－２７に示したように、第１ロゴ表示を変化させる第１ロゴ周期変化演出と、第２ロゴ表示を変化させる第２ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第２ロゴ周期変化演出における変化周期（０．５ｓ）は、第１ロゴ周期変化演出における変化周期（５ｓ）よりも短い。

【２０９５】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行される割合が高いa時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、第２ロゴ表示の態様が変化する頻度が高いことにより、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における変動表示期間の短さを強調することができる。

【２０９６】

（効果０２－２３）

図１２２－２７に示したように、第１ロゴ表示を変化させる第１ロゴ周期変化演出と、第２ロゴ表示を変化させる第２ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第１ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化しており、第２ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化している。

【２０９７】

このような遊技機によれば、第１ロゴ表示によって、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第２ロゴ表示によって、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となる。

【２０９８】

（効果０２－２４）

a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第１システム表示を表示可能である。第１システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画画像である。

【２０９９】

また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第２システム表示を表示可能である。第２システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画画像である。

【２１００】

第２システム表示における矢印の移動周期は０．３秒であり、第１システム表示における矢印の移動周期は３秒である（不図示）。

【２１０１】

このような遊技機によれば、第１システム表示や第２システム表示によって、遊技者が

10

20

30

40

50

遊技球を発射すべき領域を報知するとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2102】

(効果02-25)

a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときに、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第1回転対応表示を表示可能である。

【2103】

また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、第2保留記憶数に対応した第2保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第2回転対応表示を表示可能である。

10

【2104】

第2回転対応表示の回転周期は0.3秒に設定されており、第1回転対応表示の回転周期は3秒に設定されている（不図示）。

【2105】

このような遊技機によれば、対応表示（保留表示、アクティブ表示）が回転することによって、a時短状態に制御されていることを認識させるとともに、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときは、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、変動表示期間の短さをより強調することができる。

20

【2106】

(効果02-26)

図122-14に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、表示結果が「大当たり」となる「直大当たり」の変動パターンの変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出を実行することなく大当たり遊技状態の開始に伴う大当たりラウンド遊技を開始させている。

【2107】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い可変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当たり」（小当たり経由大当たり）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、大当たり遊技状態に制御されるときに飾り図柄を停止表示させないことが可能であるため、変動表示から大当たり遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当たり遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当たり遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。

30

【2108】

(効果02-27)

図122-5に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、表示結果が「時短小当たり」となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当たり」となることを示す第3飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

40

【2109】

一方で、図122-14に示したように、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において、表示結果が「大当たり」（小当たり経由大当たりを含まない）となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行されず、図柄表示エリア5L、5C、5Rに第3飾り図柄の組合せが表示されていない。

【2110】

このような遊技機によれば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される

50

割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当りを含む）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、第3飾り図柄を図柄表示エリアに停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技球がV入賞領域870を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されたときには、第3飾り図柄を停止表示させないことで、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかのような印象を与えることができる。

10

【2111】

(効果02-28)

図122-15(2)及び図122-16(2)に示したように、a時短状態〔ドリームRUSH〕において、表示結果が「大当り」となるときに、「スーパーリーチA大当り」の変動パターンの変動表示が実行され、表示結果が「大当り」となることに基づいて、図柄揃い演出を含む成功演出が実行され、図柄表示エリア5L、5C、5Rに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第1飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【2112】

このような遊技機によれば、飾り図柄の表示の違いによってa時短状態〔ドリームRUSH〕とa時短状態〔超高速HYPER RUSH〕との差異を明確化して、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕において表示結果が「大当り」となるときの特別感を生じさせることができる。

20

【2113】

(効果02-29)

a時短状態〔ドリームRUSH〕で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い(不図示)。

【2114】

このような遊技機によれば、a時短状態〔ドリームRUSH〕に制御されたときと、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されたときとで、大当り遊技状態が開始されてから特別可変入賞球装置7が開放状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に賞球が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕では、変動表示期間が短くなる制御が実行されているため、変動表示の終了後に即時に特別可変入賞球装置7を開放状態に制御させることができ、変動を開始してから大当りラウンド遊技に移行するまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

30

【2115】

(効果02-30)

大入賞口を有する特別可変入賞球装置7に発光装置が備えられており、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕やb時短状態〔無敵RUSH〕において、第2特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置7を発光させることが可能である(不図示)。

40

【2116】

時短状態に制御されているときには、第2特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

50

【2117】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当たり」と判定されたことによって大当たりが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字）を画像表示装置5の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置7を発光させることによって画像表示装置5から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当たり」と判定されたことによって大当たりが発生したことに対する残念感を軽減することができる。

【2118】

（効果02-31）

図122-32及び図122-33に示したように、（2A）画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（2B）可動体02TM100が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出と、（2C）可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、（2D）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して3個の爆弾を投げる第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化（通常態様→赤色態様）させる第2対応表示変化演出（第2作用変化演出）と、で構成される一連の第2変化演出が実行されている。

【2119】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、可動体02TM100の味方キャラクタに関連した画像（味方キャラクタ02TM30B）と、対応表示（保留表示、アクティブ表示）との連携によって、第2作用変化演出のうち、第2作用演出と、第2作用変化演出のうち、第2対応表示変化演出とが実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【2120】

（効果02-32）

図122-29～図122-31、及び、図122-58に示したように、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチA演出（チャレンジ演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、チャレンジ演出における成功演出でチャレンジに成功する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。また、可動体02TM100の味方キャラクタと、スーパーリーチD演出（バトル演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体02TM100の味方キャラクタと、バトル演出における勝利演出で敵キャラクタに勝利する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている（不図示）。

【2121】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と、画像表示装置5に表示される味方キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって味方キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が味方キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【2122】

（効果02-33）

図122-41（1）に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様が赤色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合（95%、90%）は、対応表示の表示態様が青色態様に変化する場合に第1変化演出又は第2変化演出が実行される割合（20%）よりも高くなっている。

【2123】

図122-30及び図122-31に示したように、（1A）画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（1B）可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出と、（1C）可動体02

10

20

30

40

50

TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30Bが画像表示装置5の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、(1D)味方キャラクタが対応表示に対して1個の爆弾を投げる第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)と、で構成される一連の第1変化演出が実行されている。

【2124】

このような遊技機によれば、対応表示の表示態様を変化させる演出を多様化することができるとともに、可動体02TM100が動作したときに、第1作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【2125】

(効果02-34)

図122-30及び図122-31に示したように、第1変化演出では、(1D)第1作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第1対応表示変化演出(第1作用変化演出)が実行されている。また、図122-32及び図122-33に示したように、第2変化演出では、(2D)第2作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第2対応表示変化演出(第2作用変化演出)が実行されている。

【2126】

図122-41(1)に示したように、第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示(保留表示、アクティブ表示)の表示態様が赤色態様に変化する場合に、第2変化演出が実行される割合(50%~80%)は、第1変化演出が実行される割合(15%~40%)よりも高くなっている。

【2127】

このような遊技機によれば、味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【2128】

(効果02-35)

図122-30(4)に示したように、可動体02TM100を中間演出位置から初期位置に動作させているときに、第1変化演出の(1C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B(本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【2129】

また、図122-32(4)に示したように、可動体02TM100を最大演出位置から初期位置に動作させているときに、第2変化演出の(2C)キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置5の画面中央部に可動体02TM100の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ02TM30B(本例では、可動体02TM100の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ)が表示されている。

【2130】

このような遊技機によれば、可動体02TM100と味方キャラクタ02TM30Bの関連性を強調することができると共に、可動体02TM100と味方キャラクタ02TM30Bとの連携によって、味方キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【2131】

(効果02-36)

図122-30及び図122-31に示したように、(1A)画像表示装置5の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(1B)可動体02TM100が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出が実行され、(

10

20

30

40

50

1 C) 可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B が画像表示装置 5 の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(1 D) 味方キャラクタが対応表示に対して 1 個の爆弾を投げる第 1 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 1 対応表示変化演出 (第 1 作用変化演出) が実行されている。

【2 1 3 2】

また、図 1 2 2 - 3 2 及び図 1 2 2 - 3 3 に示したように、(2 A) 画像表示装置 5 の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、(2 B) 可動体 0 2 T M 1 0 0 が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出が実行され、(2 C) 可動体 0 2 T M 1 0 0 の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ 0 2 T M 3 0 B が画像表示装置 5 の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、(2 D) 味方キャラクタが対応表示に対して 3 個の爆弾を投げる第 2 作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第 2 対応表示変化演出 (第 2 作用変化演出) が実行されている。

【2 1 3 3】

このような遊技機によれば、変化前兆演出によって、遊技者に可動体 0 2 T M 1 0 0 の動作を期待させるとともに、味方キャラクタの出現を期待させることができる。また、第 1 作用演出と第 2 作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【2 1 3 4】

〔その他の変形例〕

(1) 上記の実施形態では、(i) 変動表示の表示結果が「大当たり」となったことに基づいて大当たり遊技状態に制御する〔一種大当たり〕と、(ii) 変動表示の表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御して V 入賞装置内の V 入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V 入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当たり遊技状態に制御する〔二種大当たり〕と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i + ii) 大当たり遊技状態に制御するパターンとして〔一種大当たり〕と〔二種大当たり〕とのパターンを有する〔一種 + 二種混合機〕である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2 1 3 5】

例えば、〔V 確変機〕の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。〔V 確変機〕では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態 (確変制御が実行される遊技状態) とを設けるものとする。また、確変状態として、a 確変状態と b 確変状態とを設けるものとする。大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、a 確変制御が実行される「a 確変大当たり」と、b 確変制御が実行される「b 確変大当たり」とが設けられるものとする。確変状態の種類に応じて大当たり種別を判定するときに参照するテーブルを異ならせる。

【2 1 3 6】

a 確変状態では、次回の大当たりが確定しているものの、75% の割合で「確変大当たり」となり、25% の割合で「通常大当たり」となる。一方で、b 確変状態では、次回の大当たりが確定しており、100% の割合で「確変大当たり」となる。例えば、a 確変状態では、75% の割合で「10 R 確変大当たり」となり、25% の割合で「出玉無し通常大当たり」となり、b 確変状態では、100% の割合で「10 R 確変大当たり」となる。即ち、a 時短状態は次回の大当たりが確定しているものの、実際に賞球が付与され、大当たり後に時短状態が継続する割合は 75% である一方で、b 時短状態は次回の大当たりが確定しており、実際に賞球が付与され、大当たり後に時短状態が継続する割合は 100% である。

【2 1 3 7】

例えば、通常状態における第 1 特別図柄の変動表示に基づく大当たりの大当たり種別として、以下に示す大当たり種別が設けられる。いずれの大当たり種別も、大当たり遊技状態の終了後

における時短制御の実行有無や確変制御（a 確変制御、b 確変制御）の実行有無に関して内容が異なる。

（X 1）「3 R 通常大当り」（4 0 %）

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

（X 2）「1 0 R a 確変大当り」（4 0 %）

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

（X 3）「1 0 R b 確変大当り」（2 0 %）

時短制御が実行される、且つ、b 確変制御も実行される

【2 1 3 8】

a 確変状態における第2 特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

（Y 1）「出玉無し通常大当り」（2 5 %）

時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない

（Y 2）「1 0 R a 確変大当り」（7 5 %）

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【2 1 3 9】

b 確変状態における第2 特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。

（Z 1）「1 0 R a 確変大当り」（1 0 0 %）

時短制御が実行される、且つ、a 確変制御も実行される

【2 1 4 0】

このような〔V 確変機〕の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2 1 4 1】

（2）上記の実施形態では、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間とは異なる期間に表示されてもよい。

【2 1 4 2】

例えば、大当りカウント表示が、大当り遊技状態のファンファーレ期間やエンディング期間に表示されてもよく、時短状態のスーパーリーチに発展した後の期間にも表示されてもよい。

【2 1 4 3】

（3）上記の実施形態では、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンと共通の演出態様の「高速通常小当り」の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンとは異なる演出態様の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【2 1 4 4】

例えば、b 時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「ロング通常小当り」の変動パターンを設けてもよい。この「ロング通常小当り」の変動パターンとは、変動表示期間が1 0 0 0 0 m s であり、画像表示装置5 の図柄表示エリア5 C に特殊図柄S（「S A F E」の文字を含む飾り図柄）が停止表示することによって、b 時短状態において「通常小当り」が発生したことを報知してもよい。b 時短状態において通常小当りが発生したこと報知することによって、この通常小当りが発生した遊技状態が、通常状態に転落してしまうa 時短状態ではなくb 時短状態の方でよかったというお得感を与えることができ、b 時短状態の特別感をより一層高めることができる。

【2 1 4 5】

（4）上記の実施形態では、対応表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様を青色態様や赤色態様に变化させるときに、第1 変化演出と第2 変化演出のいずれでも变化させ

10

20

30

40

50

ることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示の表示態様を青色態様や赤色態様に变化させるときに、第1変化演出と第2変化演出のいずれか一方のみで变化させることが可能な構成を採用してもよい。

【2146】

例えば、第1変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を青色態様に变化させてもよく、第2変化演出が実行された場合には、100%の割合で対応表示を赤色態様に变化させてもよい。また、第1変化演出が実行された場合であっても、対応表示を变化させなくてもよく、第2変化演出が実行された場合であっても、対応表示を变化させなくてもよい。

【2147】

(5) 上記の実施形態では、a時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が極めて困難な構成とすることにより、大当り遊技状態に制御させずに、通常状態に転落させる例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でV入賞が容易な構成とし、大当り遊技状態に制御させた後に、通常状態に転落させてもよい。

【2148】

例えば、「通常小当り」である場合にも、V判定入賞装置87の作動口が第2開放パターンで開放する構成を採用し、大当りを発生させ、10ラウンド分の賞球(1500個)を付与するものとする。但し、この場合の「通常小当り」では、大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御するものとする。このような構成によれば、通常小当りにおいても賞球を付与させることができるので、遊技者にとって大当り遊技状態後に通常状態に制御されてしまう残念感を軽減できる。

【2149】

(6) 上記の実施形態では、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいても1500個の賞球が付与される例を示したが、このような形態に限らず、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1500個より少ない賞球が付与されてもよい。

【2150】

例えば、初当り時に「図柄10Rb時短大当り」が発生した場合に、初当り時に1500個の賞球が付与され、b時短状態中に発生する大当りにおいて1000個の賞球が付与される。この場合、初当り時に、合計で2500個(1500個+1000個)の賞球が付与されることを報知する2500報知演出が実行されてもよい。

【2151】

(7) 上記の実施形態では、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが共通の表示サイズの状態で、単位擬似変動のスピードが速くなる例を示したが、このような形態に限らず、加速擬似変動演出において、第3飾り図柄の表示サイズが異なる表示サイズで、単位擬似変動のスピードが速くなるようにしてもよい。

【2152】

例えば、加速擬似変動演出において、単位擬似変動のスピードが速くなるにつれて、第3飾り図柄の表示サイズが大きくなるようにしてもよく、第3飾り図柄の表示サイズが小さくなるようにしてもよい。

【2153】

(8) 上記の実施形態では、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示とする一方で、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア5L、5C、5Rの第3飾り図柄を非表示するとともに、小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄も非表示としてもよい。

10

20

30

40

50

【2154】

(9) 上記の実施形態では、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときにのみ、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、[超高速HYPER RUSH]とは異なる演出モードに制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【2155】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。この場合、[ドリームRUSH]に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合は、[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合よりも低くなるものとする。

10

【2156】

また、[ドリームRUSH]に制御されているときの所定期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、[ドリームRUSH]に制御されているときの所定期間とは異なる期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能な構成を採用してもよい。

【2157】

例えば、[ドリームRUSH]に制御されているときの1~50変動目の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、[ドリームRUSH]に制御されているときの51変動目以降の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能とする。

20

【2158】

(10) 上記の実施形態では、モード切替判定値を3とする例を示したが、このような形態に限らず、モード切替判定値を3とは異なる値に設定してもよい。

【2159】

例えば、モード切替判定値を3よりも大きい5に設定してもよく、モード切替判定値を3よりも小さい2に設定してもよい。

【2160】

(11) 上記の実施形態では、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間(0.5秒)よりもファンファーレ演出の実行期間(0.1秒)の方が短い例を示したが、このような形態に限らず、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなるようにしてもよい。

30

【2161】

例えば、a時短状態[ドリームRUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合と、a時短状態[超高速HYPER RUSH]で実行された変動表示に基づいて大当たりが発生する場合とで、何れの場合も、大当たり図柄の図柄確定期間を0.5秒とし、ファンファーレ演出の実行期間を1.0秒とすることで、大当たり図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなる。

40

【2162】

(12) 上記の実施形態では、a時短状態[超高速HYPER RUSH]に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が1以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が約90%(900/997)であり、他の何れの変動パターンが選択される割合が約10%(97/997)であることによって、「超高速はずれ」(0.2秒)の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択さ

50

れる例を示したが、このような形態に限らず、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択されなくてもよい。

【２１６３】

例えば、a時短状態〔超高速HYPER RUSH〕に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が１以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が２５％であり、他の変動パターンとして変動パターンA～変動パターンDが選択される割合が各々２０％前後であり２５％未満であってもよい（合算で１００％）。

【２１６４】

以上に説明した本特徴部０２ＴＭには、以下に示す各構成が含まれる。

【２１６５】

手段１の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU１０３）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用CPU１２０）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記特別状態（時短状態）において、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（モード切替判定値＝３より１小さい「２」）を超えたとき（大当り発生カウント値≧３のとき）に所定期間より短い可変表示期間の可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合は、前記回数が前記所定回数（モード切替判定値＝３より１小さい「２」）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝１，２のとき）に前記所定期間より短い可変表示期間の可変表示（「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合より高く、

前記演出実行手段は、前記特別状態において、前記回数が前記所定回数を超えていないときに、前記回数が前記所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示（大当りカウント表示０２ＴＭ３００，「超高速HYPER RUSHまであとX回」）を前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２１６６】

このような遊技機によれば、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えたときに、所定回数を超えていないときよりも可変表示期間が所定期間よりも短くなる割合が高くなるため、特別状態において可変表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、特別状態に制御される場合、有利状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、有利状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような可変表示の制御が行われることを前提として、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、特別状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【２１６７】

手段２の遊技機は、

手段１の遊技機であって、

前記特別状態（時短状態）として、第１特別状態（a時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（b時短状態：無敵RUSH）と、があり、

10

20

30

40

50

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御CPU120）を含み、

装飾識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄となる飾り図柄の組合せ）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特定表示結果として、第1特定表示結果（偶数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果とは異なる第2特定表示結果（7を除いた奇数図柄揃いの組合せ）と、該第1特定表示結果及び該第2特定表示結果の何れとも異なる第3特定表示結果（7図柄揃いの組合せ）と、があり、

前記状態制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第1特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄3R通常大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御せず（3R大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御し）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Ra時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第1特別状態に制御可能であり（10R大当り遊技状態の終了後にa時短状態に制御可能であり）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄10Rb時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（10R大当り遊技状態の終了後にb時短状態に制御可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2168】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて、有利状態の終了後に特別状態に制御されない場合と、特別状態に制御される場合とがあり、さらに、特別状態に制御される場合には、第1特別状態に制御されるときと、第2特別状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される可変表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【2169】

手段3の遊技機は、

手段2の遊技機であって、

前記特定表示は、前記特別状態（a時短状態、b時短状態）と、前記有利状態とにおいて前記表示手段に表示可能であり、

前記演出実行手段は、

前記回数が更新されるときに、前記特定表示の態様を段階的に変化させることが可能であり（大当りカウント表示02TM300を第1段階から第3段階まで段階的に更新することが可能であるとともに、「超高速HYPER RUSHまであとX回」の残り回数を更新することが可能であり）、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（奇数図柄揃いの組合せ）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御される場合、前記特定表示の態様を少なくとも所定段階（1段階）変化させることが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2170】

このような遊技機によれば、連続して有利状態に制御された回数と特定表示の態様とが関連していることから、遊技者は特定表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された可変表示の表示結果に基づいて特定表示の態様に変化することから、通常状態で実行される可変表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2171】

手段4の遊技機は、

手段３の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果（７を除いた奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合よりも、前記有利状態の後の前記特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行される可変表示に基づいて前記有利状態に制御される割合が高く（ａ時短状態では、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御されるが、ｂ時短状態では、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合でも通常状態に制御されないため、次の大当りがほぼ確定しており）、

10

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御される場合、前記特定表示の態様を前記所定段階よりも多い段階変化させる（７図柄揃いによる大当り遊技状態中に１段階更新し、ｂ時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう１段階更新する）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２１７２】

このような遊技機によれば、有利状態終了後の遊技者にとっての有利度と特定表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、特定表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

20

【２１７３】

手段５の遊技機は、

手段２から手段４の何れかに記載の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態において所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく１５００個の賞球）を付与することが可能であり、該有利状態の後の前記特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された可変表示に基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態において前記所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく１５００個の賞球）を付与することが可能であり、

30

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されたときに、前記所定遊技価値が複数回（１５００×２回）付与されることを示唆する付与演出（「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表示する３０００報知演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２１７４】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された可変表示に基づいて有利状態に制御されたときに、その有利状態で付与される所定遊技価値と、その有利状態の終了後に制御される特別状態で実行される可変表示に基づく有利状態で付与される所定遊技価値とを含めた遊技価値が付与されることが示唆されるため、特別状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

40

【２１７５】

手段６の遊技機は、

手段２から手段５の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別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（画像表示装置５）において実行可能であり、

50

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果（7以外の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（3R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能である（b時短状態（無敵RUSH）を継続させることが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2176】

このような遊技機によれば、せっかく特別状態に制御されたにもかかわらず、第1特別識別情報の可変表示が実行されてしまったことにより特別状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、これに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、第2特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【2177】

手段7の遊技機は、

手段2から手段6の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別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（画像表示装置5）において実行可能であり、

特別識別情報として、第1特別識別情報（第1特別図柄）と、第2特別識別情報（第2特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第1特別図柄の始動条件の方が第2特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記特別状態に制御されているときに、前記第2特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第1特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第2特別図柄の始動条件の方が第1特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第3特定表示結果（7図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第2特別状態（b時短状態：無敵RUSH）において実行された前記第1特別識別情報の可変表示に対応して

10

20

30

40

50

実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第2特定表示結果又は前記第3特定表示結果（7の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（10R大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第1特別状態（a時短状態：通常小当りが発生してV入賞しなかった場合に通常状態に制御される時短状態）に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2178】

このような遊技機によれば、第2特別状態に制御されたにもかかわらず第1特別識別情報の可変表示が実行され、第2特定表示結果又は第3特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、少なくとも第1特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくとも第2特別状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【2179】

手段8の遊技機は、

手段1から手段7の何れかに記載の遊技機であって、

前記特定表示（大当りカウント表示）を、第1強調態様（第1カウント部のみが強調された態様）と、該第1強調態様よりも強調された（該第1強調態様よりも視認性が高い）第2強調態様（第1カウント部及び第2カウント部が強調された態様）と、で表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記所定回数（2）を超えていない場合、

前記回数が第1回数（1）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝1のとき）に、前記特定表示を前記第1強調態様で前記表示手段に表示可能であり、

前記回数が前記第1回数（1）を超えているとき（大当り発生カウント値＝2のとき）に、前記特定表示を前記第2強調態様で前記表示手段に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2180】

このような遊技機によれば、特定表示の態様によって連続して有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの残り回数を示唆することができ、特定表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【2181】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高い（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速

10

20

30

40

50

はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【２１８２】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。

【２１８３】

手段１０の遊技機は、

手段９の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記有利状態の終了後に所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御可能であり、を備え、

前記状態制御手段は、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（２）を超えたときに前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態（大当たり発生カウント値が１又は２の場合：ドリームＲＵＳＨモードのα時短状態）において前記特殊可変表示を実行しない（はずれ用変動パターン判定テーブルに「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれない）

ことを特徴とする遊技機。

【２１８４】

このような遊技機によれば、所定状態と特別状態とを可変表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、有利状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、特別状態の特殊性を遊技者に実感させることができる。

【２１８５】

手段１１の遊技機は、

手段１０の遊技機であって、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記状態制御手段は、前記所定状態（大当たり発生カウント値＝１～２：ドリームＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後に前記特別状態（大当たり発生カウント値＝３～１００００：超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのα時短状態）に制御可能であり、

前記可変表示手段は、前記所定状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて前記特別状態に制御されたときに、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示（変動表示期間が３０．２秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別可変表示の可変表示期間は、前記特別状態に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後、再度前記特別状態に制御されたとき（超高速ＨＹＰＥＲ ＲＵＳＨモードのα時短状態が継続するとき）に実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示の可変表示期間（擬似変動はずれ（２．８秒），超高速はずれ（０．２秒），スーパーリーチＣはずれ（１０秒），スーパーリーチＢはずれ（２０秒）、の何れの変動パターン）より長く、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示（突入変動はずれ（３０．２秒））に対応して前記特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（加速擬似変動演出、モード開始示唆演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２１８６】

このような遊技機によれば、特殊可変表示よりも長い可変表示期間が確保されている特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆することができる。

10

20

30

40

50

【2187】

手段12の遊技機は、

手段11の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記特別可変表示の可変表示期間（変動表示期間30.2秒）と、該特別可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間（図柄確定期間0.5秒）とを含む期間のうちの第1期間（変動開始～変動開始から30秒）において、前記示唆演出を実行可能であり、該第1期間の後の第2期間（変動開始から30秒～変動開始から30.2秒（残りの変動表示期間0.2秒）+図柄確定期間0.5秒）において、前記特殊可変表示と共通の態様（超高速はずれ（0.2秒）の変動パターンと共通態様で飾り図柄を変動表示させること）により前記所定表示結果（はずれ図柄）を表示可能であることを特徴とする遊技機。

10

【2188】

このような遊技機によれば、特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の可変表示期間は特殊可変表示ほど短くないにもかかわらず、特別状態に突入して1回目の可変表示から可変表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。

【2189】

手段13の遊技機は、

手段12の遊技機であって、

表示手段（画像表示装置5）を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、

装飾識別情報の可変表示期間内に、装飾識別情報を仮停止させた後に可変表示させる再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、

前記第1期間において、複数回の再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、後の再可変表示の可変表示期間を、先の再可変表示の可変表示期間よりも短くすることが可能であり（変動表示相当期間を、7.5秒、3.5秒、2秒、1秒、0.7秒、0.5秒、0.3秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出を実行可能であり）、

前記演出実行手段は、前記第1期間（変動開始～変動開始から30秒）において、前記特別状態に対応した演出モードに移行することを報知する（加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出を実行可能である）

30

ことを特徴とする遊技機。

【2190】

このような遊技機によれば、第1期間を有効に利用して、特別状態に移行したときに可変表示期間が短くなることを認識させるとともに、特別状態に対応した演出モードに移行することを報知することができる。

【2191】

手段14の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態、b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

40

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、演出制御用CPU120）と、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定を実行するCPU103）と、

50

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、
表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

10

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記表示手段の表示領域は、第1表示領域（飾り図柄の図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを含む画面中央領域）と、該第1表示領域よりも画面の周縁寄りであって該第1表示領域よりも狭い領域である第2表示領域（図柄表示エリア5L, 5C, 5Rを除いた画面端側の領域）と、を含み、

20

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（第1先読み演出、第2先読み演出）を前記保留記憶を対象として、当該保留記憶よりも前の可変表示中に前記表示手段において実行可能であり、

前記示唆演出は、前記第1表示領域において実行され、実行されている可変表示に対応する装飾識別情報を用いる第1示唆演出（確定停止していない飾り図柄に「HOLD」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる第1先読み演出）と、該第1示唆演出とは異なり、かつ前記第2表示領域において実行される第2示唆演出（7図柄揃いの画像を含む第2先読み画像を表示する第2先読み演出）と、を含み、

前記第1示唆演出の実行割合は前記第2示唆演出の実行割合よりも高い（第1先読み演出の方が第2先読み演出よりも実行割合が高い）

30

ことを特徴とする遊技機。

【2192】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第1示唆演出は、装飾識別情報を用いた演出であって、遊技者が注目し易い第1表示領域において実行されることから、特別状態における可変表示期間の短さを実感させつつ有利状態に制御される期待感を高めることができる。

【2193】

40

手段15の遊技機は、

手段14の遊技機であって、

前記第1示唆演出は複数種類（第1先読み演出、図柄巨大化演出）あり、前記第2示唆演出（第2先読み演出、保留先読み演出）は複数種類あり、

全ての種類の前記第1示唆演出の実行割合の合計（第1先読み演出の実行割合＋図柄巨大化演出の実行割合）が、全ての種類の前記第2示唆演出の実行割合の合計（第2先読み演出の実行割合＋保留先読み演出の実行割合）よりも高いか、または、何れかの種類の前記第1示唆演出の実行割合（第1先読み演出の実行割合）が、何れかの種類の第2示唆演出の実行割合（第2先読み演出の実行割合、保留先読み演出の実行割合）よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

50

【2194】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示期間の短さを実感させることができる。

【2195】

手段16の遊技機は、

手段14または手段15の遊技機であって、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、

装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示は、装飾識別情報が画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、装飾識別情報が画面の奥から手前に向かう態様（飾り図柄が急激に拡大する態様）であり、

表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示が連続して実行されるときに、先の可変表示に対応して停止された装飾識別情報よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で、後の可変表示に対応する装飾識別情報が表示された後、装飾識別情報のサイズが小さくなる

ことを特徴とする遊技機。

【2196】

このような遊技機によれば、表示結果が所定表示結果となる可変表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に装飾識別情報が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で装飾識別情報の透過度が変化するため、特別状態における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【2197】

手段17の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用CPU120）を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特殊可変表示が連続して実行される場合（「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが連続する場合）、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である（先の超高速はずれ変動で確定停止した飾り図柄の組合せが、後の超高速はずれ変動が開始されたときに一旦その組合せのまま拡大して透過性が高くなり、その後、飾り図柄の組合せが縮小したときに、飾り図柄の組合せが当該超高速はずれ変動で確定停止され

10

20

30

40

50

る飾り図柄の組合せに変化する)

ことを特徴とする遊技機。

【2198】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

10

【2199】

手段18の遊技機は、

手段17の遊技機であって、

前記演出実行手段(演出制御用CPU120)は、前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報(飾り図柄)に対応して、前記装飾識別情報の背景側に付加される第1付加情報(第3飾り図柄において、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄)と、前記装飾識別情報を強調し前記第1付加情報の領域外まで表示される第2付加情報(第3飾り図柄において、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示)と、を表示可能であり、

20

前記特別状態とは異なる所定状態(ドリームRUSHモードのa時短状態)に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報に対応して、少なくとも前記第2付加情報は表示されない(台座図柄と光線エフェクト表示の両方とも表示されないか、または、台座図柄は表示される一方で光線エフェクト表示は表示されない)

ことを特徴とする遊技機。

【2200】

このような遊技機によれば、特別状態において装飾識別情報がより強調されることにより、可変表示期間が短い状況下で装飾識別情報を認識し易くするとともに、装飾識別情報が可変表示する際のスピード感を際立たせることができる。

【2201】

30

手段19の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、

通常状態(低ベース状態)と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態(高ベース状態(時短状態): a時短状態, b時短状態)と、に制御可能な状態制御手段(CPU103)と、

可変表示(特別図柄の変動表示, 飾り図柄の変動表示, 小図柄の変動表示)を実行する可変表示手段(第1特別図柄表示装置4A, 第2特別図柄表示装置4B, 演出制御用CPU120)と、

始動条件(始動入賞口への入賞)は成立したが開始条件(特別図柄の変動表示が実行されておらず且つ大当り遊技状態と小当り遊技状態の何れにも制御されていないこと)は成立していない可変表示の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段(RAM102)と、表示手段(画像表示装置5)と、を備え、

40

前記可変表示手段として、装飾識別情報(飾り図柄)の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段(演出制御用CPU120)を含み、

可変表示の表示結果が特定表示結果(大当り図柄)となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態(超高速HYPER RUSHモードのa時短状態)に制御されており前記保留記憶数が0でないときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果(はずれ図柄)となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示(変動表示期間が図柄確定期間0

50

・ 5 秒より短い「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が 0 でないときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が 1 以上である場合、「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が 0 のときに、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示を実行可能であり（保留記憶数が 0 である場合に、「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ（2.8 秒）」変動パターンを選択することが可能であり）、

前記特別可変表示において、前記特殊可変表示が実行されるときの変動識別情報の可変表示期間と共通の可変表示期間（[変動表示相当期間 0.2 秒 + 図柄確定停止相当期間 0.5 秒 = 0.7 秒] の周期）となる変動識別情報の可変表示（飾り図柄の仮停止及び再変動）を複数回実行する特別制御（等速擬似変動演出）を可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2202】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が 0 の場合は、可変表示期間が長い特別可変表示が実行されることにより、可変表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の特殊可変表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、特別状態におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【2203】

手段 20 の遊技機は、

手段 19 の遊技機であって、

前記特別状態（超高速 H Y P E R R U S H モードの a 時短状態）に制御されており前記保留記憶数が 0 のときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特別可変表示が最も高い割合で実行される（保留記憶数が 0 である場合、「擬似変動はずれ（2.8 秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【2204】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【2205】

手段 21 の遊技機は、

手段 19 または手段 20 の遊技機であって、

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリーム R U S H モードの a 時短状態）に制御されており前記保留記憶数が 0 のときに、前記特別制御を実行せず、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い所定可変表示を実行可能である（「擬似変動はずれ（2.8 秒）」変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ（10 秒）」変動パターンを選択可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【2206】

このような遊技機によれば、特別状態における特別可変表示の特徴を明確にすることが

10

20

30

40

50

できるとともに、所定状態に制御されているときも、可変表示が実行されていない状況でもできるだけ回避することができる。

【2207】

手段22の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

表示手段（画像表示装置5）と、を備え、

前記特別状態として、第1特別状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記第2特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間（1秒）より短い割合は、前記第1特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間（1秒）より短い割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態に制御されているときに、前記第1特別状態に制御されていることを報知する第1特別表示（第1ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特別表示の態様を変化させる第1特定変化演出（第1ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、前記第2特別状態に制御されていることを報知する第2特別表示（第2ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記第2特別表示の態様を変化させる第2特定変化演出（第2ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、

前記第2特定変化演出における前記第2特別表示の態様に変化する周期は、前記第1特定変化演出における前記第1特別表示の態様に変化する周期よりも短い（第2ロゴ周期変化演出における変化周期（0.5s）は、第1ロゴ周期変化演出における変化周期（5s）よりも短い）

ことを特徴とする遊技機。

【2208】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第

10

20

30

40

50

2 特別状態において、第 2 特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第 2 特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

【2209】

手段 23 の遊技機は、

手段 22 の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域 (2) を備え、

前記遊技領域は、第 1 遊技領域 (左遊技領域) と、第 2 遊技領域 (右遊技領域) とを含み、

前記通常状態 (低ベース状態) に制御されているときは、前記第 2 遊技領域よりも前記第 1 遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり (特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く)、

前記特別状態 (高ベース状態 (時短状態) : a 時短状態, b 時短状態) に制御されているときは、前記第 1 遊技領域よりも前記第 2 遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり (特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く)、

前記第 1 特定変化演出において、前記第 1 特別表示の態様は、前記第 1 遊技領域から前記第 2 遊技領域の方向に変化し (第 1 ログ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し)、

前記第 2 特定変化演出において、前記第 2 特別表示の態様は、前記第 1 遊技領域から前記第 2 遊技領域の方向に変化する (第 2 ログ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様に変化し)

ことを特徴とする遊技機。

【2210】

このような遊技機によれば、第 1 特別表示によって、第 1 特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体球を発射すべき領域が第 2 遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第 2 特別表示によって、第 2 特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域が第 2 遊技領域であることを報知することが可能となる。

【2211】

手段 24 の遊技機は、

手段 22 または手段 23 の遊技機であって、

遊技媒体が発射される遊技領域 (2) を備え、

前記遊技領域は、第 1 遊技領域 (左遊技領域) と、第 2 遊技領域 (右遊技領域) とを含み、

前記特別状態 (高ベース状態 (時短状態) : a 時短状態, b 時短状態) に制御されたときに、前記第 2 遊技領域に遊技媒体を発射するように指示する指示表示 (「右打ち」の文字と右向きの矢印とを含む第 1 システム表示及び第 2 システム表示) を前記表示手段 (画像表示装置 5) に表示可能であり、

前記指示表示の態様は、前記第 1 遊技領域から前記第 2 遊技領域の方向に変化し (右向きの矢印が左から右に周期的に移動する態様であり)、

前記第 2 特別状態 (超高速 H Y P E R R U S H モードの a 時短状態) における前記指示表示の態様の变化速度は、前記第 1 特別状態 (ドリーム R U S H モードの a 時短状態) における前記指示表示の態様の变化速度よりも大きい (第 2 システム表示における矢印の移動周期は 0.3 秒であり、第 1 システム表示における矢印の移動周期は 3 秒である)

ことを特徴とする遊技機。

【2212】

このような遊技機によれば、指示表示によって、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域を報知するとともに、第 2 特別状態における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2213】

手段 25 の遊技機は、

手段 2 2 から手段 2 4 の何れかに記載の遊技機であって、

始動条件は成立したが開始条件は成立していない可変表示に関する情報（保留情報）と、開始条件が成立した可変表示に関する情報（実行されている変動表示に関する情報）とを記憶する記憶手段（RAM 1 0 2）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出実行手段は、

可変表示に対応した対応表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置 5）に表示可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a 時短状態、b 時短状態）に制御されているときに、前記対応表示を回転させることが可能であり、

前記第 2 特別状態（超高速 HYPER RUSH モードの a 時短状態）に制御されているときは、前記第 1 特別状態（ドリーム RUSH モードの a 時短状態）に制御されているときよりも前記対応表示の回転速度が大きい（第 2 回転対応表示の回転周期は 0.3 秒であり、第 1 回転対応表示の回転周期は 3 秒である）

ことを特徴とする遊技機。

【2 2 1 4】

このような遊技機によれば、対応表示が回転することによって、特別状態に制御されていることを認識させるとともに、第 2 特別状態に制御されているときは、第 1 特別状態に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、可変表示期間の短さをより強調することができる。

【2 2 1 5】

手段 2 6 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a 時短状態、b 時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU 1 0 3）と、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示、小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速 HYPER RUSH モードの a 時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間 0.5 秒より短い「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速 HYPER RUSH モードの a 時短状態）に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が 1 以上である場合、「超高速はずれ（0.2 秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当たり図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、

前記特別状態（超高速 HYPER RUSH モードの a 時短状態）において、表示結果が前記特定表示結果（大当たり図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させないことが可能である（図柄大当たりでは「図柄揃

10

20

30

40

50

い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である)

ことを特徴とする遊技機。

【2216】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、有利状態に制御されるときに装飾識別情報を停止表示させないことが可能であるため、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【2217】

手段27の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態，b時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A，第2特別図柄表示装置4B，演出制御用CPU120）と、

演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、

可変表示（特別図柄の変動表示の）の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が1以上である場合、「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記演出実行手段は、

表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において、表示結果が前記特殊表示結果（小当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（小当り経由大当りでは「図柄揃い演出」を実行することが可能であり）、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させない（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2218】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、表示結果が特殊表示結果となる可変表示が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技媒体が特定領域を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が特定表示結果となる可変表示が実行されたときには、装飾識別情報を停止表示させないことで、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

10

【2219】

手段28の遊技機は、

手段26または手段27の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）とは異なる所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能である（図柄大当りで「図柄揃い演出」を実行することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

20

【2220】

このような遊技機によれば、装飾識別情報の表示の違いによって所定状態と特別状態との差異を明確化して、特別状態において表示結果が特定表示結果となるときの特別感を生じさせることができる。

【2221】

手段29の遊技機は、

手段28に記載の遊技機であって、

第1状態（閉鎖状態）と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置7）を備え、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示（変動表示期間が図柄確定期間0.5秒より短い「超高速はずれ（0.2秒）」変動パターンの変動表示）の実行割合は、前記所定状態（ドリームRUSHモードのa時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、前記所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示の実行割合よりも高く、

30

前記有利状態の開始に対応した開始演出の終了後に、前記特別可変手段が前記第2状態に制御され（ファンファーレ演出の終了後に特別可変入賞球装置7が開放状態となり）、

前記所定状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときと、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときとで、前記開始演出の実行期間は、前記特定表示結果の確定期間よりも短い（ドリームRUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、超高速HYPER RUSHモードのa時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が短い）

40

ことを特徴とする遊技機。

【2222】

このような遊技機によれば、所定状態に制御されたときと、特別状態に制御されたときとで、有利状態が開始されてから特別可変手段が第2状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に遊技価値が付与されるまでの期間を遊技

50

者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、特別状態では、可変表示期間が短くなる制御が実行されているため、可変表示の終了後に即時に特別可変手段を第2状態に制御させることができ、可変表示を開始してから有利状態において遊技価値が付与されるまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【2223】

手段30の遊技機は、

手段26から手段29のいずれかに記載の遊技機であって、

第1状態（閉鎖状態）と、該第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置7）と、

前記特別可変手段の位置に対応して設けられる特別発光手段（特別可変入賞球装置7の周囲または開閉部に設けられる発光装置）と、を備え、

可変表示の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：a時短状態、b時短状態）に制御されているときは、前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときよりも前記特殊状態に制御される頻度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特別状態（超高速HYPER RUSHモードのa時短状態）に制御されている場合に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（図柄大当りが発生したとき）と、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（小当り経由大当りが発生したとき）とで、何れのかときに前記特別発光手段を発光させ（特別可変入賞球装置7の発光装置を発光させ）、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるときに、前記特別可変手段が前記第2状態に制御されることに基づいて、前記特別可変手段に遊技媒体を発射するよう指示する指示表示（「アタッカーを狙え！！」の表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2224】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されているときに、特殊状態に基づく有利状態に制御される場合と、特定表示結果に基づく有利状態に制御される場合とで、何れかの場合に、特別発光手段の発光と、指示表示の表示とが行われるため、遊技者は、特定表示結果に基づく有利状態に制御されたことに気付きにくい。すなわち、せっかく特別状態に制御されており、特殊状態を経由した有利状態に制御され易い状況であるにもかかわらず、通常状態であっても同じ確率で発生可能な特定表示結果に基づく有利状態が発生したことに対する残念感を感じさせないようにすることができる。

【2225】

手段31の遊技機は、

手段1から手段30の何れかに記載の遊技機であって、

可動役物（可動体02TM100）と、

表示手段（画像表示装置5）と、

可変表示に関する情報を記憶する記憶手段（RAM102）と、

前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（CPU103）と、を備え、

可変表示に対応した対応情報（実行されていない変動表示（保留記憶）に対応した保留表示、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記対応表示の表示態様として、第1態様（通常態様）と、該第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（赤色態様）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記対応表示を前記第1態様から前記第2態様に变化させる態様変化演出を実行可能であり、

前記可動役物を第1位置（初期位置）から第2位置（最大演出位置）に移動させる可動役物演出（最大動作演出）を実行可能であり、

前記可動役物演出の実行後、前記可動役物を前記第2位置から前記第1位置に移動させることに対応して、前記可動役物に関連した関連表示（可動体02TM100の味方キャラクタと同じ味方キャラクタ02TM30B）を前記表示手段に表示可能であり、

前記関連表示が前記対応表示に作用する作用演出（第2作用変化演出のうち、味方キャラクタ02TM30Cが保留表示又はアクティブ表示に向かって3個の爆弾を投げる第2作用演出）を実行するとともに、当該作用演出の対象となった前記対応表示を対象とする前記態様変化演出（第2作用変化演出のうち、爆弾が当たった保留表示又はアクティブ表示が通常態様から赤色態様に变化する第2対応表示変化演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2226】

このような遊技機によれば、可動役物と、可動役物に関連した関連表示と、対応表示との連携によって作用演出及び態様変化演出が実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する場合の興趣を向上させることができる。

【2227】

手段32の遊技機は、

手段31の遊技機であって、

前記可動役物（可動体02TM100）は特定キャラクタ（味方キャラクタ）を模した形状を有し、

前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）は前記特定キャラクタの画像を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定キャラクタがバトルを行うバトル演出（味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出）を前記表示手段（画像表示装置5）において実行可能であり、

前記バトル演出が実行された場合、前記有利状態に制御されるときに、前記特定キャラクタが勝利する勝利演出（味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2228】

このような遊技機によれば、可動役物と、表示手段に表示される特定キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって特定キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が特定キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【2229】

手段33の遊技機は、

手段31または手段32の遊技機であって、

前記対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様として、前記第1態様（通常態様）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態様（赤色態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が低い所定態様（青色態様）があり、

前記演出実行手段は、前記態様変化演出として、前記対応表示を前記第1態様から前記所定態様に变化させる第1態様変化演出（通常態様から青色態様への変化）と、前記対応表示を前記第1態様から前記第2態様に变化させる第2態様変化演出（通常態様から赤色態様への変化）と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を投げる第1作用演出または第2作用演出）が実行される割合は、前記第1態様変

10

20

30

40

50

化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出が実行される割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記可動役物（可動体02TM100）を、前記第1位置（初期位置）から、前記第1位置と前記第2位置（最大演出位置）との間の所定位置（中間演出位置）に移動させることが可能であり、

前記可動役物を前記所定位置から前記第1位置に移動させることに対応して前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）を表示させ、該関連表示が前記対応表示に作用する前記作用演出を実行し、該作用演出の対象となった対応表示を対象とした前記第1態様変化演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2230】

このような遊技機によれば、態様変化演出を多様化することができるとともに、可動役物が動作したときに、作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【2231】

手段34の遊技機は、

手段31から手段33の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記作用演出として、第1作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を1個投げる第1作用演出）と、該第1作用演出よりも視認性が高い第2作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を3個投げる第2作用演出）と、を実行可能であり、

前記第2態様変化演出が実行される場合に当該第2態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第2作用演出が実行される割合は、前記第1態様変化演出が実行される場合に当該第1態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第2作用演出が実行される割合よりも高い

ことを特徴とする遊技機。

【2232】

このような遊技機によれば、作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に变化する期待感を持たせることができる。

【2233】

手段35の遊技機は、

手段31から手段34の何れかに記載の遊技機であって、

前記可動役物（可動体02TM100）は前記特定キャラクタ（可動体02TM100の味方キャラクタ）の顔を模した形状を有し、

前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）は前記特定キャラクタの顔の画像を含み、

前記演出実行手段（演出制御用CPU120）は、前記可動役物演出の実行後、前記可動役物が前記第2位置（最大演出位置）から前記第1位置（初期位置）に移動しているときと、前記可動役物が前記第1位置（初期位置）まで移動したときとで、前記関連表示（味方キャラクタ02TM30B）を前記表示手段（画像表示装置5）に継続して表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2234】

このような遊技機によれば、可動役物と関連表示の関連性を強調することができると共に、可動役物と関連表示との連携によって、特定キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【2235】

手段36の遊技機は、

手段 3 1 から手段 3 5 の何れかに記載の遊技機であって、

前記演出実行手段（演出制御用 CPU 1 2 0）は、

前記作用演出として、第 1 作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を 1 個投げる演出）と、該第 1 作用演出よりも視認性が高い第 2 作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を 3 個投げる演出）と、を実行可能であり、

前記作用演出が実行されることを示唆する示唆演出（変化前兆演出）を実行した後に、前記可動役物演出（中間動作演出）を実行し、前記第 1 作用演出を実行することが可能であり、

前記示唆演出を実行した後に、前記可動役物演出（最大動作演出）を実行し、前記第 2 作用演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 2 2 3 6 】

このような遊技機によれば、示唆演出によって、遊技者に可動役物の動作を期待させるとともに、特定キャラクタの出現を期待させることができる。また、第 1 作用演出と第 2 作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【符号の説明】

【 2 2 3 7 】

1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	画像表示装置
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 CPU

10

20

30

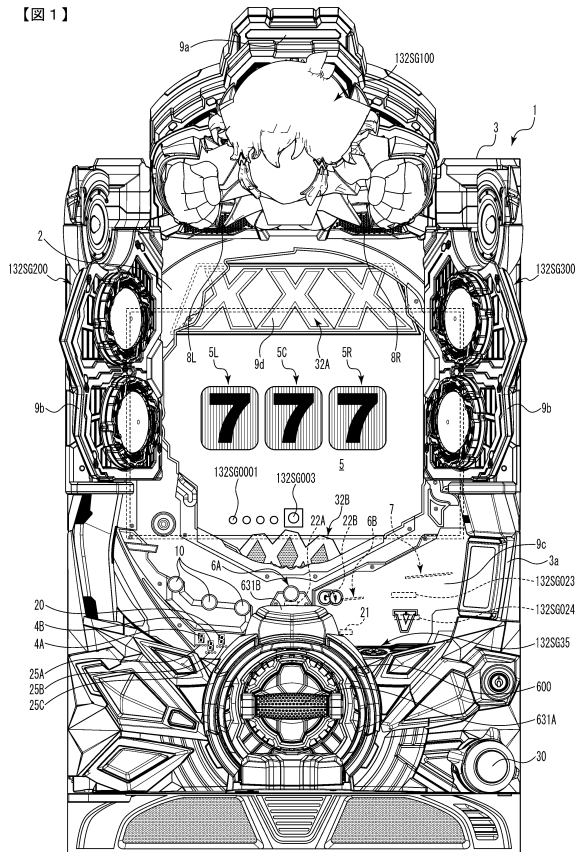
40

50

【図面】

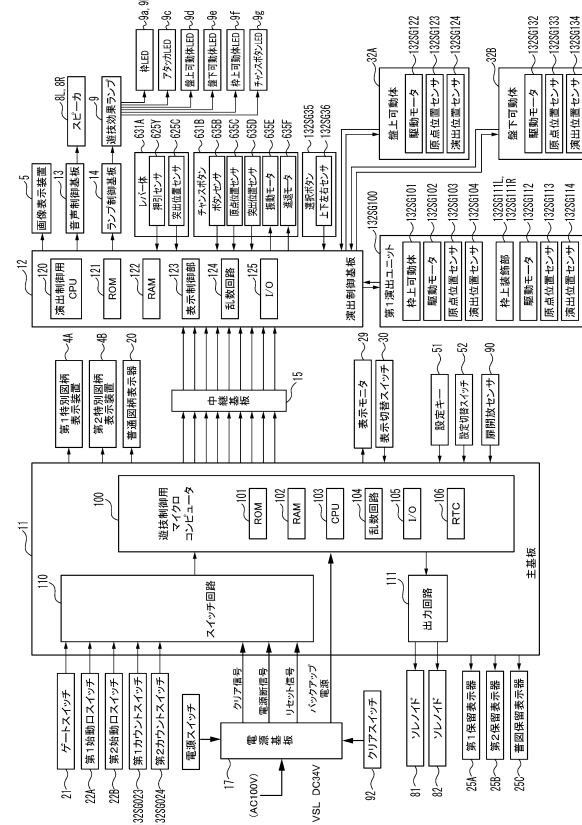
【図 1】

【圖 1】



【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復帰指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動力デゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動力デゴリ)を指定
D1	00	√入賞通知指定	√入賞したことを指定
D2	XX	残り第2特図短回転数通知	残り第2特図短回転数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定

【図 4】

【図 4】

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	小当りA
8C	04	第5可変表示結果指定	小当りB

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第1遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第2遊技状態背景指定	大当りAの大当り遊技終了後の時短状態A(1回の時短制御)
95	02	第3遊技状態背景指定	大当りBの大当り遊技終了後の時短状態C1(685回の時短制御)
95	03	第4遊技状態背景指定	大当りCの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	04	第5遊技状態背景指定	大当りDの大当り遊技終了後の時短状態B(7回の時短制御)
95	05	第6遊技状態背景指定	大当りEの大当り遊技終了後の時短状態C2(685回の時短制御)

※:時短制御回数は第2特図

【図 5】

【図 5】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 6】

【図 6】

(A) 第 1 特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態)→非リーチ (はずれ)
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮 (通常状態)→非リーチ (はずれ)
PA1-3	500	短縮 (時短制御中)→非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	23000	擬似連1回→ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-3	43000	スーパリーチ α (はずれ)
PA2-4	49000	擬似連2回→スーパリーチ α (はずれ)
PA2-5	53000	スーパリーチ β (はずれ)
PA2-6	62000	擬似連3回→スーパリーチ 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	スーパリーチ α (大当り)
PB1-4	49000+15000	擬似連2回→スーパリーチ α (大当り)
PB1-5	53000+15000	スーパリーチ β (大当り)
PB1-6	62000+15000	擬似連3回→スーパリーチ 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	スーパリーチ γ (小当り)

【図 7】

【図 7】

(A) 表示結果判定テーブル1

大当り判定値 (MR1 [0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定パツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586 (確率:1/200)
	小当り	なし (確率:0)

(B) 表示結果判定テーブル2

大当り判定値 (MR1 [0～65535]と比較される)		
可変表示特図指定パツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586 (確率:1/200)
	小当り	32767～42129 (確率:約1/7)

【図 8】

【図 8】

大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後 遊技状態	時短制御回数 (第2特図)	時短制御回数 (第1特図+第2特図)
大当りA	3	全て0.5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0.5秒	時短状態C1	685回 (685回以内の大当りまで)	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)

(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

10

20

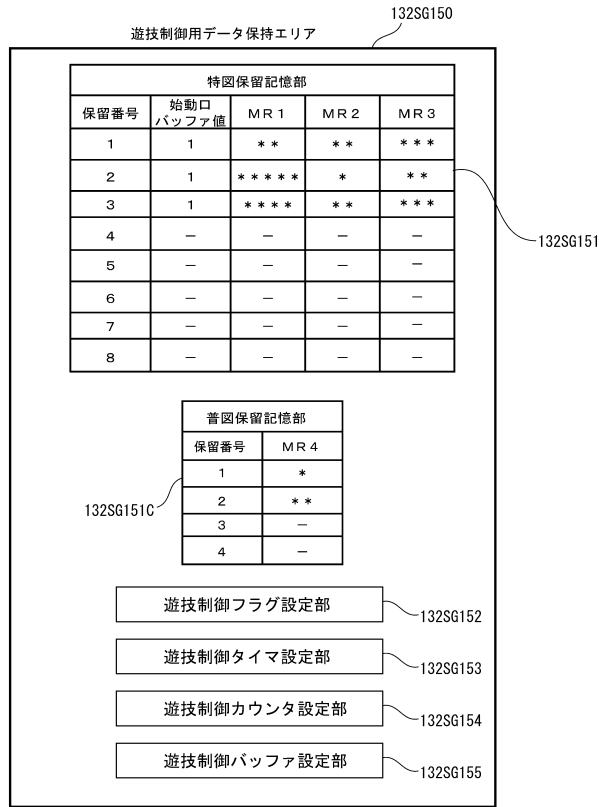
30

40

50

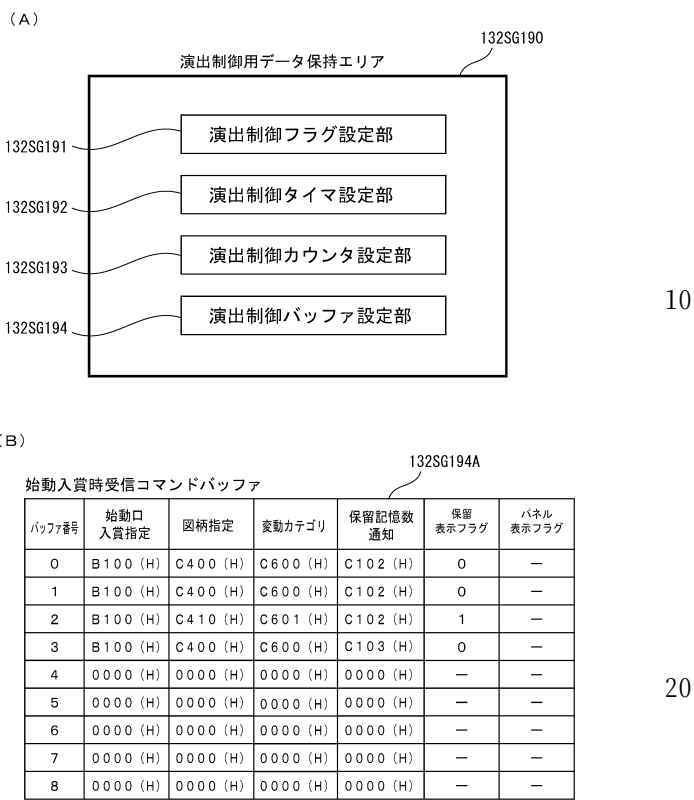
【図 9】

【図 9】



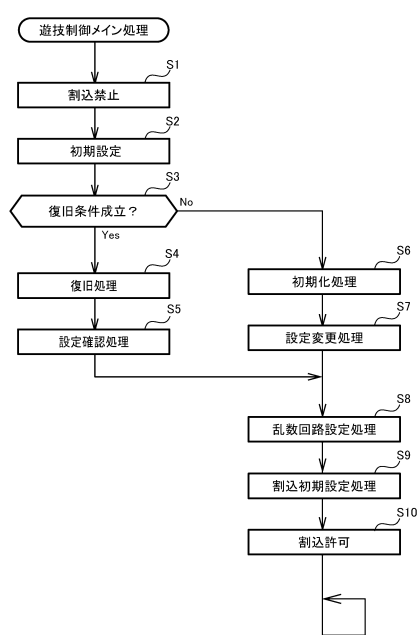
【図 1 0】

【図 1 0】



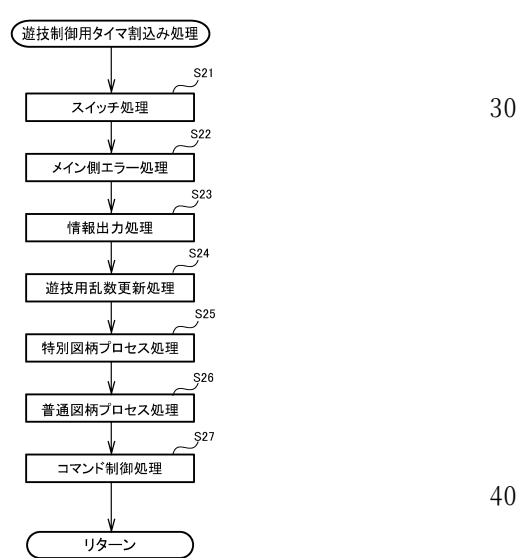
【図 1 1】

【図 1 1】



【図 1 2】

【図 1 2】



10

20

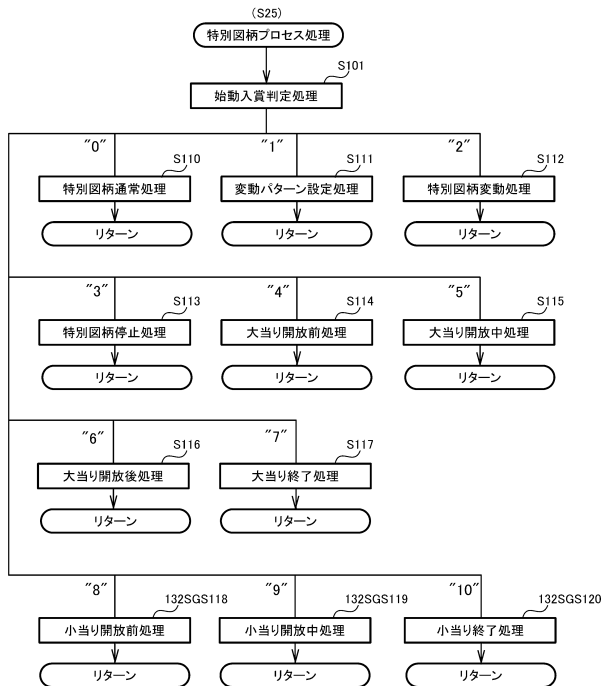
30

40

50

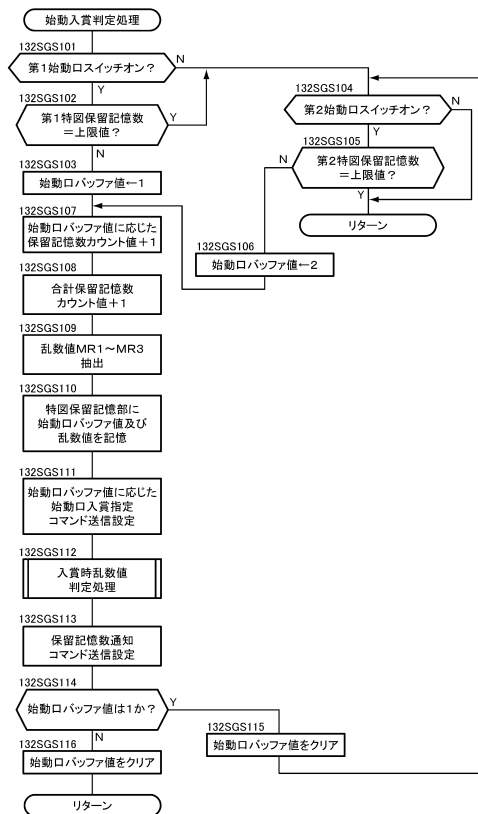
【図 13】

【図 13】



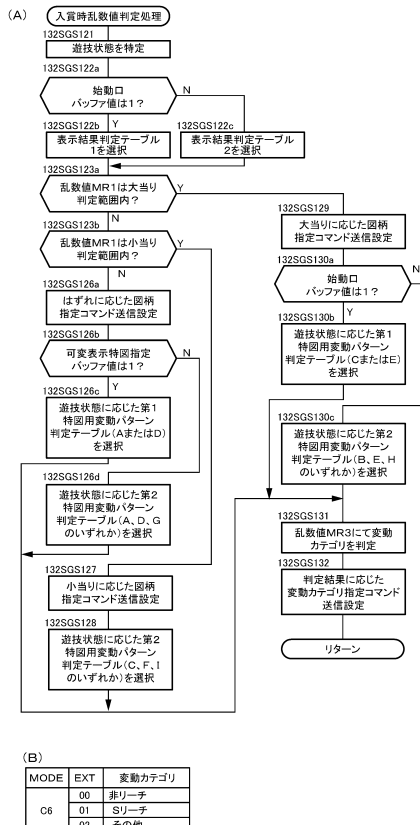
【図 14】

【図 14】



【図 15】

【図 15】

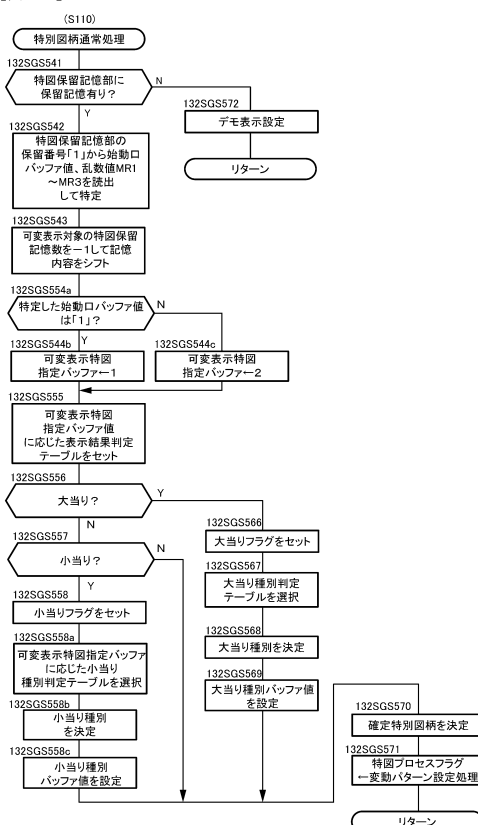


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	スリーチ
	02	その他

【図 16】

【図 16】



10

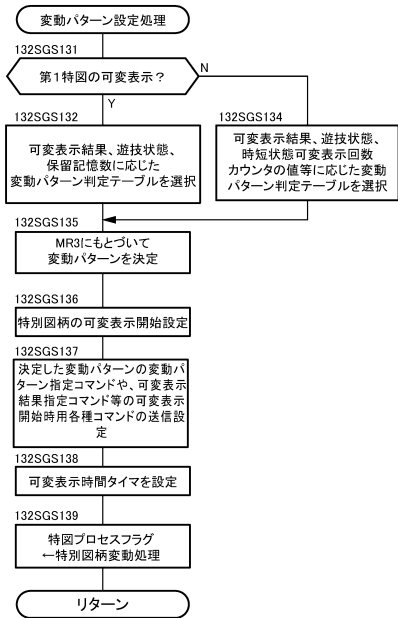
20

30

40

50

【図 17】
【図 17】



【図 18】
【図 18】

(A) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル A (はずれ、通常状態、第 1 特図保留記憶数 0 ~ 2)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
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)	MR 3
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)	MR 3
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 19】
【図 19】

(A) 第 1 特図用変動パターン判定テーブル D (はずれ、時短状態)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
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)	MR 3
PB1-4	50000+15000	1~997

【図 20】
【図 20】

(A) 第 2 特図用変動パターン判定テーブル A (はずれ、時短状態 A)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR 3
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)	MR 3
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)	MR 3
PC3-3	50000	1~997

10

20

30

40

50

【図 2 1】

【図 2 1】

(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 2 2】

【図 2 2】

(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 2 3】

【図 2 3】

(A) 第2特図用変動パターン判定テーブルJ (はずれ、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PA3-3	15000	1~997

(B) 第2特図用変動パターン判定テーブルK (大当り、時短状態C2における11回目可変表示)

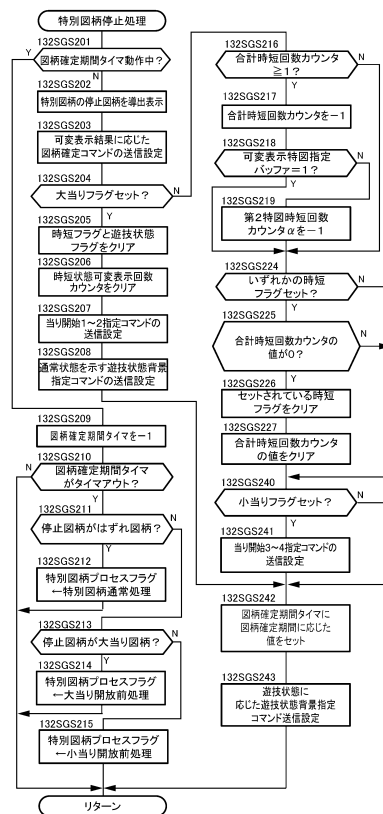
変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PB3-2	20000+15000	1~997

(C) 第2特図用変動パターン判定テーブルL (小当り、時短状態C2における11回目可変表示)

変動パターン	特図変動時間 (ms)	MR3
PC3-2	20000	1~997

【図 2 4】

【図 2 4】



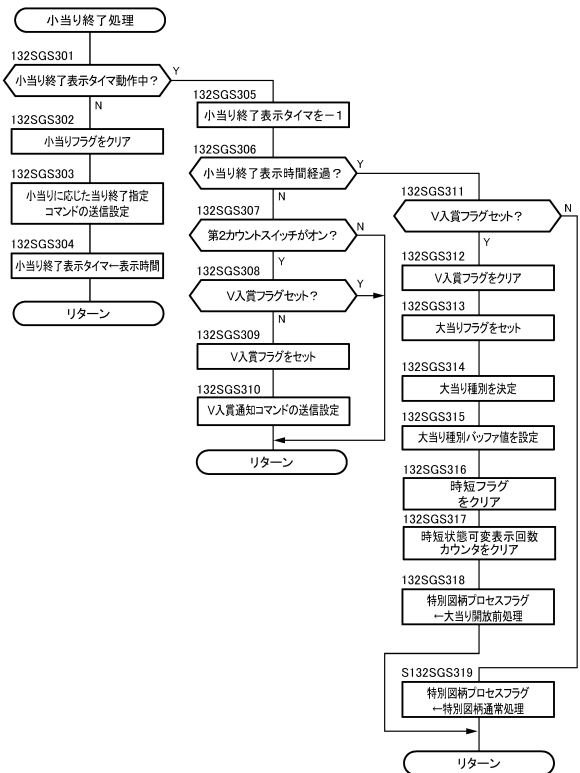
20

30

40

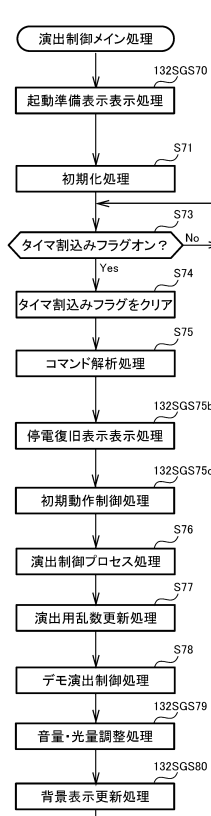
50

【図 26】



20

【图 28】



40

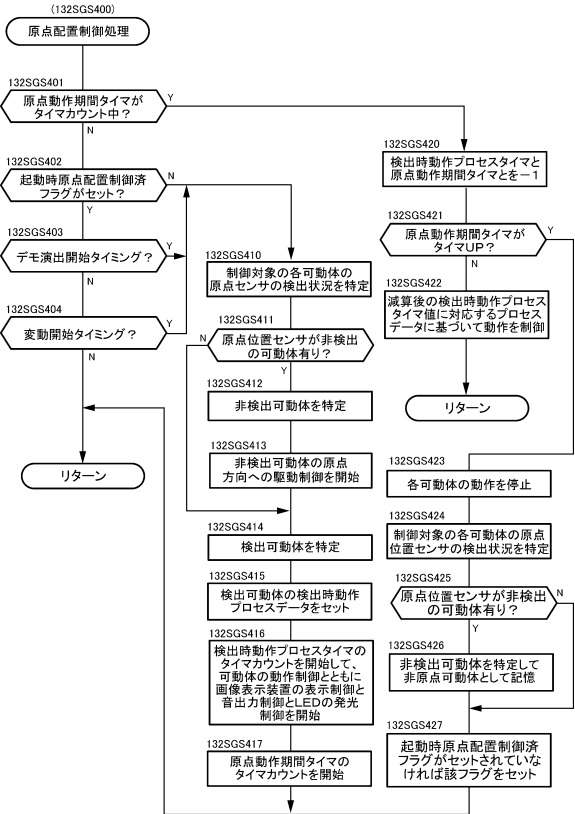
【図 29】

【図 29】



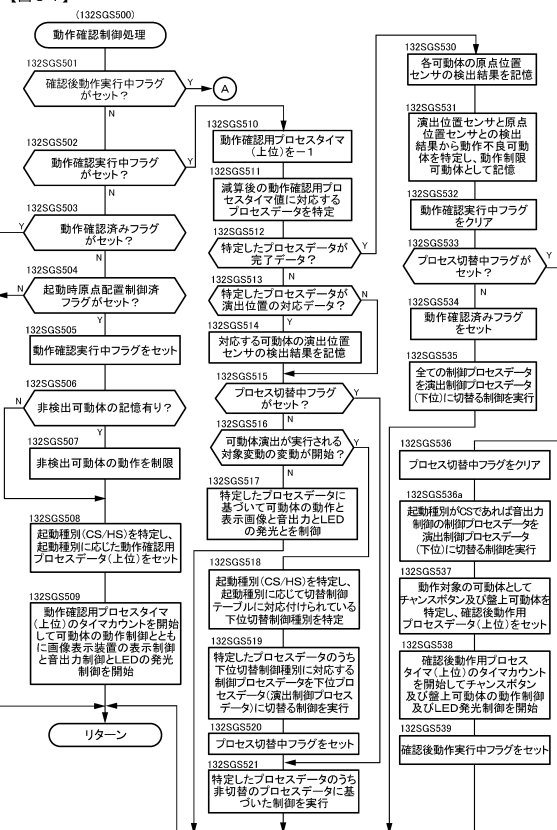
【図 30】

【図 30】



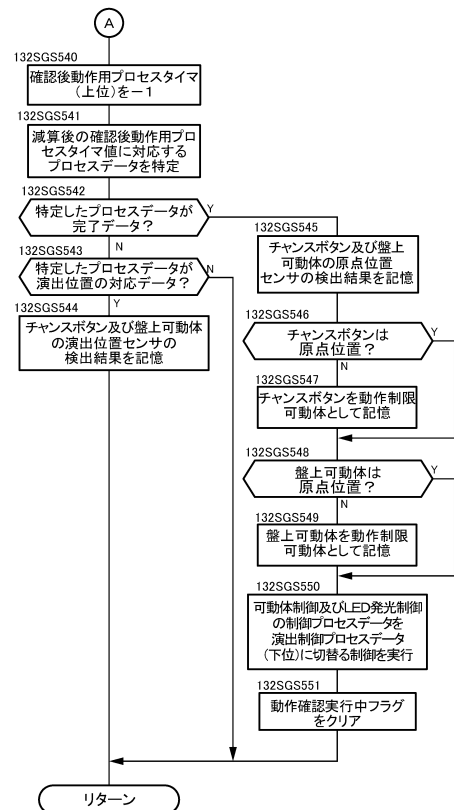
【図 31】

【図 31】



【図 32】

【図 32】



10

20

30

40

50

【図 3 3】

【図 3 3】

起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート (CS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)	上位プロセス (切替なし)
ホットスタート (HS)	上位プロセス (切替なし)	下位プロセス (切替有り)	下位プロセス (切替有り)	上位プロセス (切替なし)

【図 3 4】

【図 3 4】

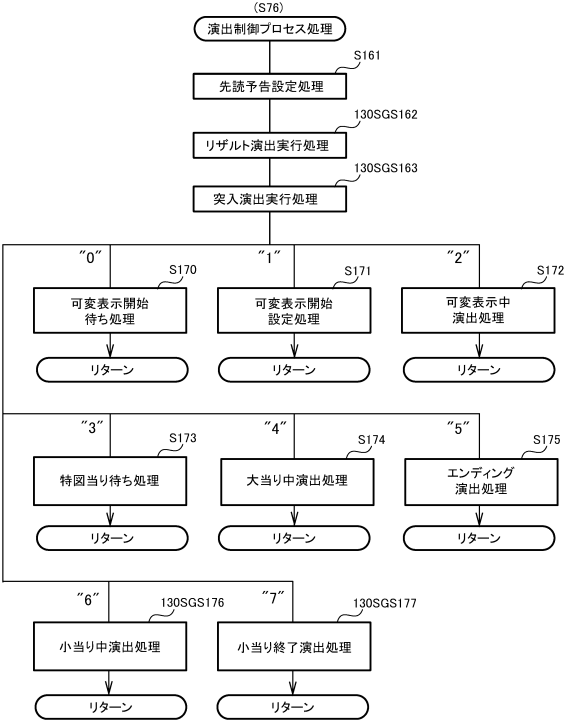
(A) 切替制御の実行期間における制御 (コールドスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ (上位)	実行	非実行	実行	実行
演出制御用 プロセスデータ (下位)	非実行	実行	非実行	非実行

(B) 切替制御の実行期間における制御 (ホットスタート)				
プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用 プロセスデータ (上位)	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用 プロセスデータ (下位)	非実行	実行	実行	非実行

(C) 確認後動作制御の実行期間における制御				
プロセスデータ	可動体制御 (チャンスボタン・ 壁上可動体)	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作 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

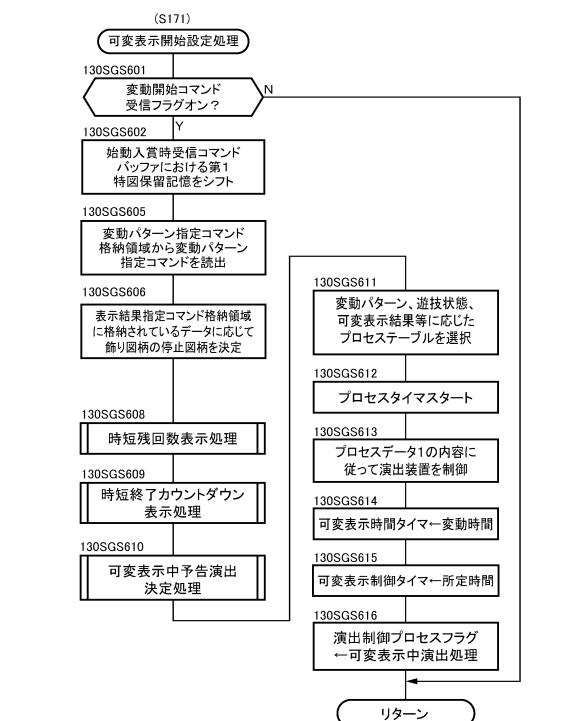
【図 3 5】

【図 3 5】



【図 3 6】

【図 3 6】



10

20

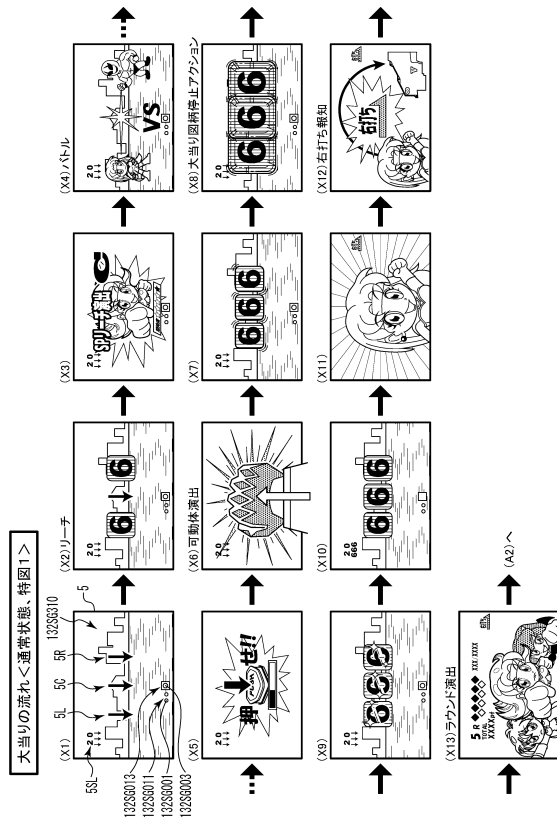
30

40

50

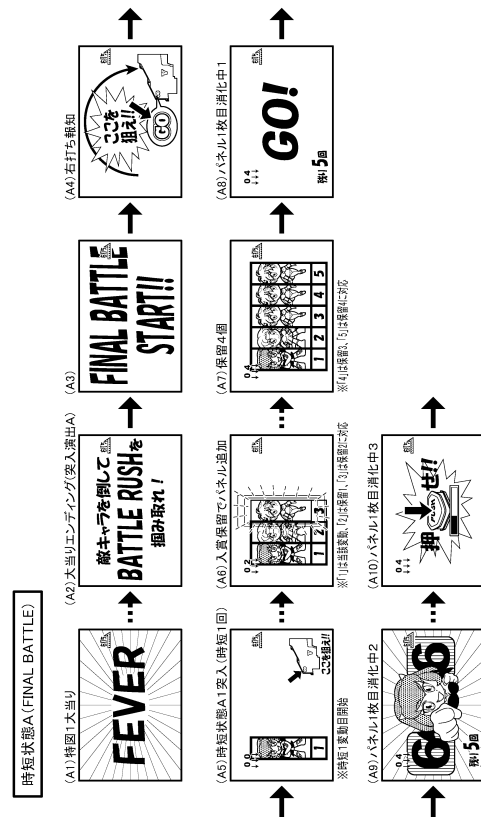
【図 3 7】

【图 3 7】



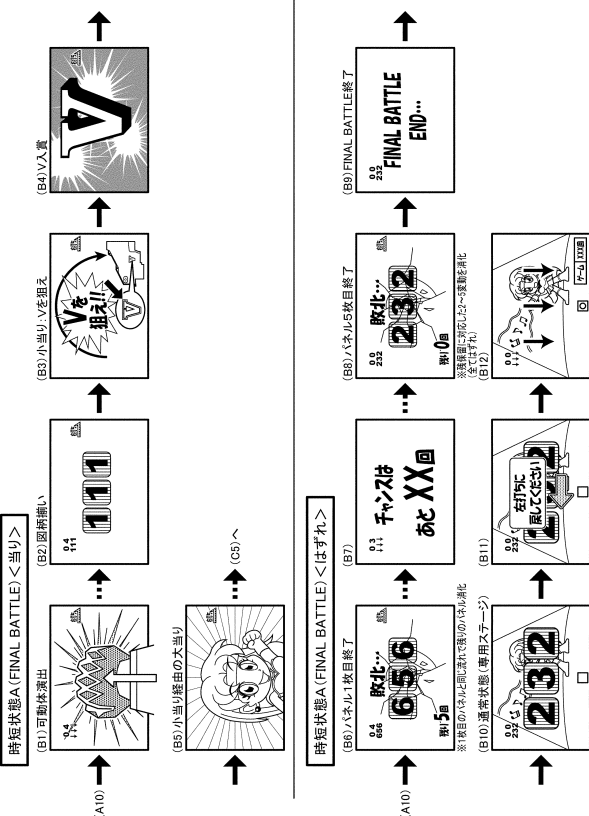
【図 38】

【图 38】



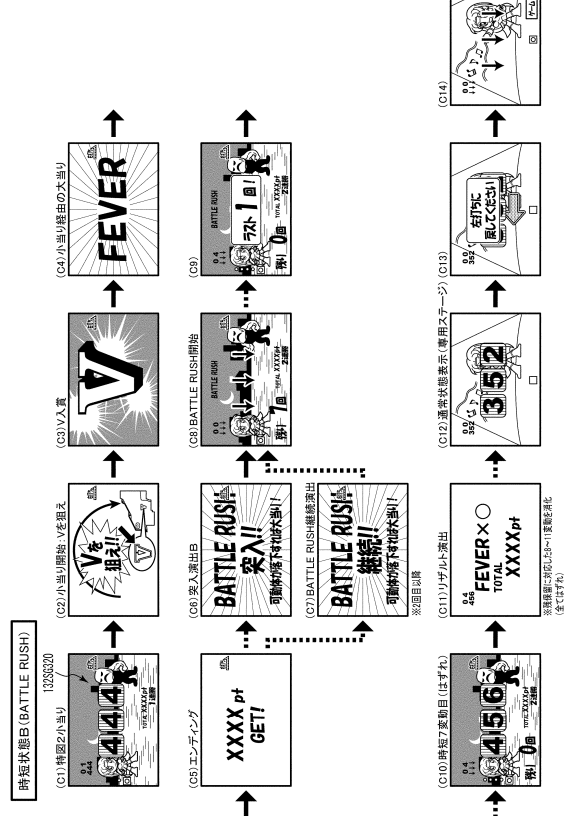
【図 39】

【图 3 9】



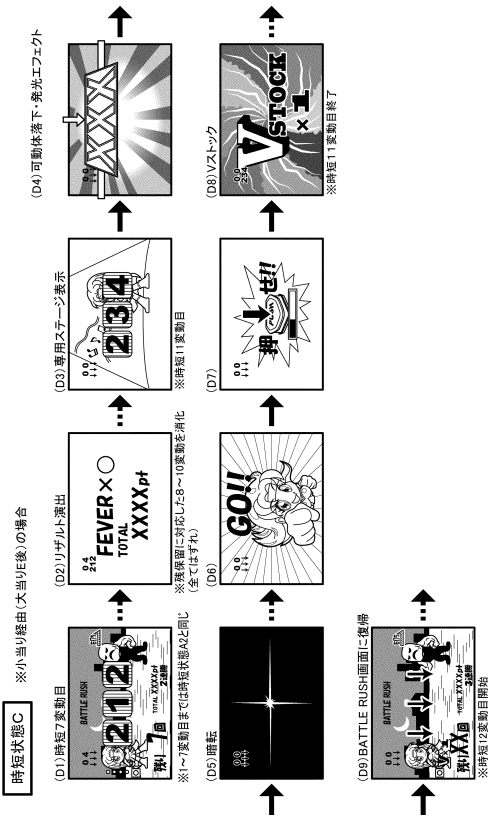
【図 40】

【図 40】



【図 4 1】

【図 4 1】



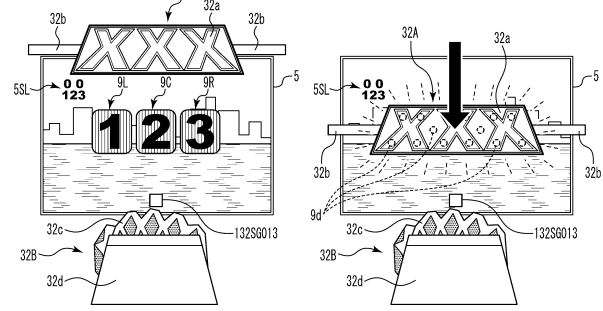
【図 4 2】

【図 4 2】

盤上可動体

(A) 原点位置

(B) 演出位置



10

20

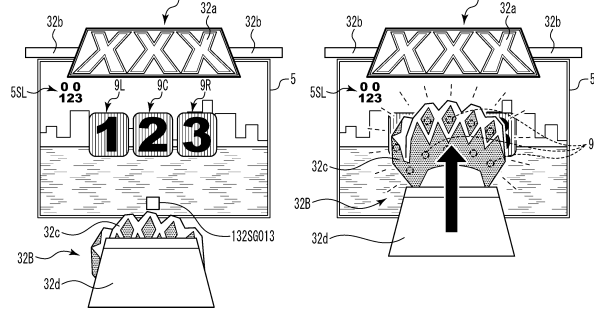
【図 4 3】

【図 4 3】

盤下可動体

(A) 原点位置

(B) 演出位置



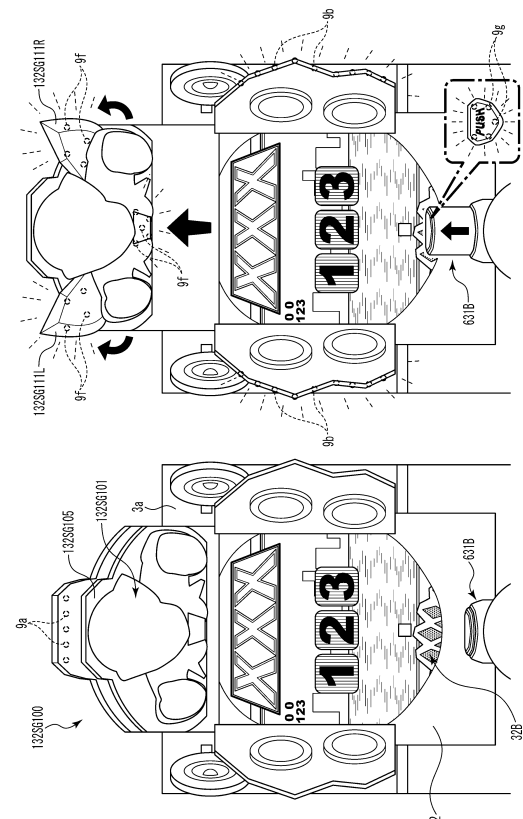
【図 4 4】

【図 4 4】

枠上可動体・チャンスボタン

(B) 演出位置

(A) 原点位置



30

40

50

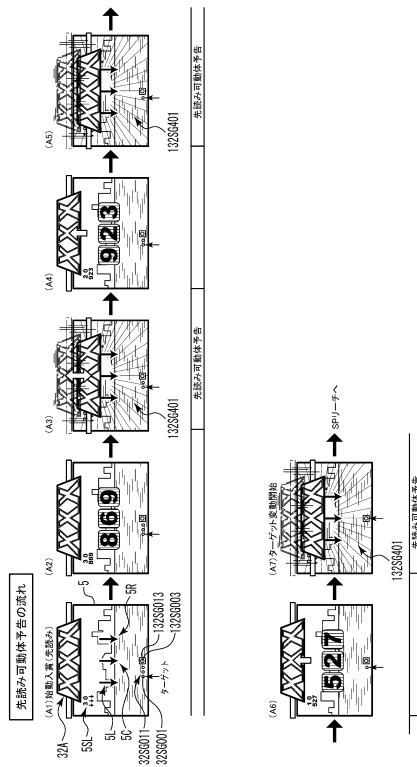
【図 45】

【図 4 5】

[illegible]

【図 47】

【図 4 7】

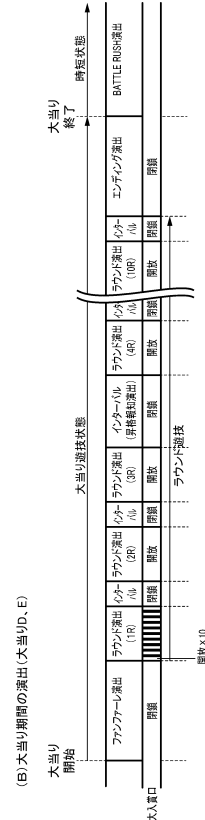


【図 46】

【図 4 6】



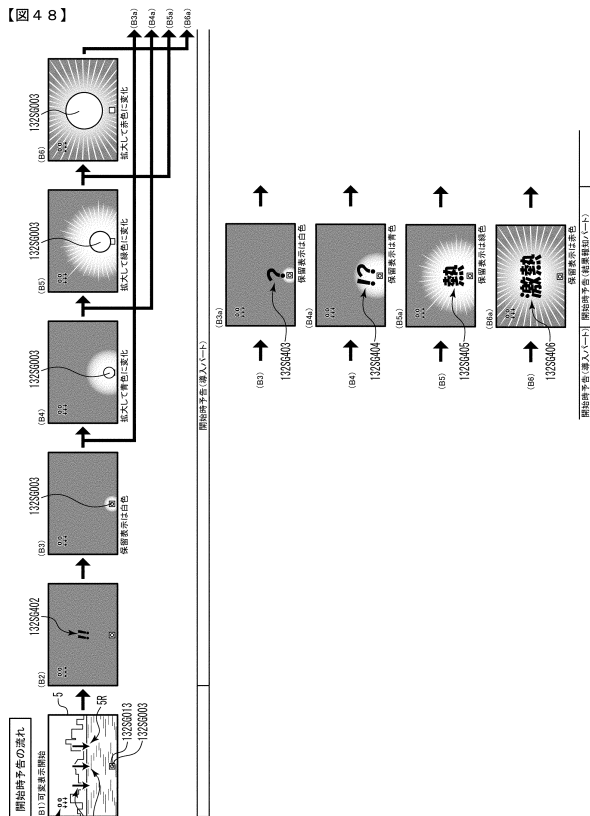
(A)可変表示期間の演出(SPIリーチ)



(B) 大当り期間の演出(大当りD、E)

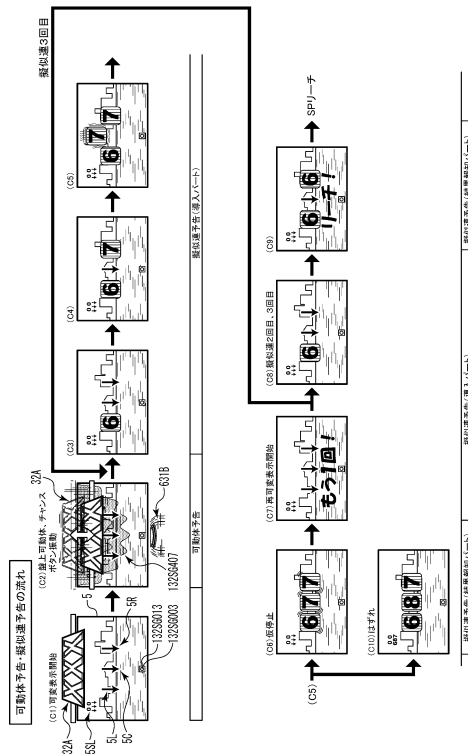
【圖 48】

【图 48】



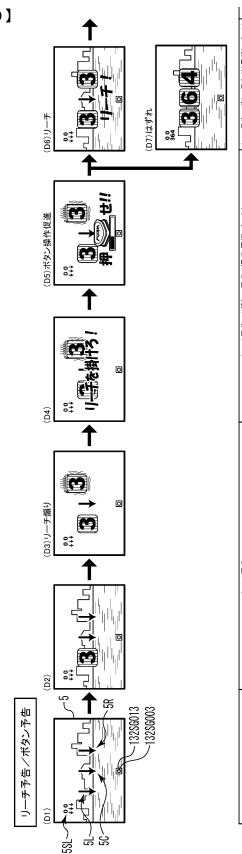
【図 49】

【图 49】



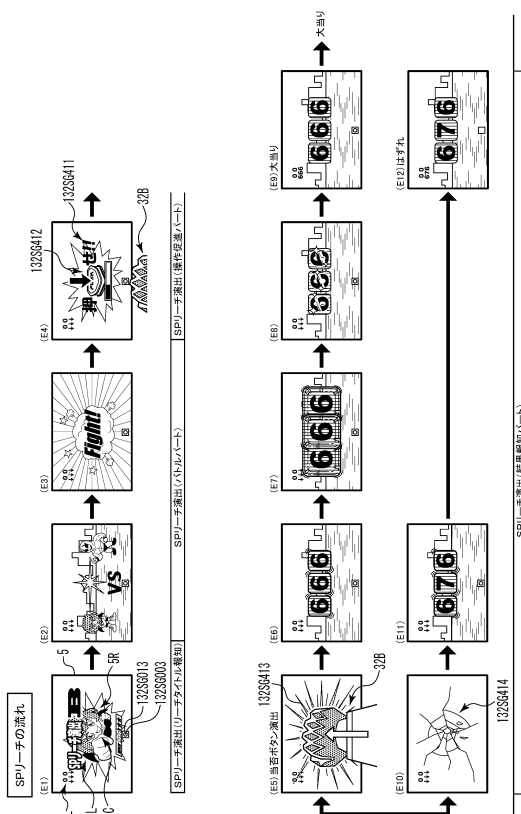
【図 50】

【図 50】



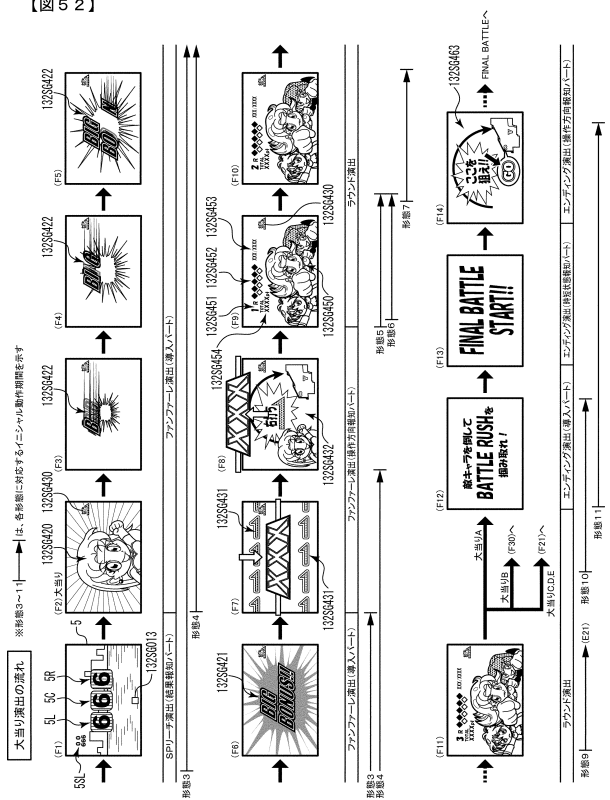
【図 5 1】

【図 5 1】



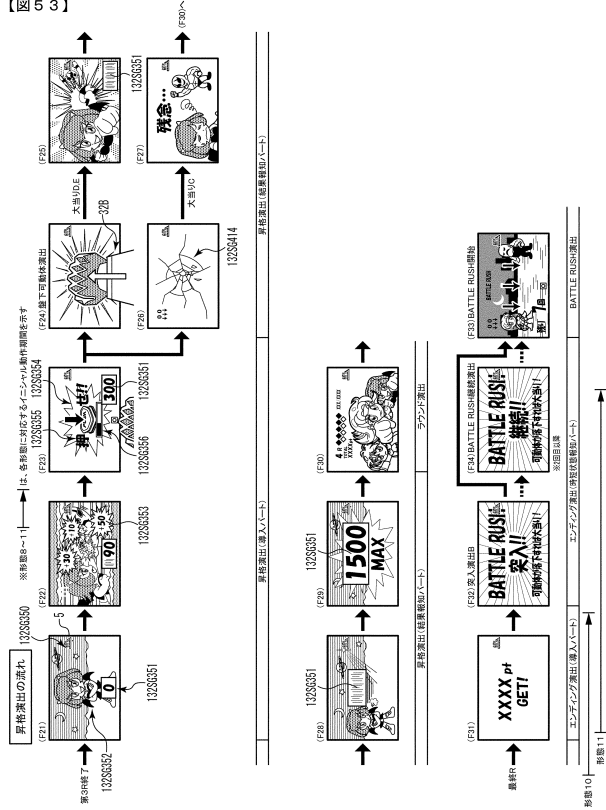
【図 5 2】

【図 5 2】



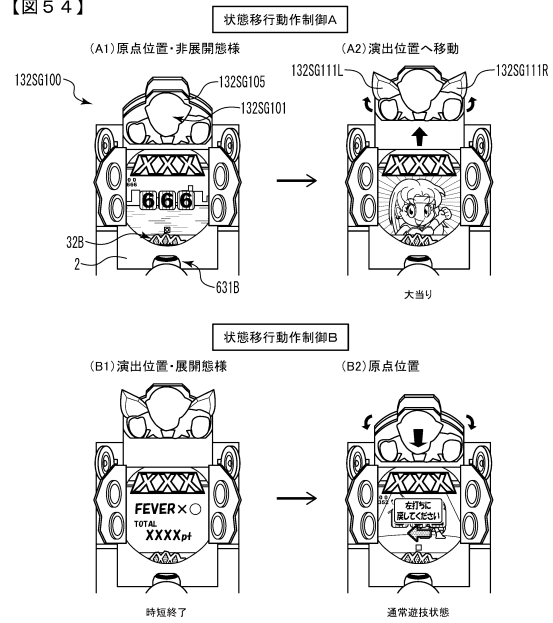
【圖 5 3】

【图 5 3】



【図 5 4】

【図 5 4】

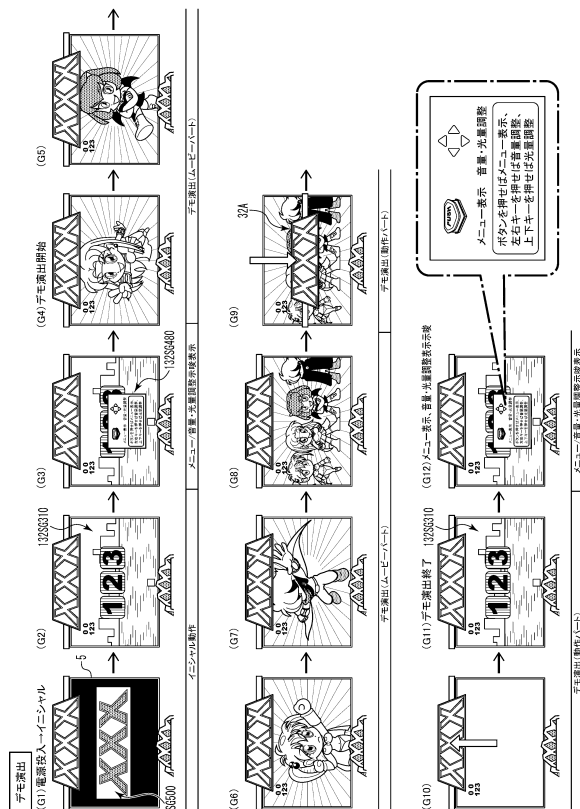


10

20

【図 5 5】

【図 5 5】



【圖 5 6】

【图 5 6】

(A)可動体の動作制御種別

種別	内容	速度	実行時期
初期動作制御 (インニシャル動作制御)	原点配置制御 (ショティニシャル制御) ・各可動体を原点位置に復帰させる 非射出時動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずれて復帰させる 後戻り動作制御(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 可変表開始時、客待ち時
動作確認制御 (ロングインニシャル制御)	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) 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. 大当たり報知、 ラウンド昇格、(V昇格) 盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置) 4. ファンファーレを打ち、 テマ演出 盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置) 5. 大当たり遊技状態移行 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)	高速	演出開始時

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		ランプ発光仕様				音仕様	音量・輝度
		動作非対象	進出動作	退避動作	輝度	動作非対象	調整
動作確認制御 (ロングインジカル制御)	コールドスタート (初期化確認中)	赤点滅 (注1)	白点滅 (注1)	白点滅 (注1)	低	初期化確認音	×
	ホールドスタート (復旧中)	消灯 (注2)				無音	
	ホールドスタート (可変表示停止状態)	青黄画像に 応じた色				無音	
	進出動作制御	青黄画像に 応じた色				レインボー フラッシュ(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。

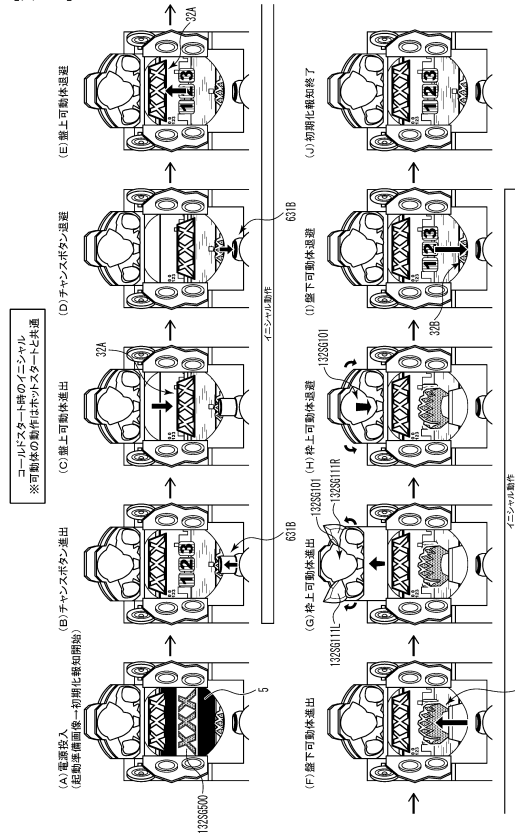
30

40

50

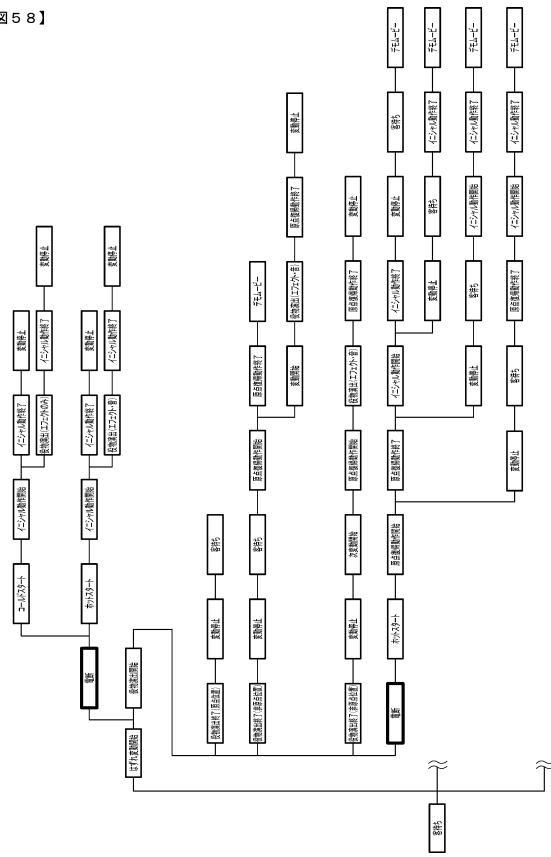
【図 5 7】

【图 5 7】



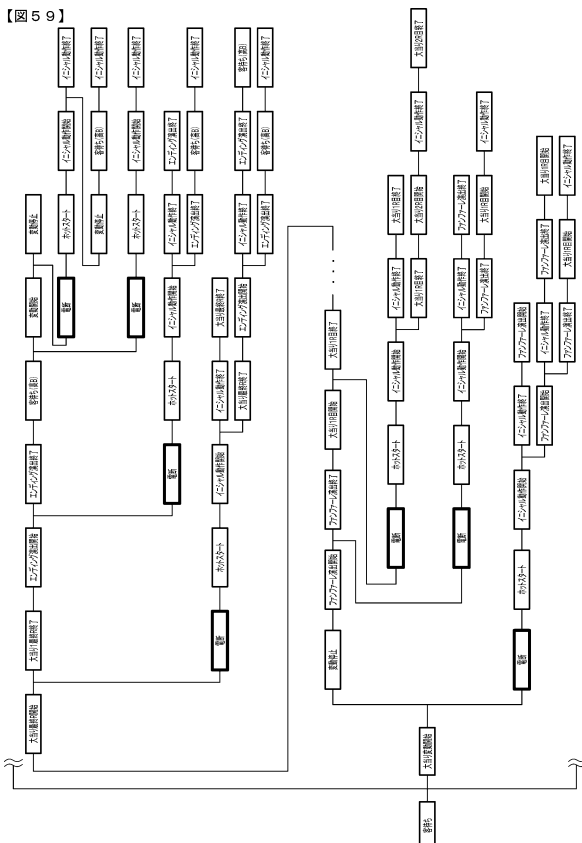
【圖 58】

【图 5 8】



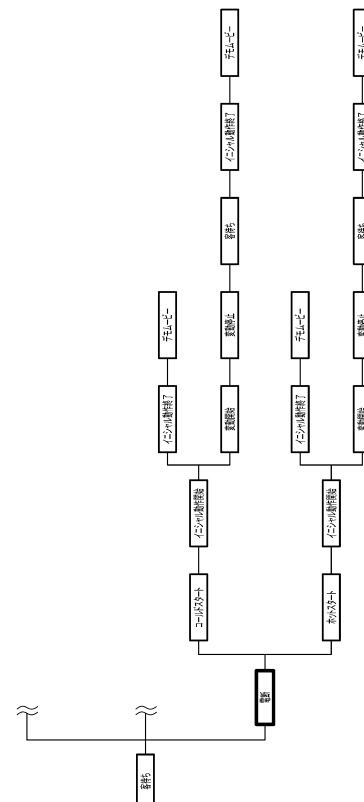
【図 5 9】

【图 5 9】

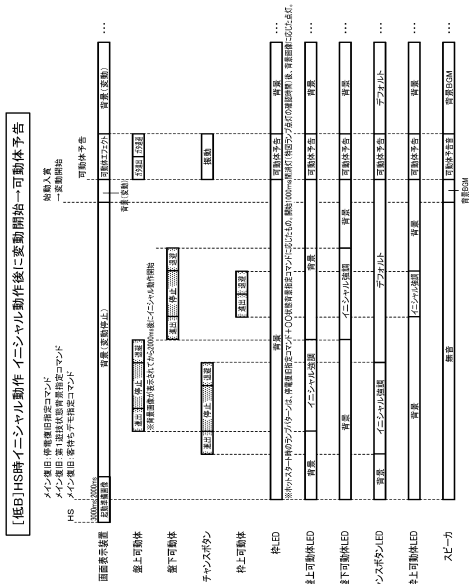


【図 60】

【図 60】



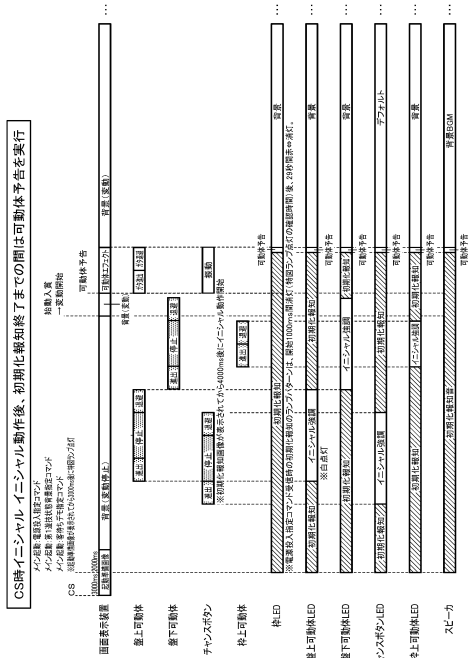
【図 6 5】



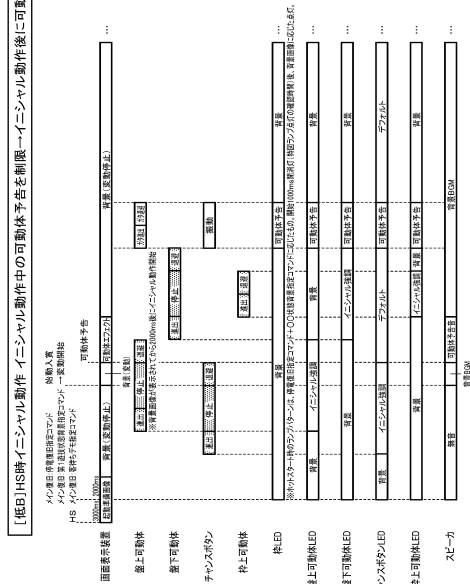
【図 6 7】



特徴部132SG-変形例1



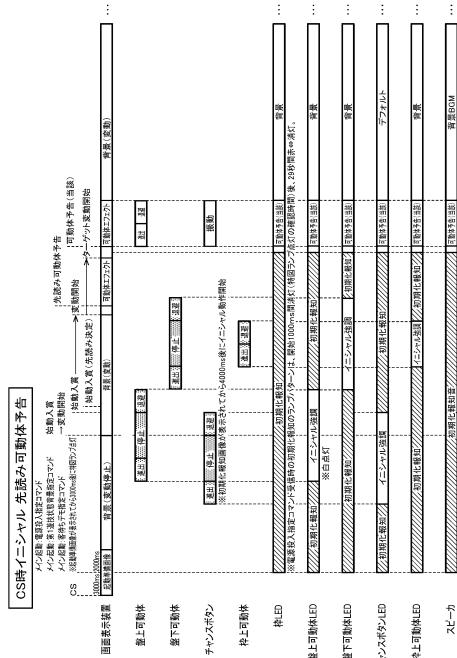
【図 6 6】



【図 6 8】

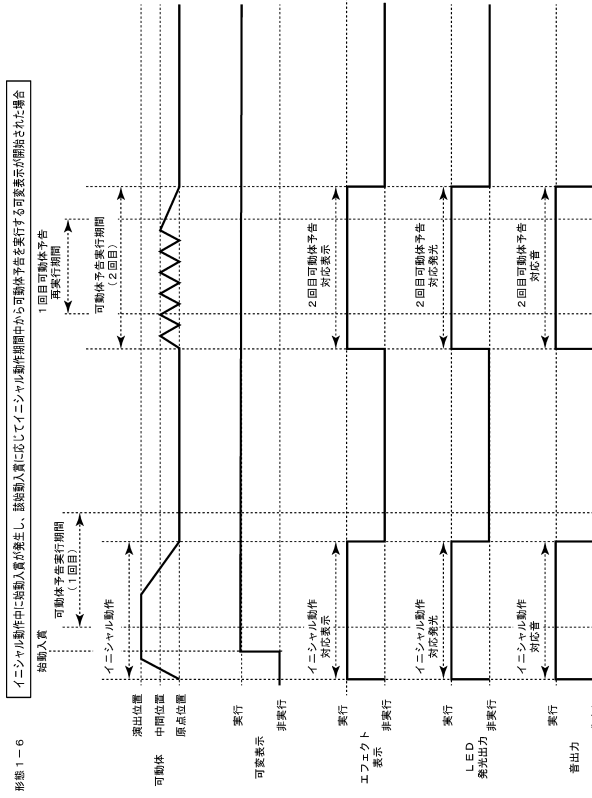


特徵部132SG-變形例2



【図 6 9】

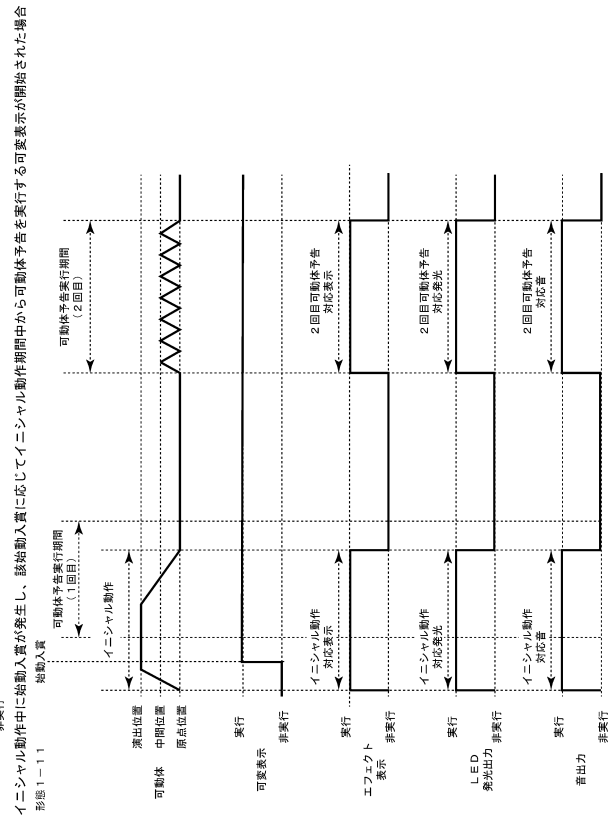
【图 69】



形態 1-6

【図 70】

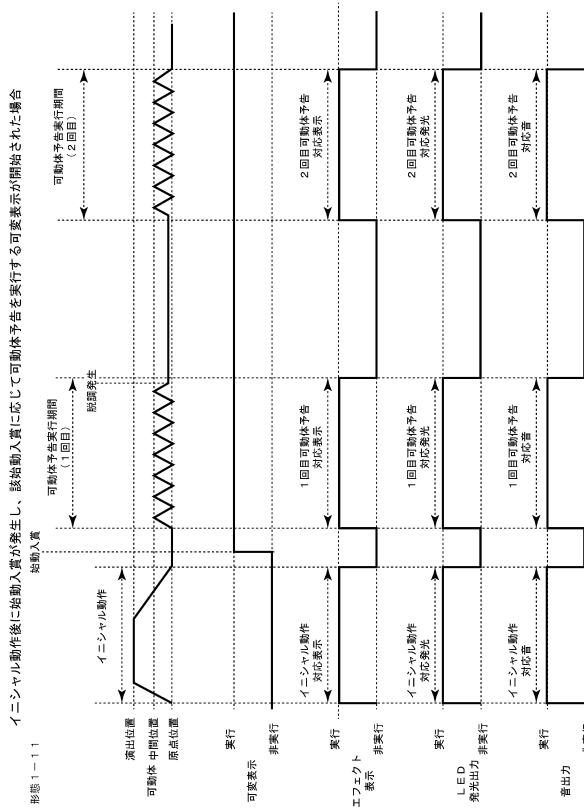
【図 70】



イニシャル動

【図 7 1】

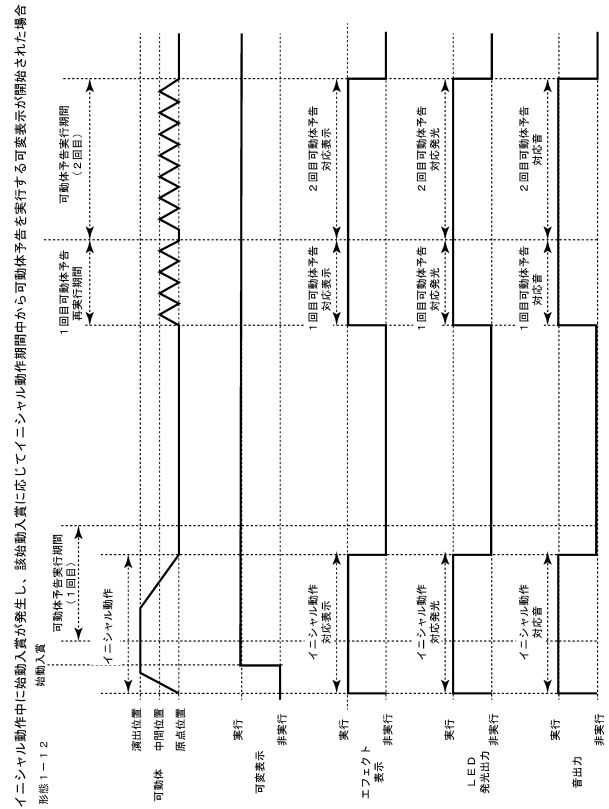
【図 7 1】



形態 1-11

【図 7 2】

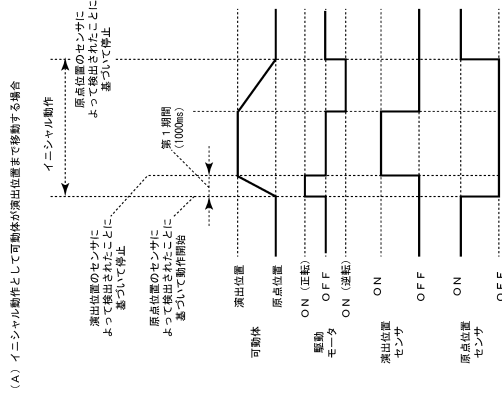
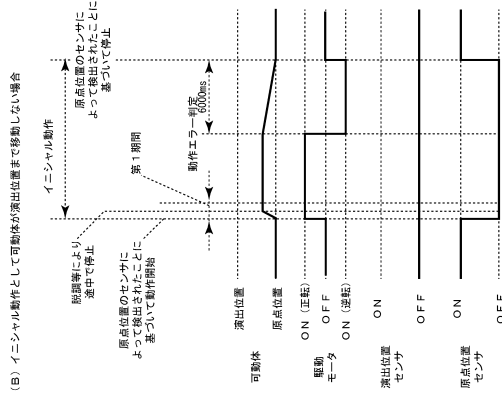
【图 7 2】



イニシャル値

【図 7 3】

【図 7 3】

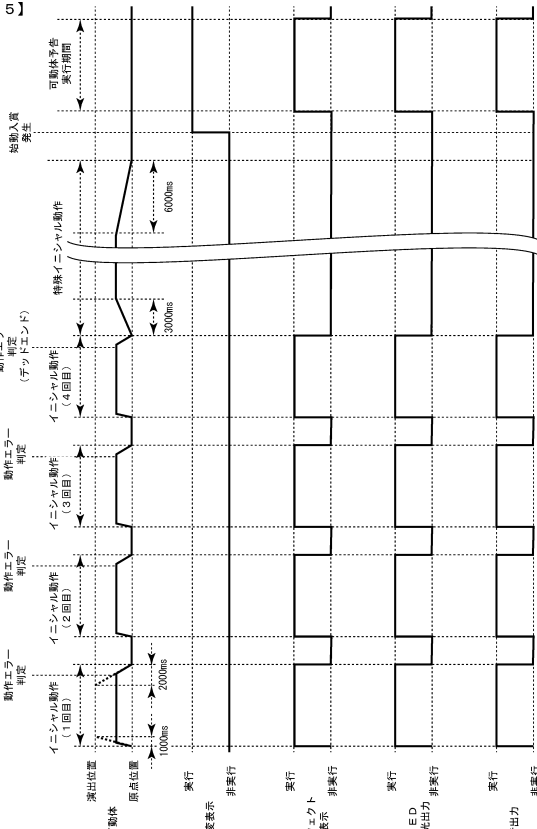


形態 1-1-3

【図 7 5】

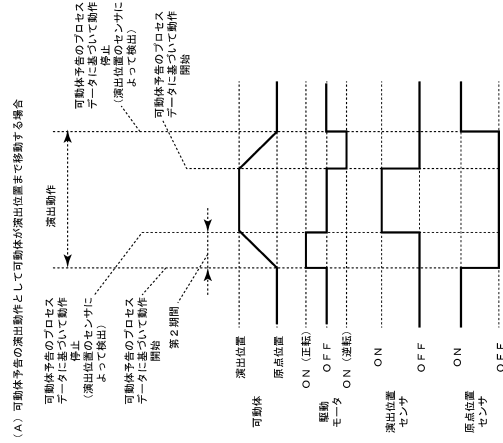
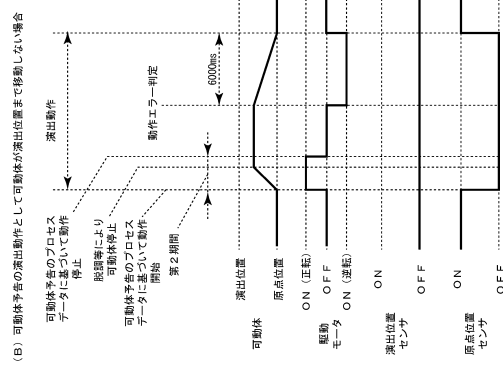
【図 7 5】

形態 1-1-4 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 7 4】

【図 7 4】



形態 1-1-3

【図 7 6】

【図 7 6】

形態 2-A

イニシャル動作の動作時間 > 予告演出までの時間 電源投入時 ver.

【低付】CS時イニシャル動作

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

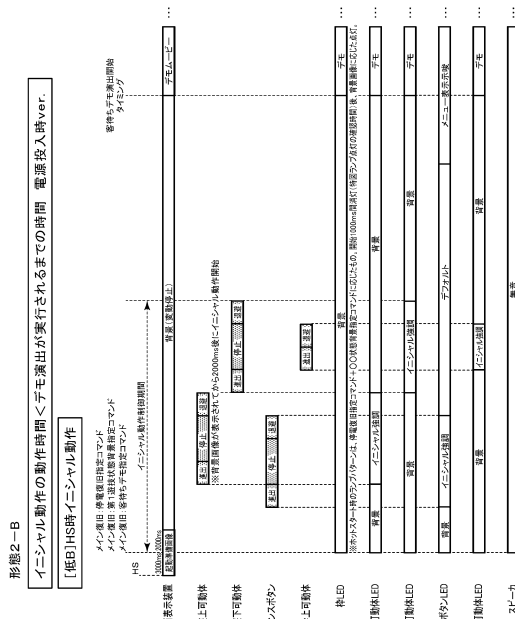
メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

メイン起動 動作確認 動作確認

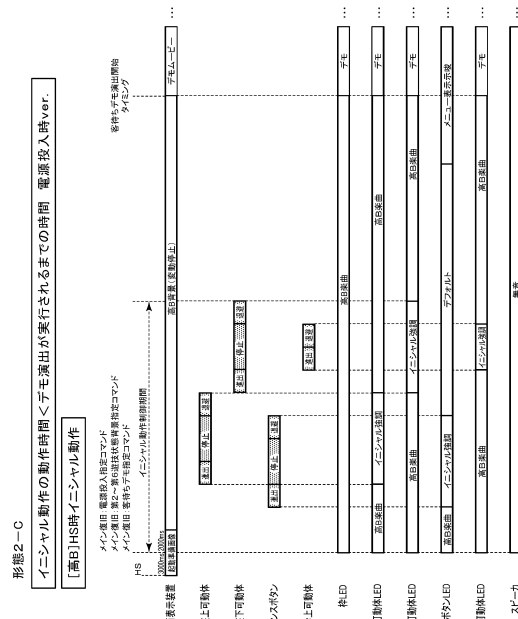
【図 7 7】

【圖 7 7】



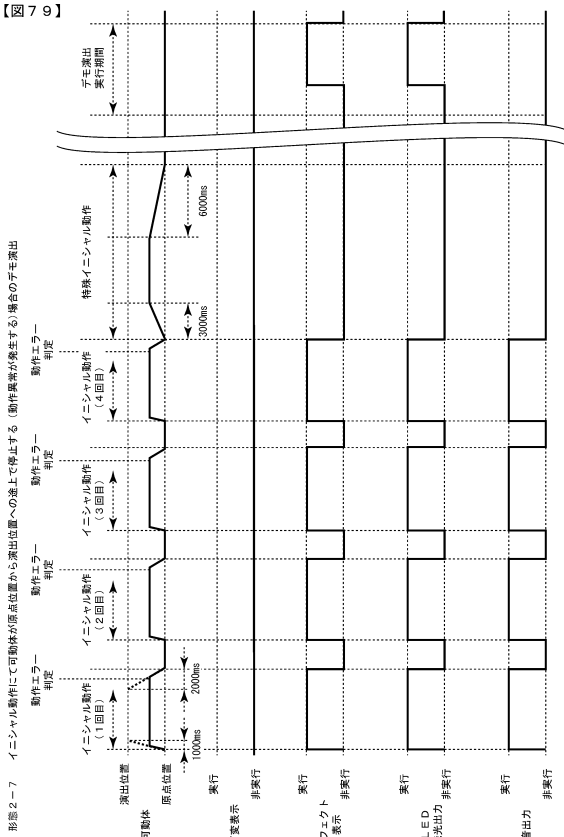
【図 7 8】

【图 7 8】



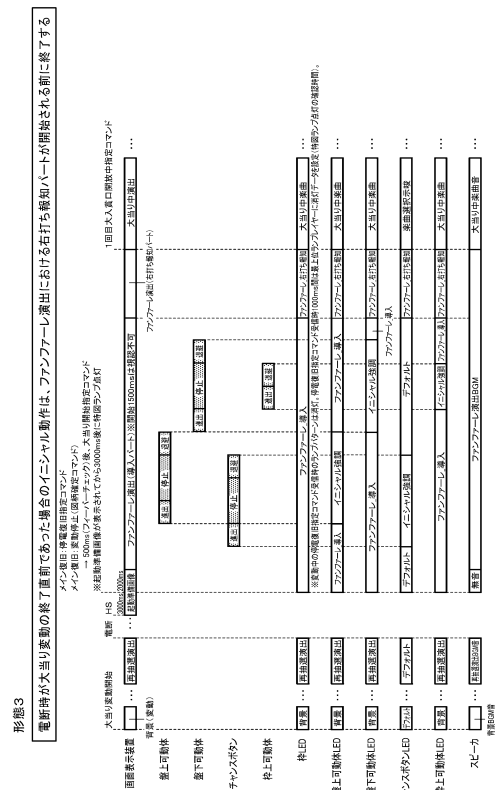
【図 7 9】

【图 7 9】



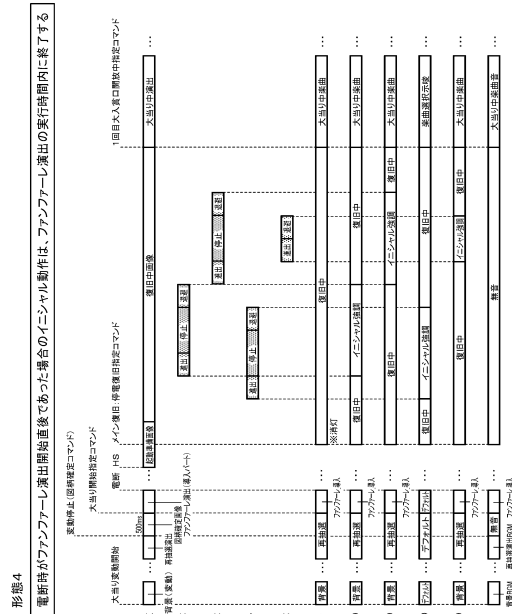
【圖 80】

【図 80】



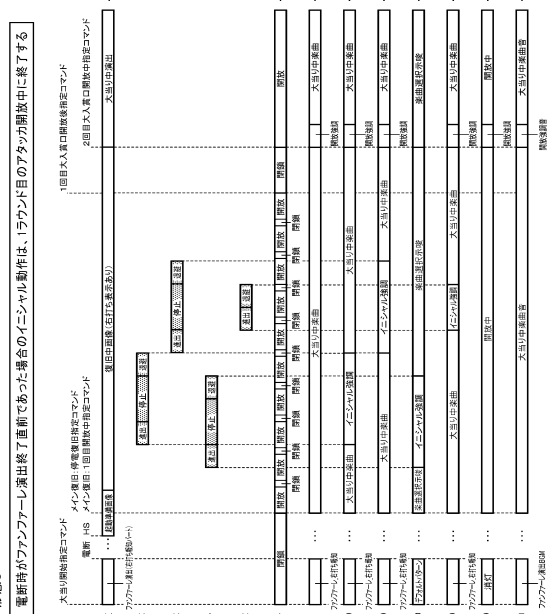
【図 8 1】

【図 8 1】



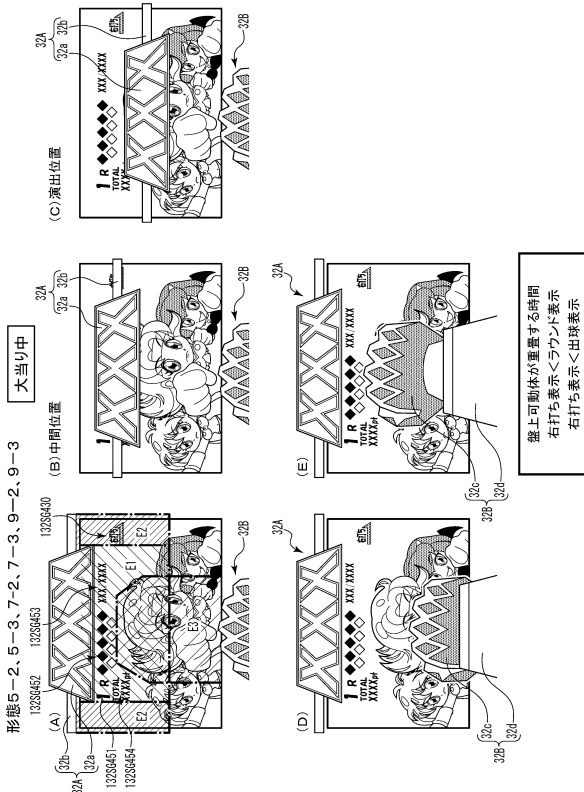
【図 8 2】

【図 8 2】



【図 8 3】

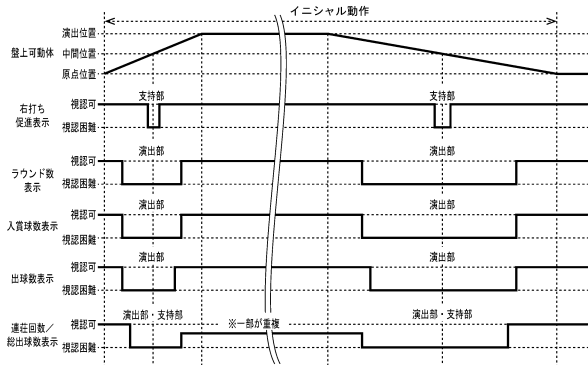
【図 8 3】



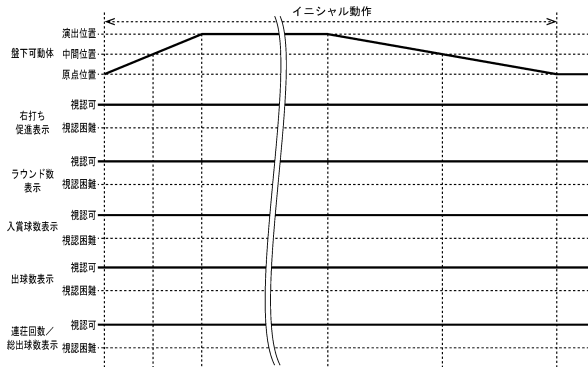
【図 8 4】

【図 8 4】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



10

20

30

40

50

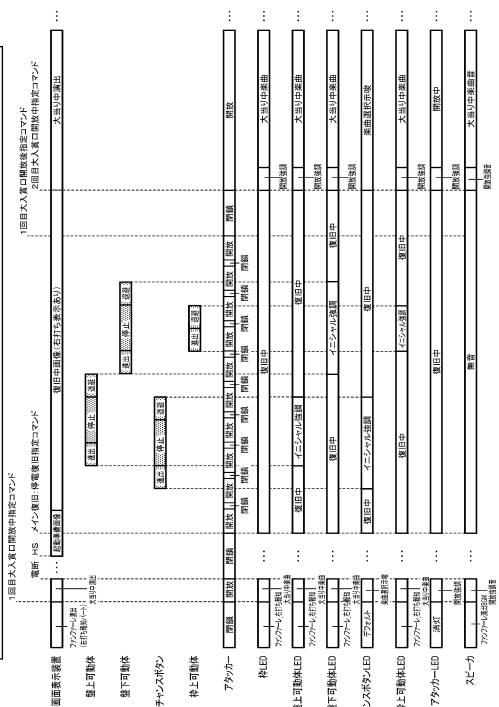
【図 8 5】

【图 8 5】

形態6

形態6

電撃時が一のラウンド開始直後であった場合のイニシヤル動作は、当該ラウンドにおけるアタッカー開放中に終了する

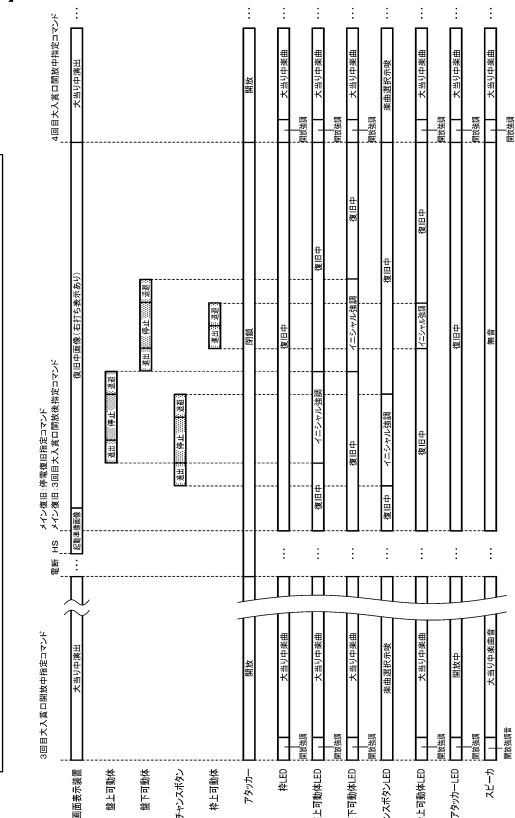


【図 87】

【图 8-7】

形態8

形態8

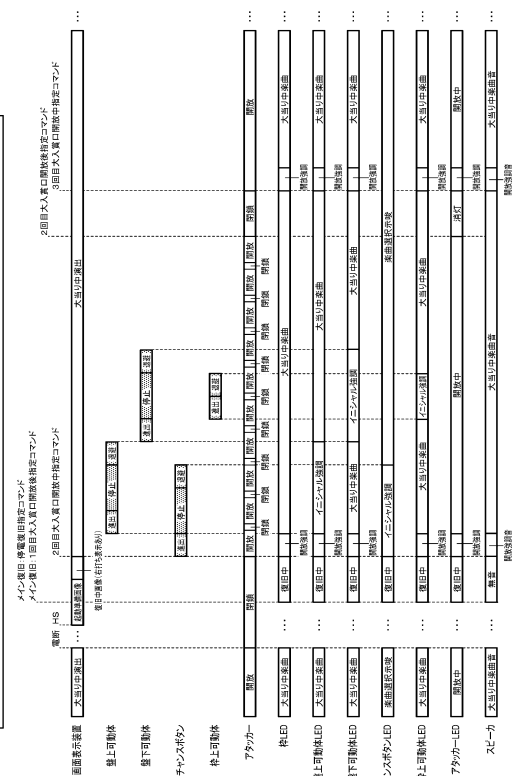


【図 8 6】

【图 8-6】

形態7

形態7

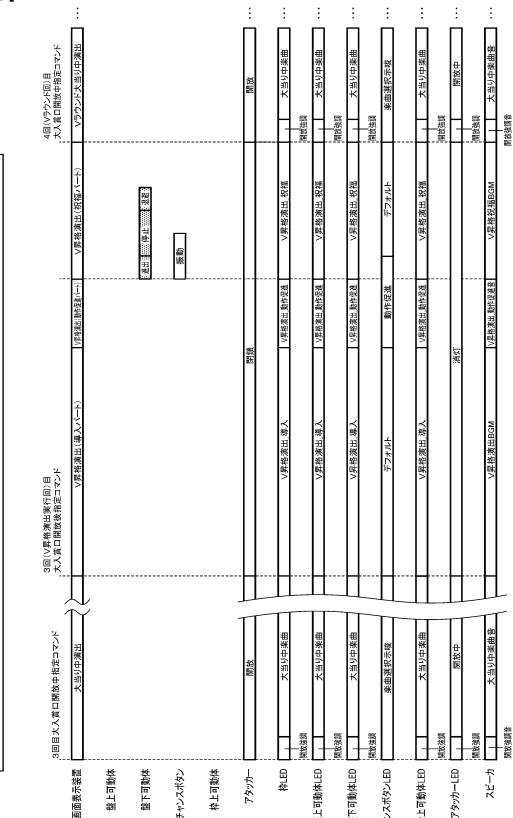


【圖 8 8】

【图 88】

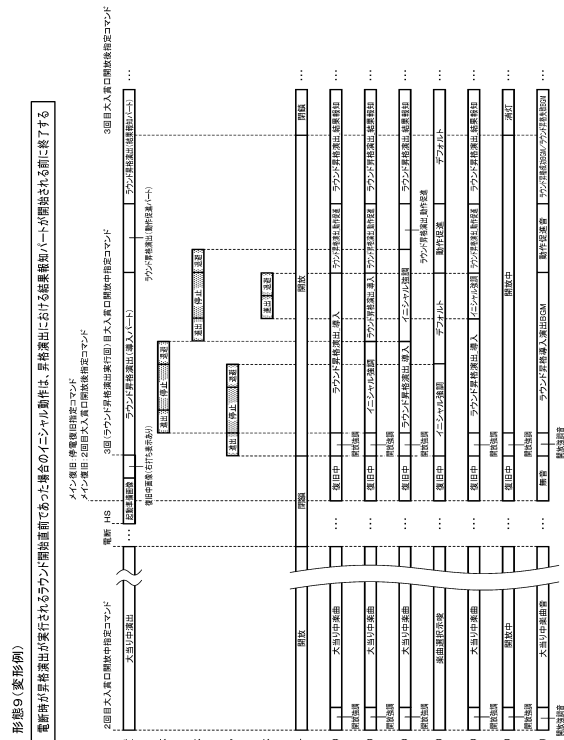
(16)

形態8(変形例)



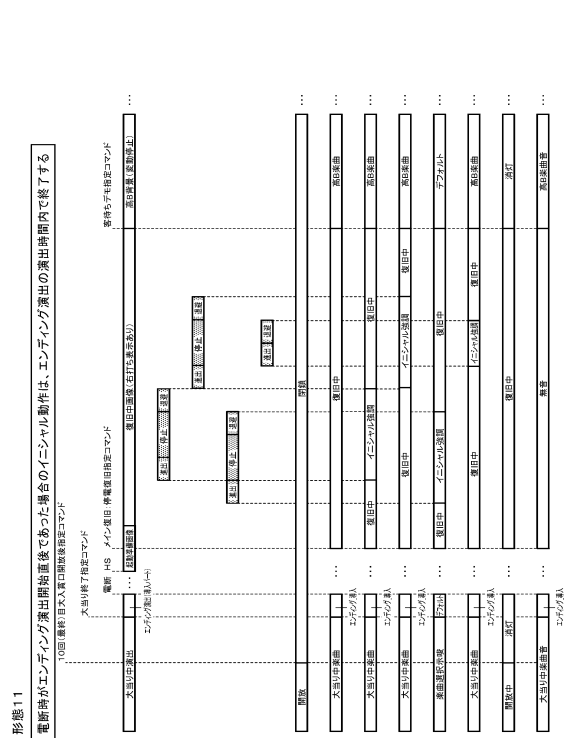
【圖 89】

【图 89】



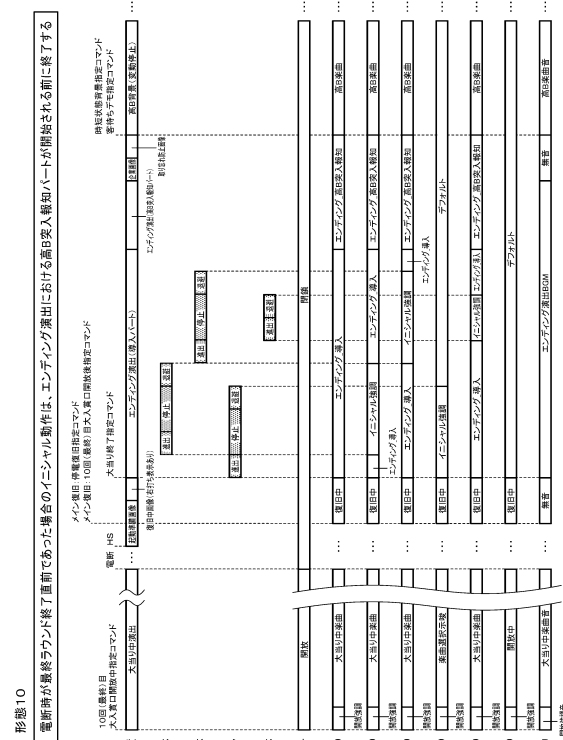
【図 9 1】

【图 9-1】



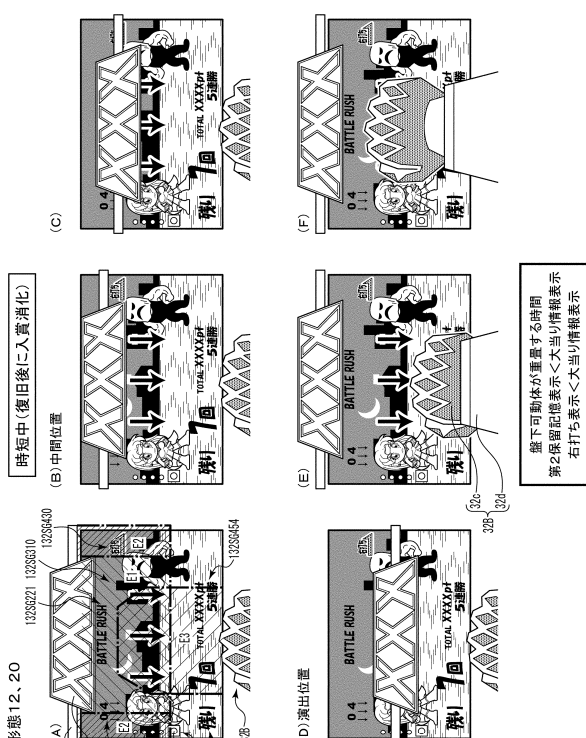
【図 90】

【图 90】



【図 9 2】

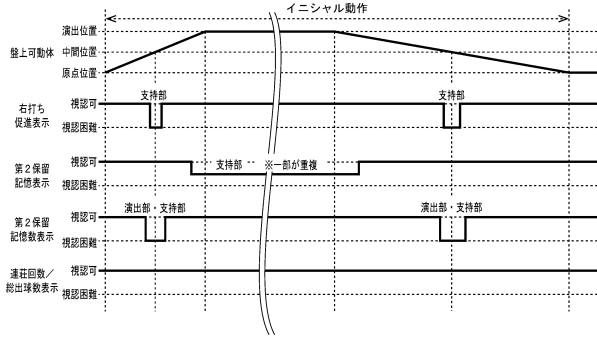
【图 9 2】



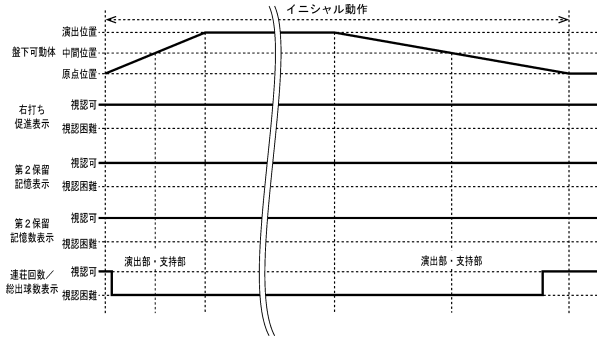
【図 9 3】

【図 9 3】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示

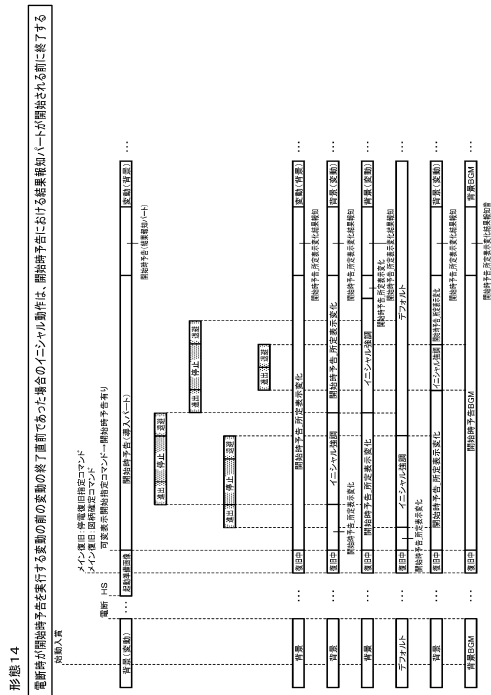


(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



【図 9 5】

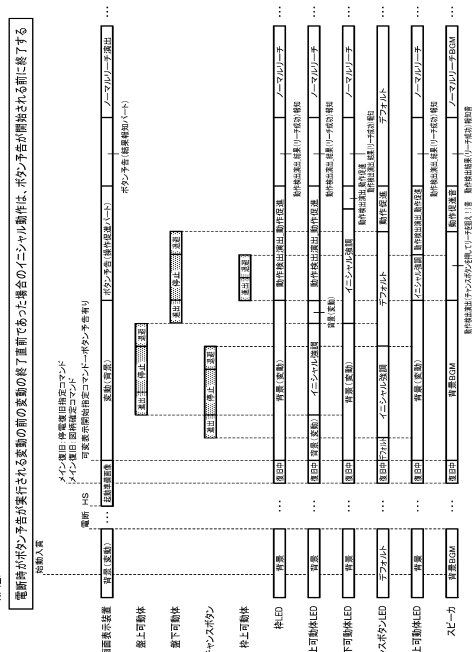
【図 9 5】



【図 9 4】

【図 9 4】

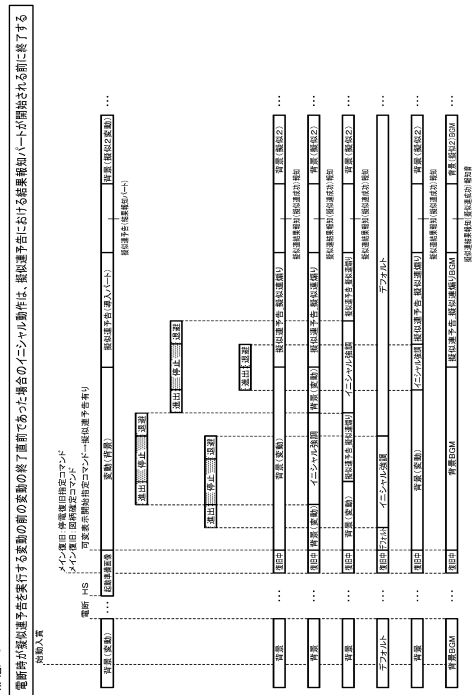
形態 13
電断時が通荘予告表示が実行される直前の演出の終了直前であった場合のインシヤル動作は、通荘予告開始される前に終了する



【図 9 6】

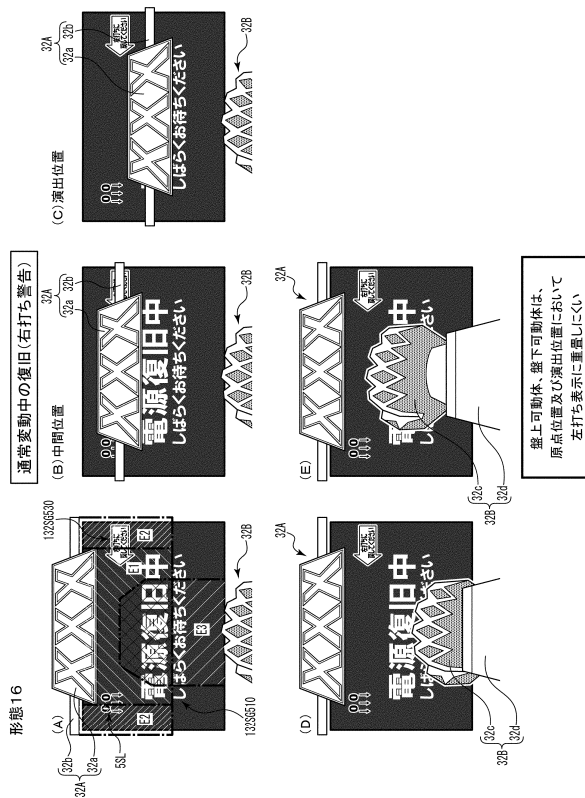
【図 9 6】

形態 15
電断時が通荘予告表示が実行される直前の演出の終了直前であった場合のインシヤル動作は、通荘予告開始される前に終了する



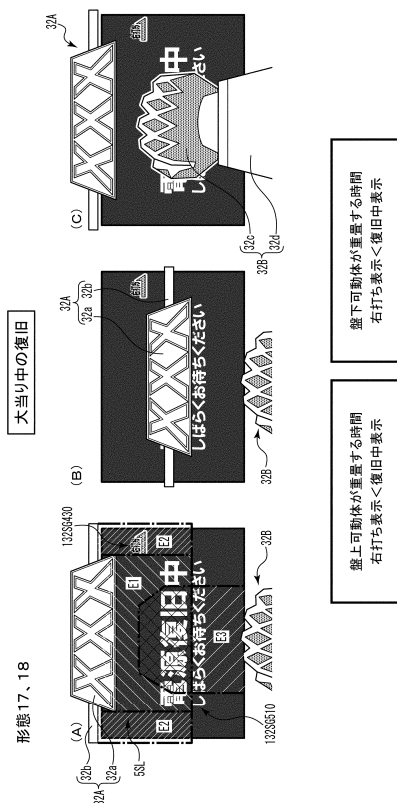
【図 9 7】

【图 9 7】



【圖 9 9】

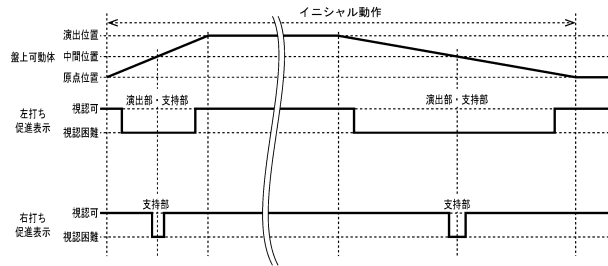
【图 9-9】



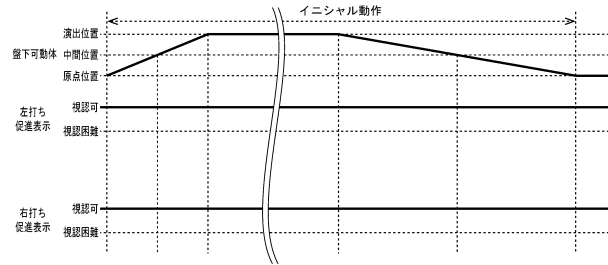
【図 9 8】

【图98】

(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



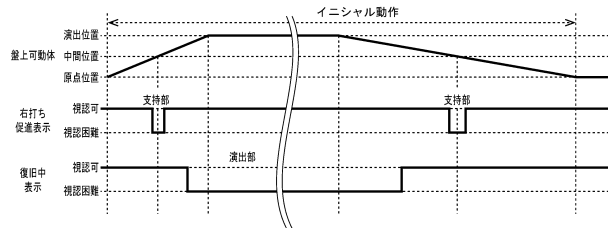
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



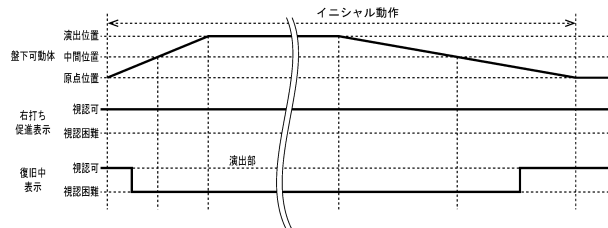
【図 100】

【図 100】

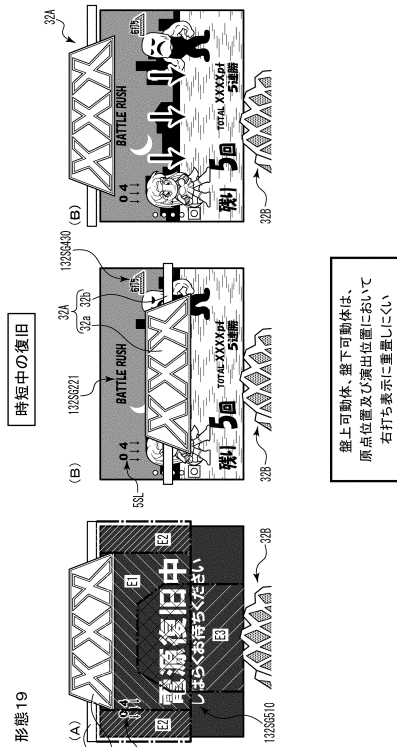
(A) 盤上可動体 3 2 A と各種表示



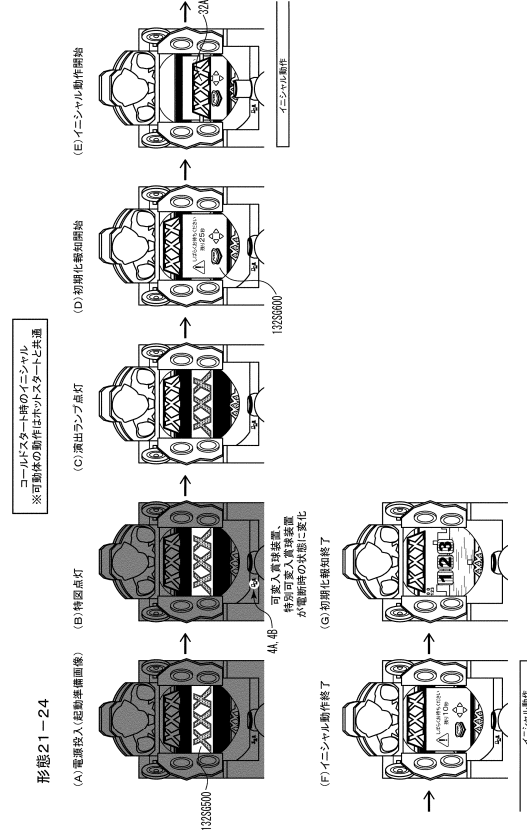
(B) 盤下可動体 3 2 B と各種表示



【図 101】
【図 101】



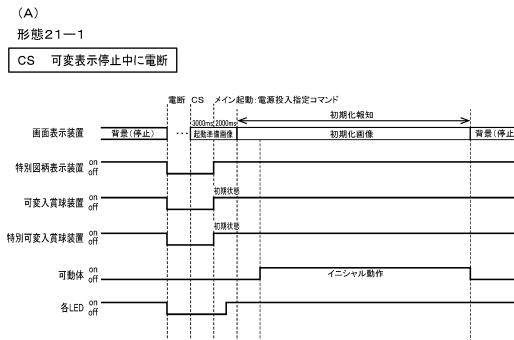
【図 102】
【図 102】



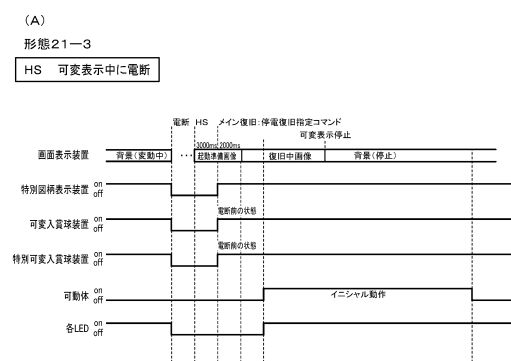
10

20

【図 103】
【図 103】



【図 104】
【図 104】



30

40

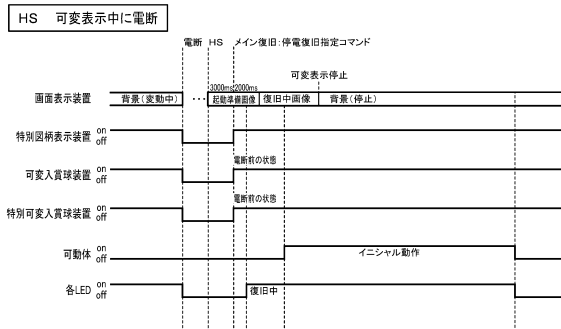
50

【図 105】

【図 105】

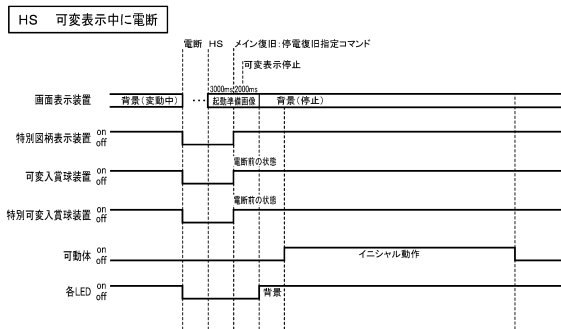
(A)

形態22-2



(B)

形態22-3

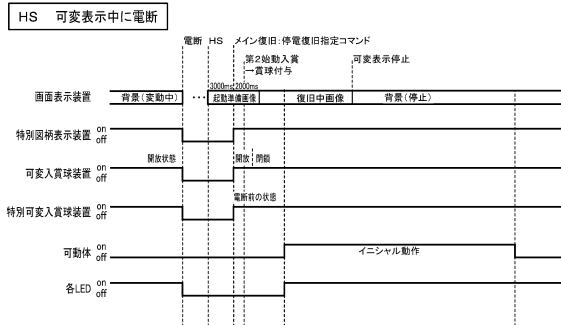


【図 107】

【図 107】

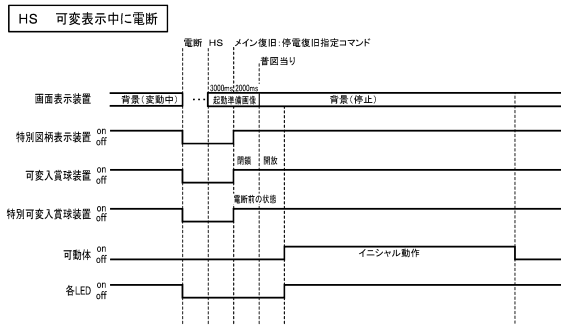
(A)

形態23-2



(B)

形態23-3

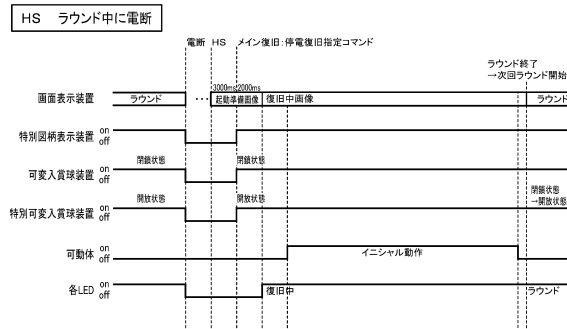


【図 106】

【図 106】

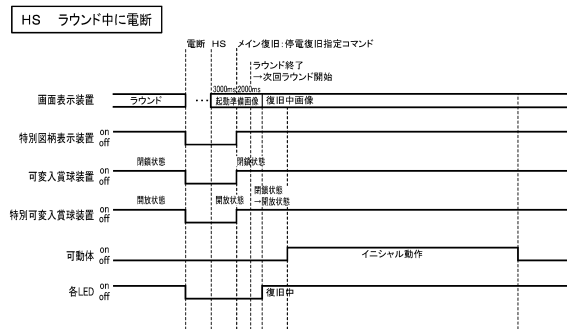
(A)

形態22-4



(B)

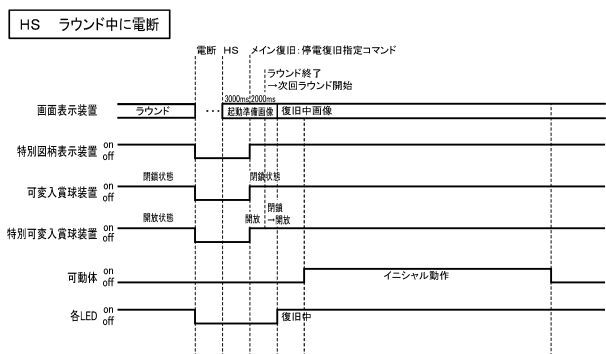
形態22-5



【図 108】

【図 108】

形態24-2



10

20

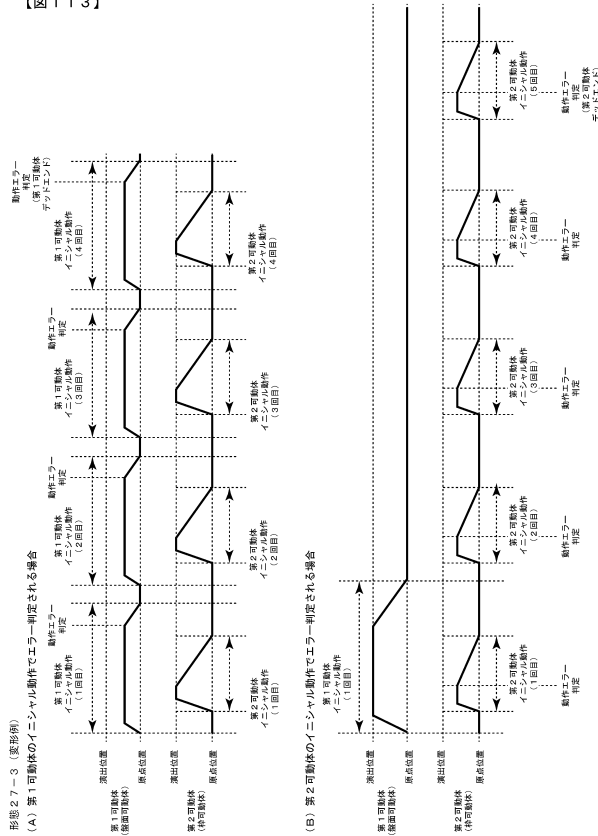
30

40

50

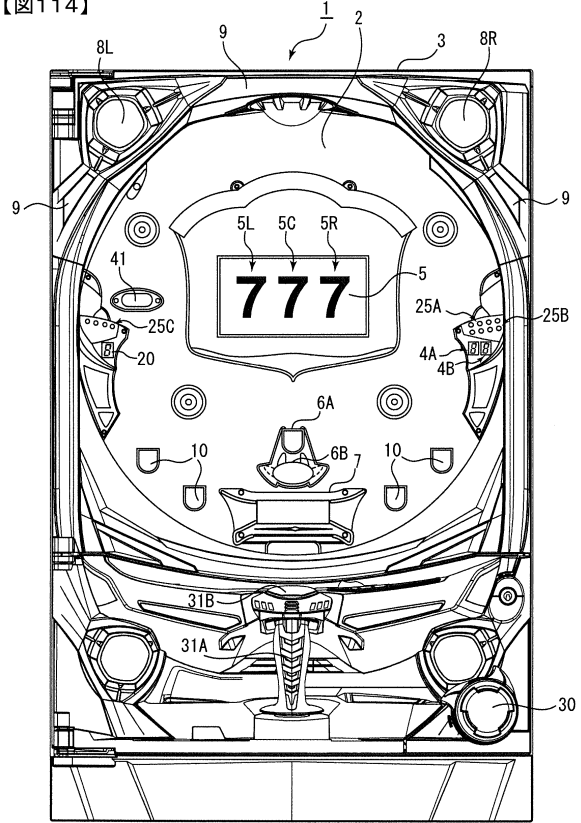
【図 1 1 3】

【図 1 1 3】



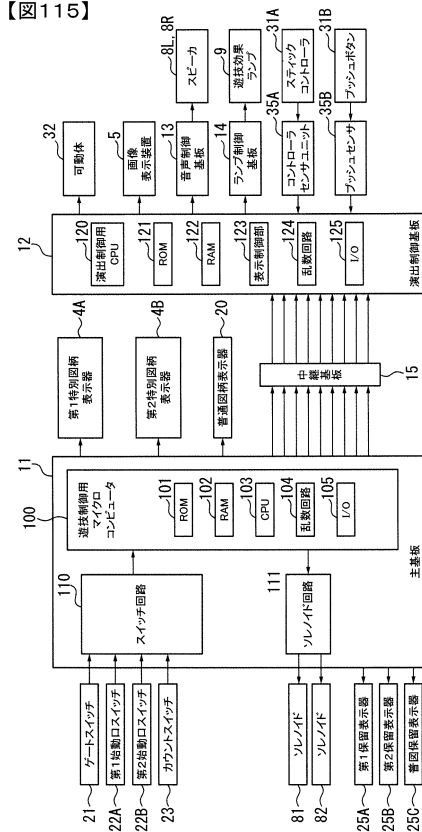
【図 1 1 4】

【図 114】



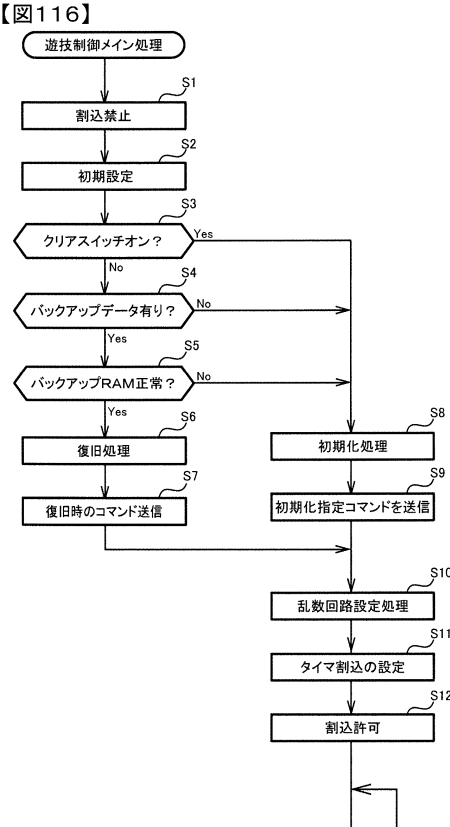
【図 1 1 5】

【図 115】



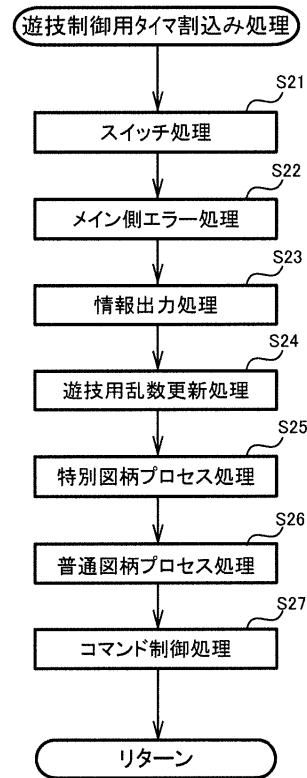
【図 1 1 6】

【図 116】



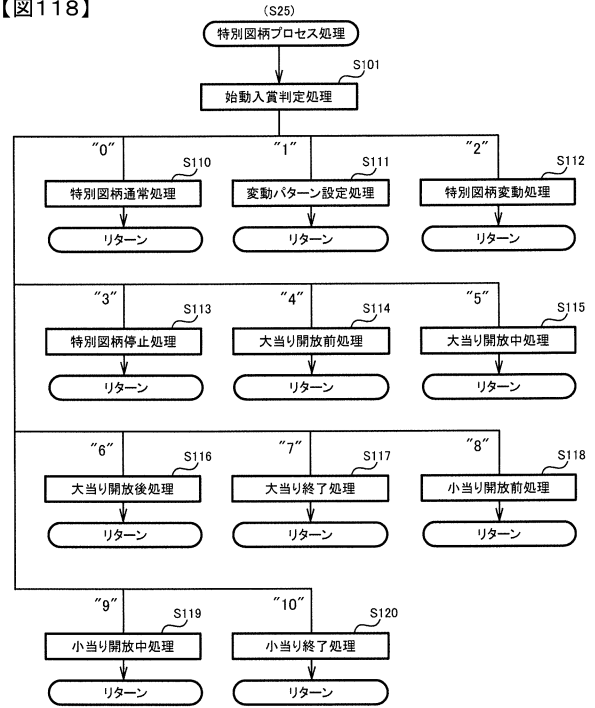
【図 1 1 7】

【図 117】



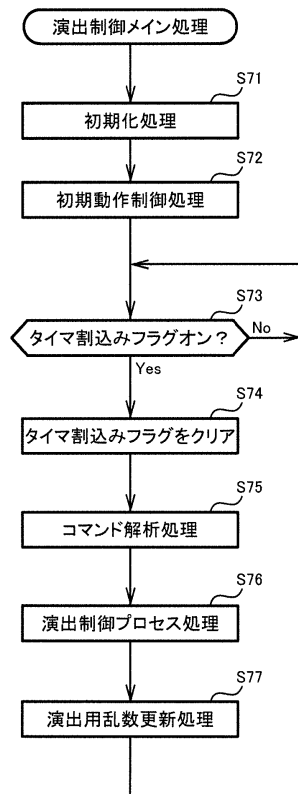
【図 1 1 8】

【図 118】



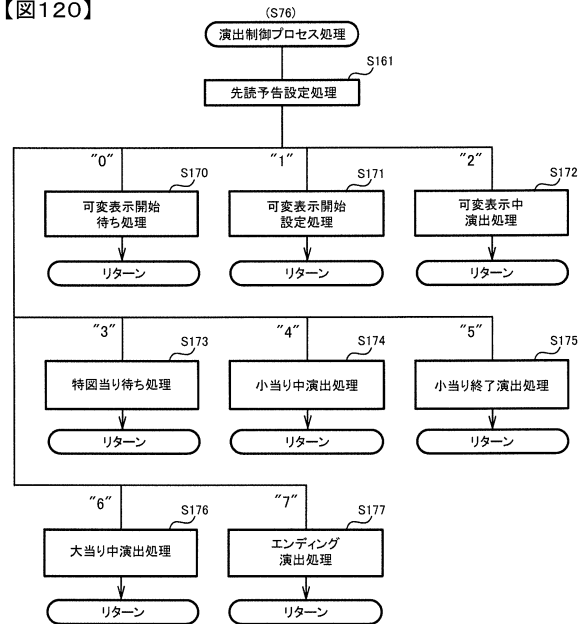
【図 1 1 9】

【図 119】



【図 1 2 0】

【図 120】



10

20

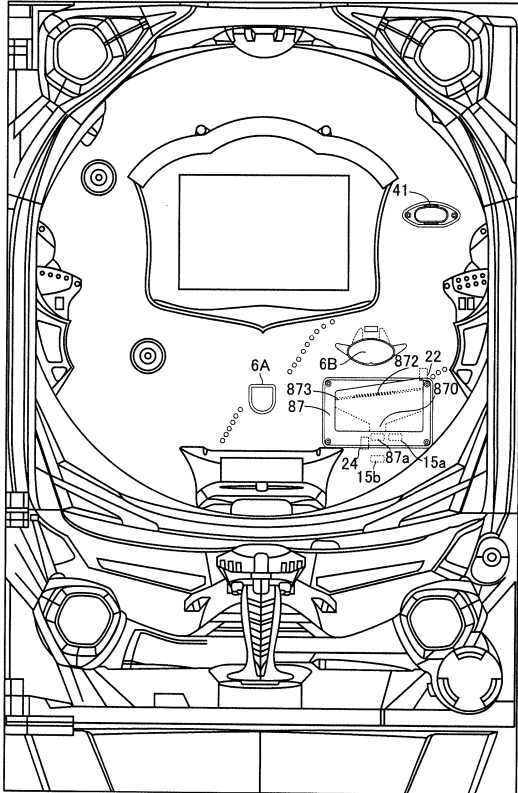
30

40

50

【図 1 2 1－1】

【図121-1】



【図 1 2 1－2】

【図121-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

10

20

【図 1 2 1－3】

【図121-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間 に1ずつ加算

【図 1 2 1－4】

【図121-4】

(A)第1特図当り判定テーブル						
大当り確率(ランダムR〔0～65535〕と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
(B)第2特図当り判定テーブル						
大当り確率(ランダムR〔0～65535〕と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					
(C)第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)						
大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)				
図柄15R時短大当り	7	1				
図柄4R時短大当り	3	99				
(D)第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)						
大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)				
図柄15R時短大当り	7	100				
(E)小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)						
大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個数)				
小当り経由16(15)R時短大当り	1	45				
小当り経由9(8)R時短大当り	5	10				
小当り経由5(4)R時短大当り	9	45				

30

40

50

【図 1 2 1 - 5】

【図 121-5】

MODE	EXT	名称	内容
B0	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

【図 1 2 1 - 6】

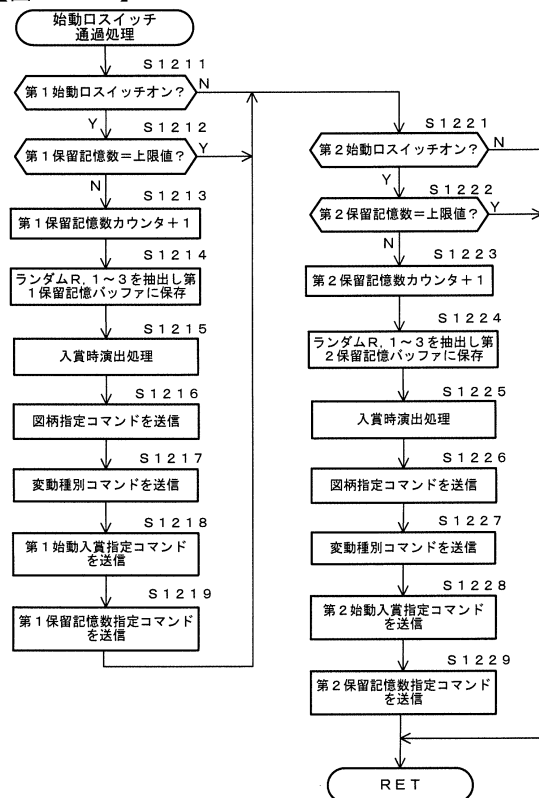
【図 121-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞球検出への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

10

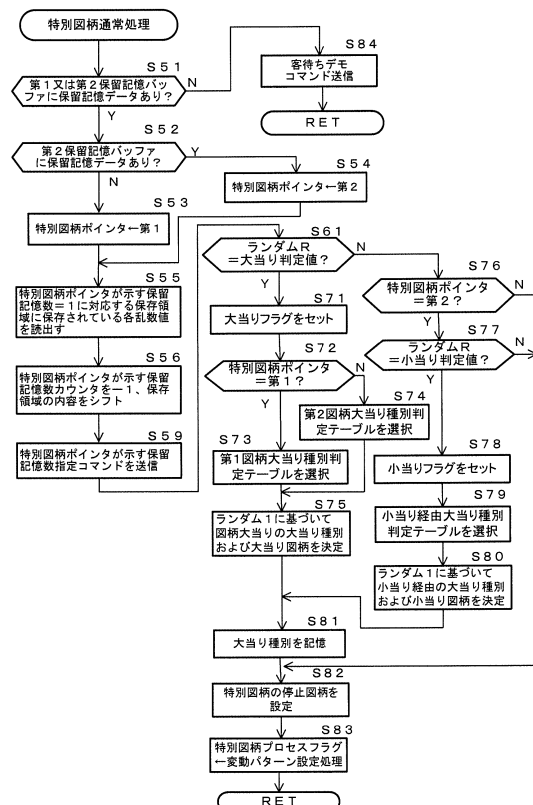
【図 1 2 1 - 7】

【図 121-7】



【図 1 2 1 - 8】

【図 121-8】



20

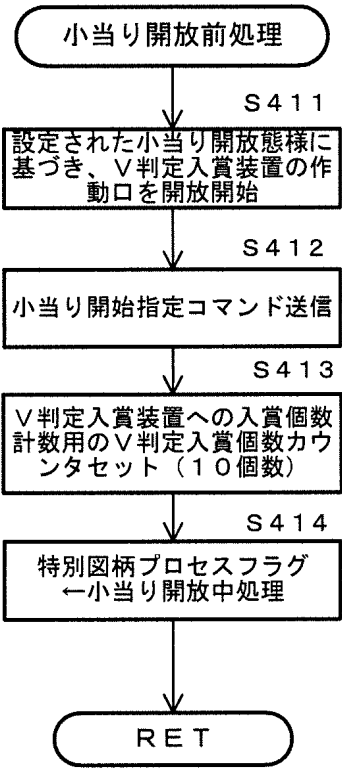
30

40

50

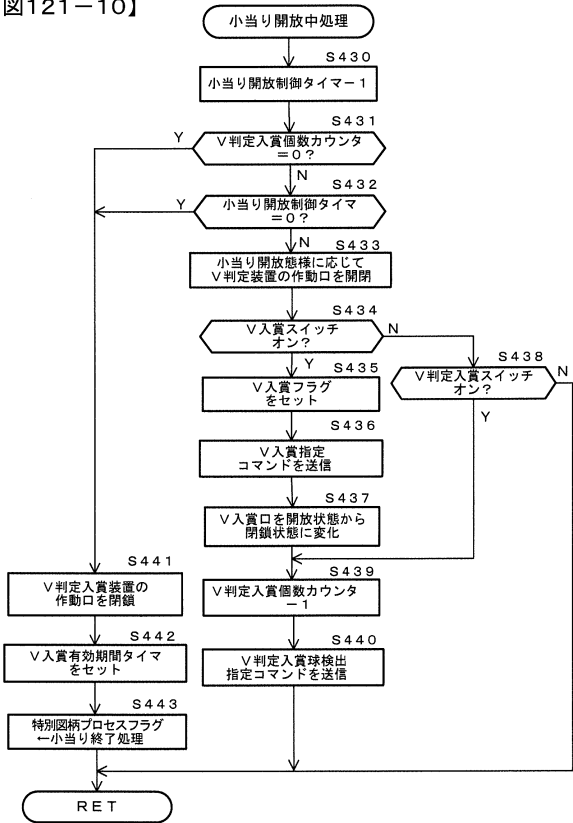
【図 1 2 1 - 9】

【図 121-9】



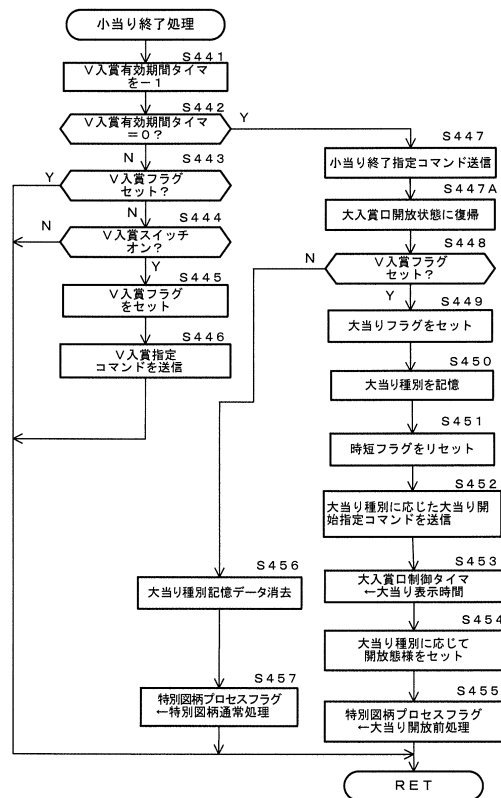
【図 1 2 1 - 1 0】

【図 121-10】



【図 1 2 1 - 1 1】

【図 121-11】



【図 1 2 2 - 1】

【図 122-1】

当り種別テーブル

(1) 大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄 3 R 通常大当り	第 1, 第 2 特別図柄大当り判定	通常状態	大入賞口 3 回 (各 R 2.9 秒)
図柄 1 0 R a 時短大当り	第 1, 第 2 特別図柄大当り判定	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2.9 秒)
図柄 1 0 R b 時短大当り	第 1, 第 2 特別図柄大当り判定	b 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2.9 秒)

(2) 小当り種別大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.04 秒 × 1) + 大入賞口 9 回 (各 R 2.9 秒)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	第 2 特別図柄小当り判定 + V 入賞	a 時短状態 (第 2 特別図柄変動 1 0 0 0 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒 × 1 0) + 大入賞口 9 回 (各 R 2.9 秒)

10

20

30

40

50

【図 1 2 2 - 2】

【図122-2】

(A)			
乱数	範囲	用途	加算
MR 1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算
MR 4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR 5	3～23	MR 4 初期値決定用	0.002秒毎および到達処理 余り時間に1ずつ加算

(B) 表示結果判定テーブル

(B 1) [第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0～65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/200

(B 2) [第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0～65535]と比較)	
大当り	1/319.7
小当り	1/41.1

【図 1 2 2 - 4】

【図122-4】

大当り種別判定テーブル
[a 時短状態用、b 時短状態用]

(A 1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
図柄 3 R b 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(3) 「333」	0～239 (8 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	240～299 (2 0 %)

(A 2) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	0～299 (1 0 0 %)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄	0～299 (1 0 0 %)

(B 2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	a時短：はずれ図柄 b時短：特殊図柄	0～74 (2 5 %)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	75～299 (7 5 %)

【図 1 2 2 - 3】

【図122-3】

大当り種別判定テーブル
[通常状態用]

(A 1) [第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
図柄 3 R 通常大当り	0 回	偶数図柄 「222」, 「444」等	0～119 (4 0 %)
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7 以外) 「111」, 「555」等	120～239 (4 0 %)
図柄 1 0 R b 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	239～299 (2 0 %)

(A 2) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
図柄 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	0～299 (1 0 0 %)

(B 1) [第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄	0～299 (1 0 0 %)

※ V 入賞しても通常

(B 2) [第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

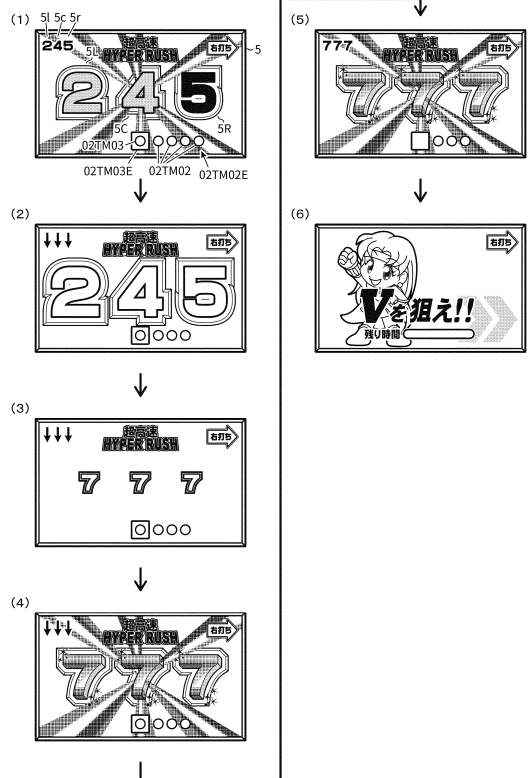
小当り経由 大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	MR 2 [0～299]
通常小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	はずれ図柄、 特殊図柄等	0～74 (2 5 %)
時短小当り経由 1 0 R a 時短大当り	1 0 0 0 0 回	奇数図柄(7) 「777」	75～299 (7 5 %)

※ V 入賞しても通常

【図 1 2 2 - 5】

【図122-5】

[超高速時短小当り(超高速HYPER RUSH)]



10

20

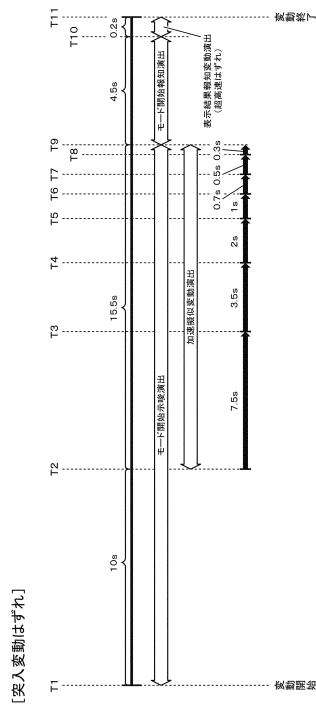
30

40

50

【図 1 2 2 - 6】

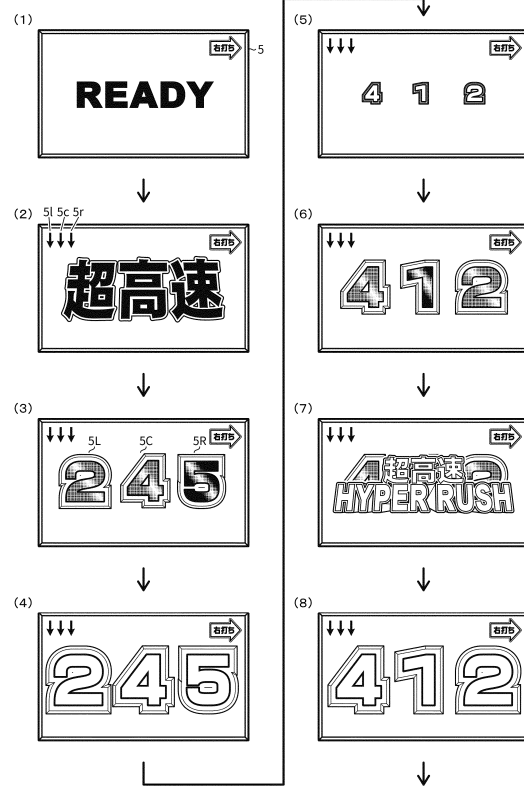
【図122-6】



【図 1 2 2 - 7】

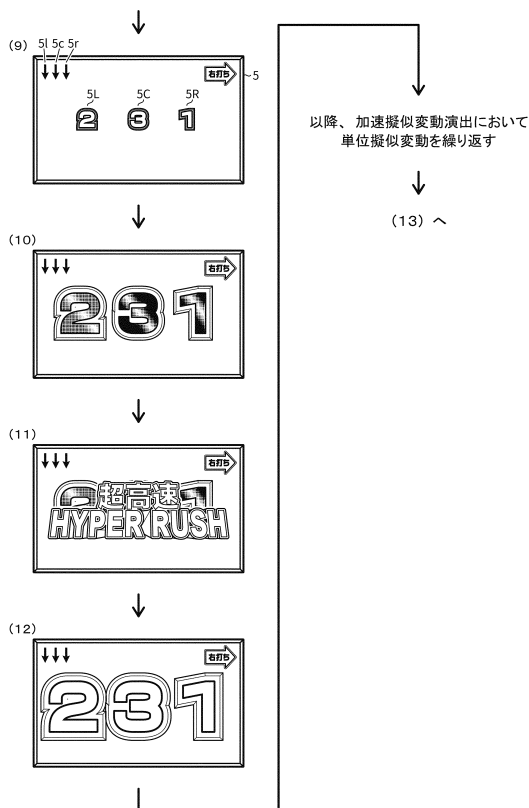
【図122-7】

[突入変動はすれ]



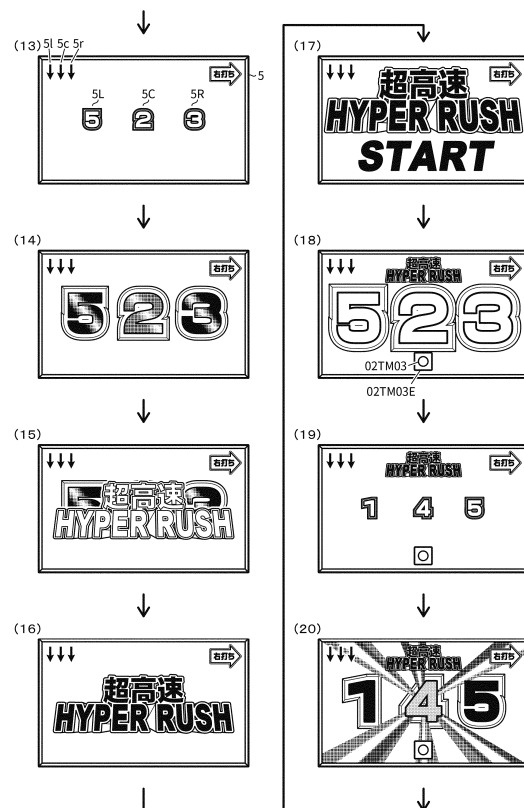
【図 1 2 2 - 8】

【図122-8】



【図 1 2 2 - 9】

【図122-9】



10

20

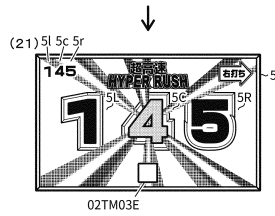
30

40

50

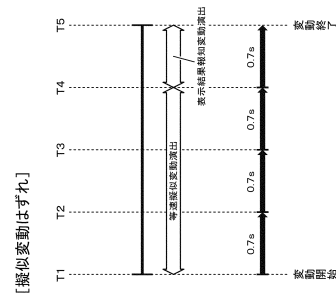
【図 122-10】

【図122-10】



【図 122-11】

【図122-11】

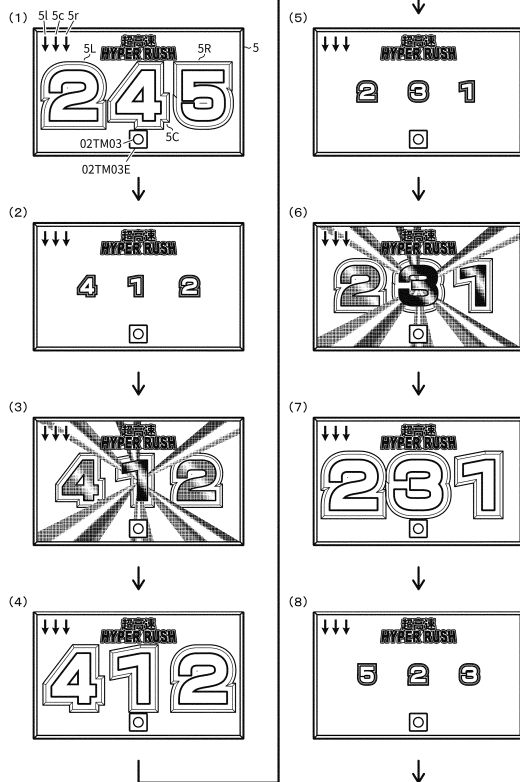


10

【図 122-12】

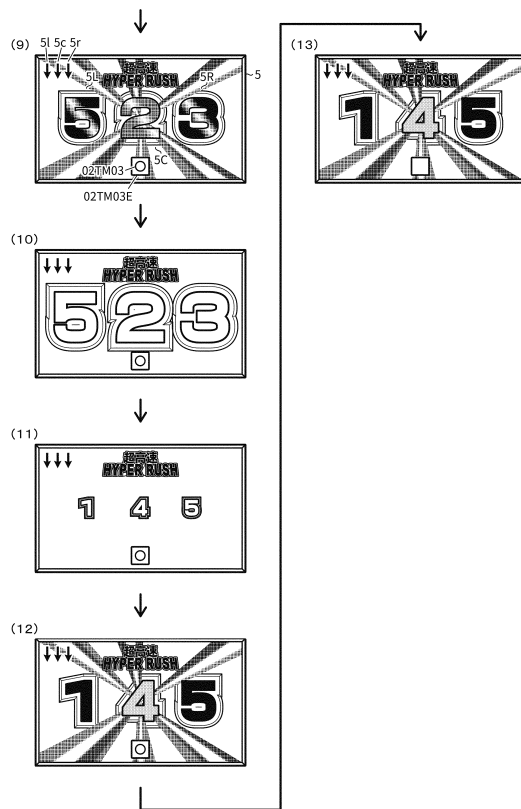
【図122-12】

【疑似変動はずれ】



【図 122-13】

【図122-13】



20

30

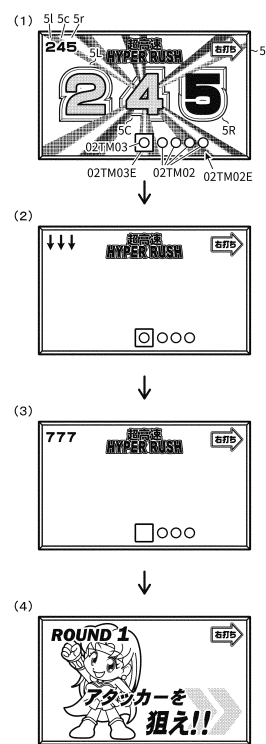
40

50

【図 1 2 2－1 4】

【図122－14】

〔直大当り(超高速HYPER RUSH)〕



【図 1 2 2－1 6】

【図122－16】

〔a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用〕変動パターン判定テーブル
〔保留1~4個用〕

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速はずれ	2000	500	1~800
高速ノーマルリーチはずれ	5000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 1 2 2－1 5】

【図122－15】

〔a 時短状態(大当り発生カウント値=1~2)用〕変動パターン判定テーブル
〔保留0個用〕

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
ロング変動はずれ	10000	500	1~700
高速はずれ	2000	500	701~800
高速ノーマルリーチはずれ	3000	500	801~900
スーパーリーチ A はずれ (チャレンジ演出→失敗演出)	25000	500	901~950
スーパーリーチ B はずれ (転落煽り演出→転落回避演出)	20000	500	951~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ A 大当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
高速時短小当り	5000	500	1~300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301~500
スーパーリーチ A 時短小当り (チャレンジ演出→成功演出)	30000	500	501~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
スーパーリーチ B 通常小当り (転落煽り演出→転落確定演出)	25000	500	1~997

【図 1 2 2－1 7】

【図122－17】

〔a 時短状態(大当り発生カウント値=3、1変動目)用〕変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3の場合、1変動目

(1) 〔はずれ用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動はずれ (突入演出+超高速はずれ)	30200	500	1~997

(2) 〔大当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動大当り (突入演出+直大当り)	40000	500	1~997

(3) 〔時短小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動時短小当り (突入演出+超高速時短小当り)	30500	500	1~997

(4) 〔通常小当り用〕変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	M R 3
突入変動通常小当り (突入演出+スーパーリーチ B 通常小当り)	55000	500	1~997

【図 1 2 2－1 8】

【図122－18】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3～10000) 用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
[保留 0 個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
擬似変動はずれ	2800	500	1～700
超高速はずれ	200	500	701～900
スーパーリーチCはずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	951～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1～997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701～997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチB通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1～997

【図 1 2 2－2 0】

【図122－20】

[b 時短状態(無敵 R U S H)用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速はずれ	1000	500	1～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (飾り図柄、小図柄で図柄揃い)	10000	500	1～997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速時短小当り	5000	500	1～997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
高速通常小当り (「高速はずれ」と同様)	1000	500	1～997

※無敵 R U S H 中の「通常小当り」は単なるはずれ変動として見せる

【図 1 2 2－1 9】

【図122－19】

[a 時短状態(大当り発生カウント値=3～10000) 用] 変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3 の場合、2 変動目以降
[保留 1 ～4 個用]

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速はずれ	200	500	1～900
スーパーリーチCはずれ (ボタン即当り演出→図柄はずれ演出)	10000	500	901～975
スーパーリーチBはずれ (転落演出→転落回避演出)	20000	500	976～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
直大当り (小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示)	10000	500	1～997

(3) [時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り (ボタン即当り演出→図柄揃い演出)	15000	500	701～997

(4) [通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間 (ms)	図柄確定期間 (ms)	MR 3
スーパーリーチB通常小当り (転落演出→転落確定演出)	25000	500	1～997

【図 1 2 2－2 1】

【図122－21】

遊技状態別の当り後の制御テーブル

(1) 通常状態

No.	表示結果	当り後に制御される遊技状態
1-1	図柄 3 R 通常大当り	通常状態
1-2	図柄 1 0 R a 時短大当り	a 時短状態
1-3	図柄 1 0 R b 時短大当り	b 時短状態

(2) a 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
2-1	通常小当り	V 入賞なし	通常状態
2-2		(V 入賞あり)	通常状態
2-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
2-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

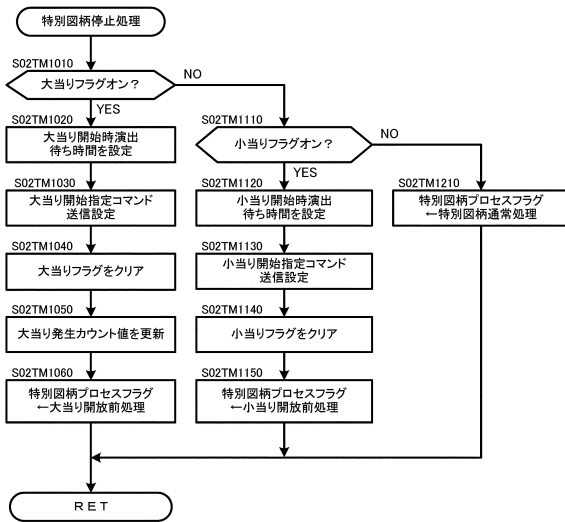
(3) b 時短状態

No.	表示結果	V 入賞判定	当り後に制御される遊技状態
3-1	通常小当り	V 入賞なし	b 時短状態
3-2		(V 入賞あり)	通常状態
3-3	時短小当り	(V 入賞なし)	通常状態
3-4		V 入賞あり	a 時短状態

※()内はイレギュラーな状況

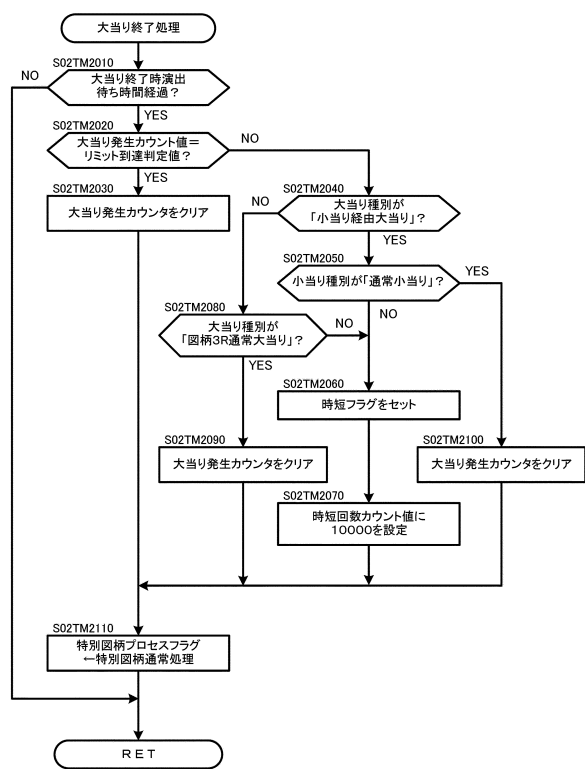
【図 1 2 2 - 2 2】

【図 122-22】



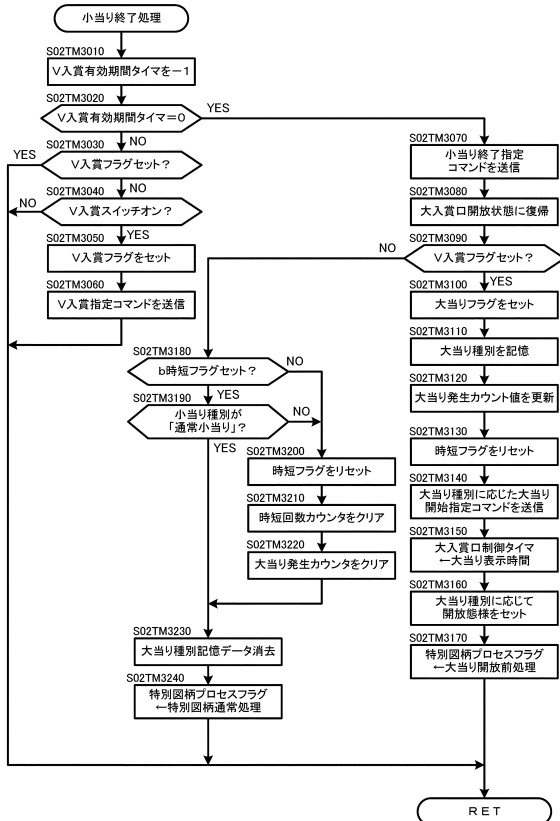
【図 1 2 2 - 2 3】

【図 122-23】



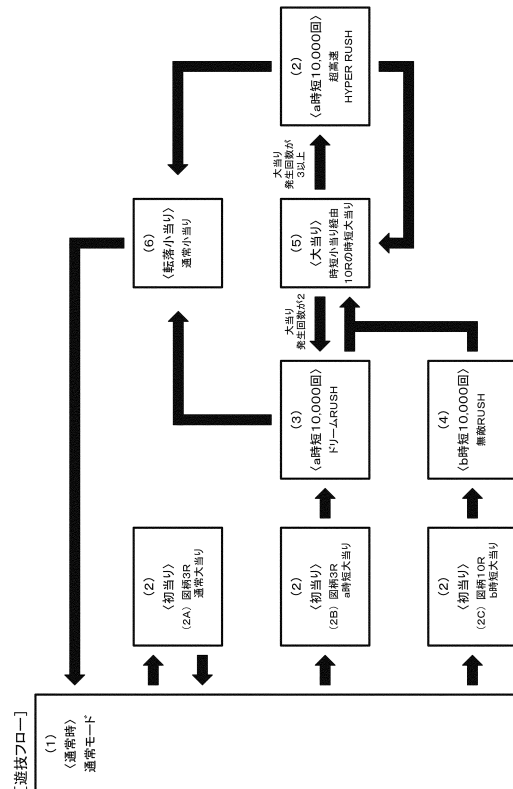
【図 1 2 2 - 2 4】

【図 122-24】



【図 1 2 2 - 2 5】

【図 122-25】



10

20

30

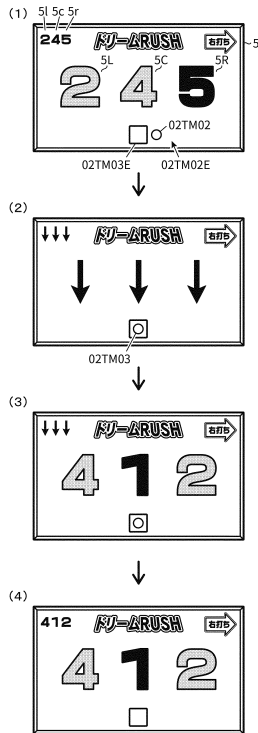
40

50

【図 1 2 2 - 2 6】

【図122-26】

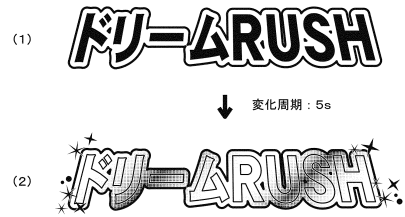
【ドリームRUSH中 飾り図柄の変動表示】



【図 1 2 2 - 2 7】

【図122-27】

(A) 第1ロゴ周期変化演出



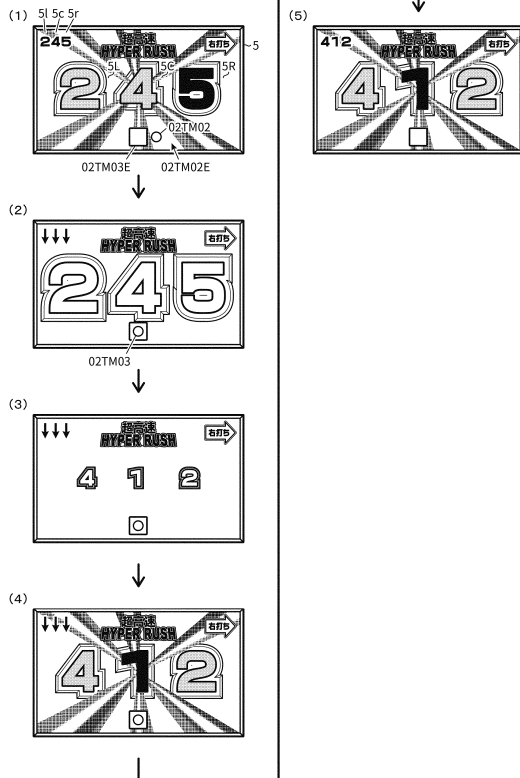
(B) 第2ロゴ周期変化演出



【図 1 2 2 - 2 8】

【図122-28】

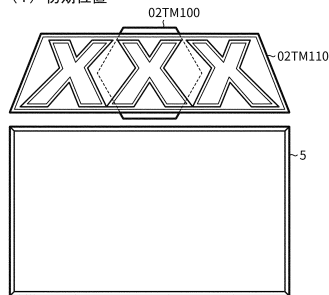
【超高速HYPER RUSH中の飾り図柄の変動表示】



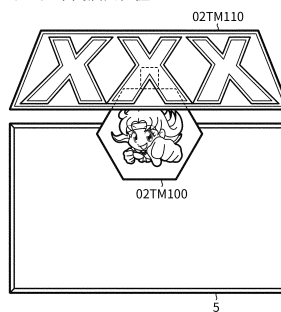
【図 1 2 2 - 2 9】

【図122-29】

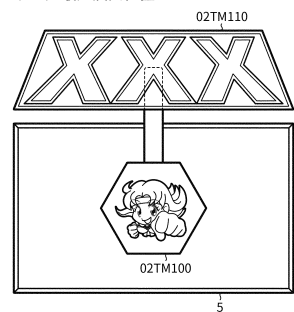
(1) 初期位置



(2A) 中間演出位置



(2B) 最大演出位置



10

20

30

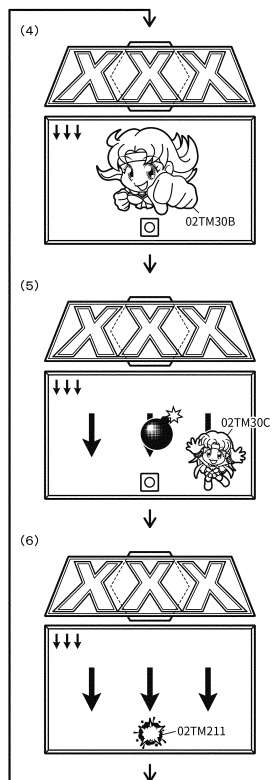
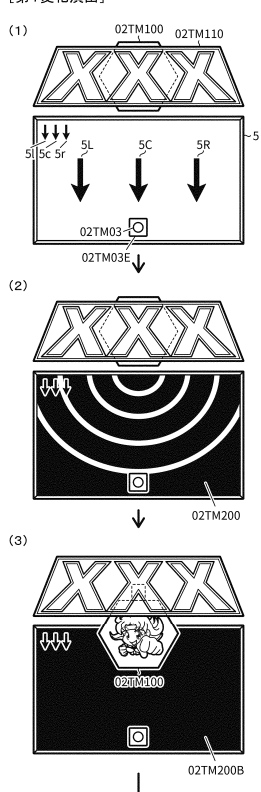
40

50

【図 1 2 2 - 3 0】

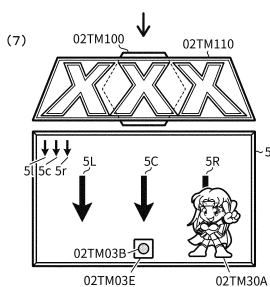
【图122-30】

[第1変化演出]



【図 1 2 2 - 3 1】

【图122-31】



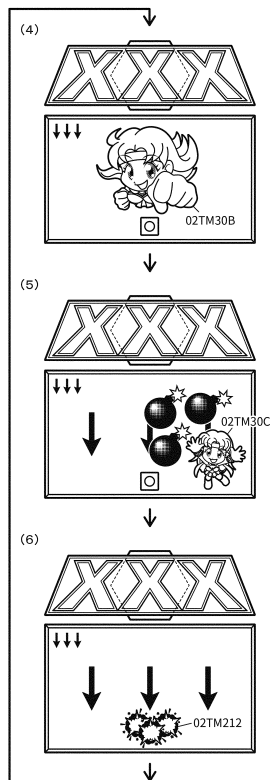
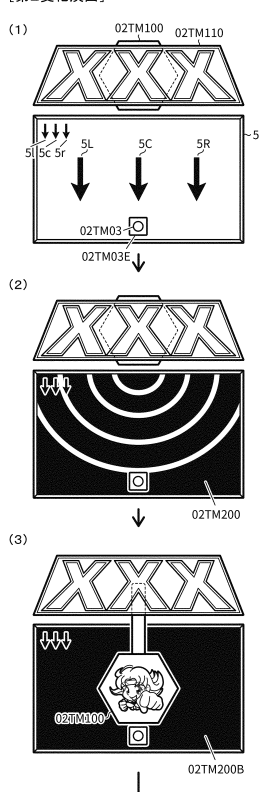
10

20

【図 1 2 2 - 3 2】

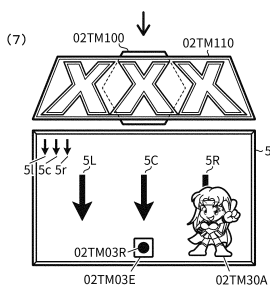
【图122-32】

[第2変化演出]



【図 1 2 2 - 3 3】

【图122-33】



30

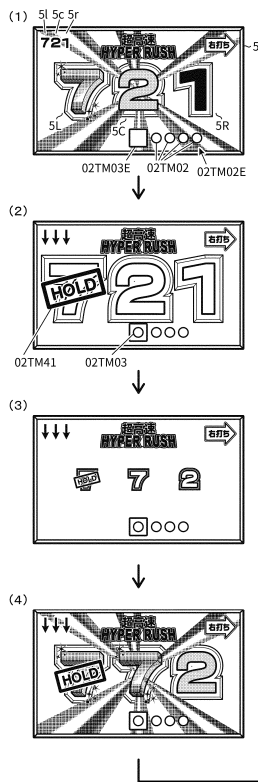
40

50

【図 122-34】

【図 122-34】

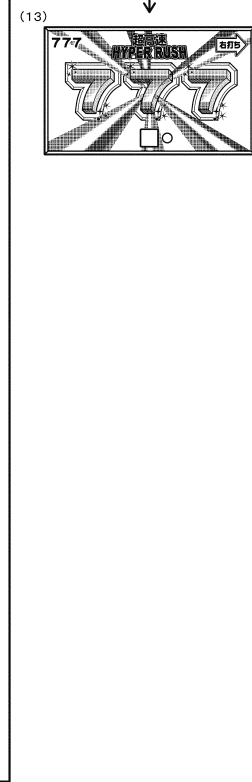
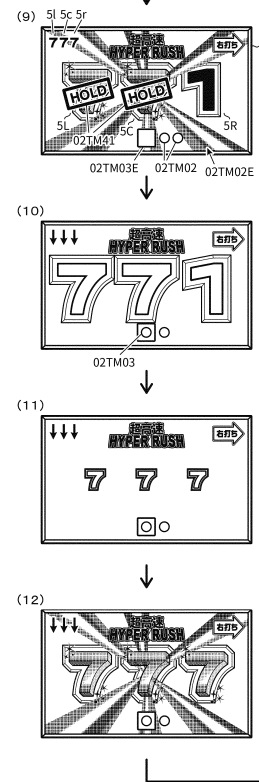
【第1先読み演出】



【図 122-35】

【図 122-35】

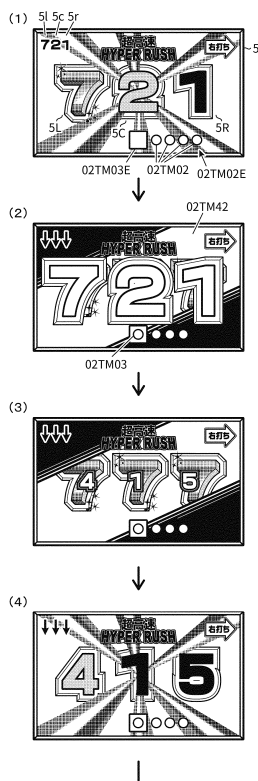
【第1先読み演出】



【図 122-36】

【図 122-36】

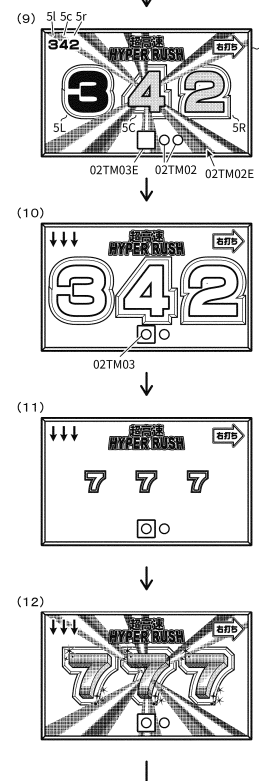
【第2先読み演出】



【図 122-37】

【図 122-37】

【第2先読み演出】



10

20

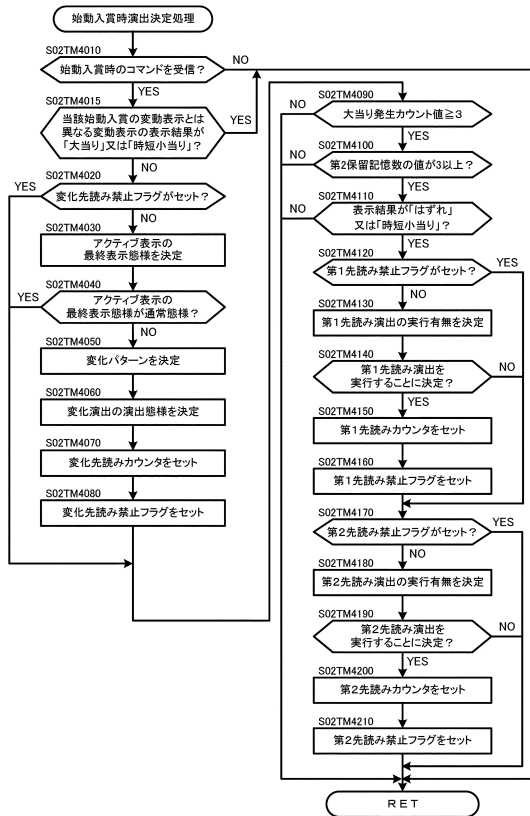
30

40

50

【図 1 2 2 - 3 8】

【図122-38】



【図 1 2 2 - 3 9】

【図122-39】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	9 0 %	8 %	2 %
大当たり	7 5 %	1 5 %	1 0 %

(B 1) [保留1個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン1 0 1	通常→通常	5 %	1 0 %
変化パターン1 0 2	通常→青色	5 %	2 %
変化パターン1 0 3	青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン1 0 4	青色→赤色		8 %
変化パターン1 0 5	赤色→赤色		7 0 %

(B 2) [保留2個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン2 0 1	通常→通常→通常	1 0 %	1 0 %
変化パターン2 0 2	通常→通常→青色	5 %	2 %
変化パターン2 0 3	通常→青色→青色	5 %	2 %
変化パターン2 0 4	青色→青色→青色	8 0 %	1 0 %
変化パターン2 0 5	通常→青色→赤色		1 %
変化パターン2 0 6	青色→青色→赤色		8 %
変化パターン2 0 7	青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン2 0 8	赤色→赤色→赤色		6 0 %

【図 1 2 2 - 4 0】

【図122-40】

(B 3) [保留3個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン3 0 1	通常→通常→通常→通常	6 %	1 0 %
変化パターン3 0 2	通常→通常→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン3 0 3	通常→青色→青色→青色	2 %	2 %
変化パターン3 0 4	青色→青色→青色→青色	9 0 %	1 0 %
変化パターン3 0 5	通常→青色→赤色→赤色		1 %
変化パターン3 0 6	青色→青色→赤色→赤色		8 %
変化パターン3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色		8 %
変化パターン3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色		6 0 %

(B 4) [保留4個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示 の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 %	2 0 %
変化パターン4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色	1 0 %	5 %
変化パターン4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色	6 0 %	2 0 %
変化パターン4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色		2 %
変化パターン4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色		2 %
変化パターン4 0 9	青色→青色→青色→赤色→赤色		7 %
変化パターン4 1 0	青色→青色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色		6 %
変化パターン4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色		2 0 %

【図 1 2 2 - 4 1】

【図122-41】

変化演出の演出態様決定テーブル

(1) [第1特別図柄用] 変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第1変化演出	第2変化演出	第3変化演出
通常→青色	2 0 %	0 %	8 0 %
通常→赤色	1 5 %	8 0 %	5 %
青色→赤色	4 0 %	5 0 %	1 0 %

(2) [第2特別図柄用] 変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける 変化タイミング	変化演出		
	第1変化演出	第2変化演出	第3変化演出
通常→青色	0 %	0 %	1 0 0 %
通常→赤色	0 %	0 %	1 0 0 %
青色→赤色	0 %	0 %	1 0 0 %

10

20

30

40

50

【図 1 2 2 - 4 2】

【図122-42】

(1) 第1先読み演出の実行有無決定テーブル

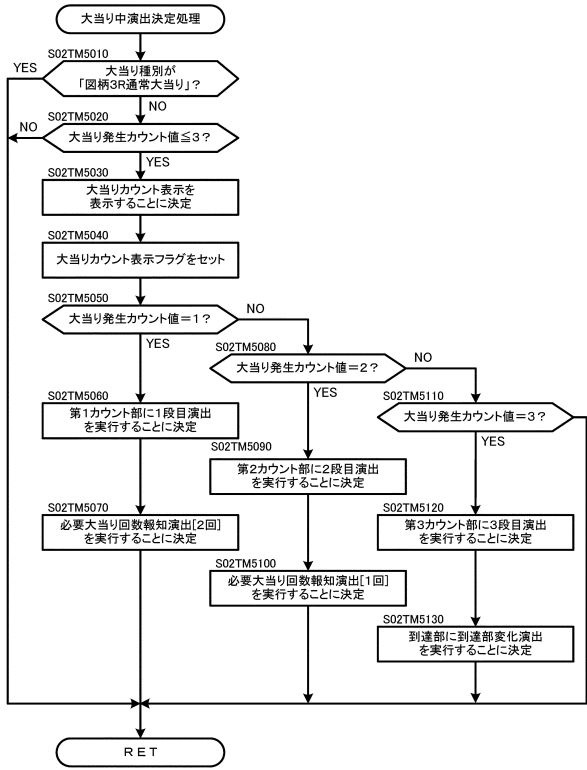
表示結果	第1先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
時短小当り	7 0 %	3 0 %

(2) 第2先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第2先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 5 %	5 %
時短小当り	8 0 %	2 0 %

【図 1 2 2 - 4 3】

【図122-43】

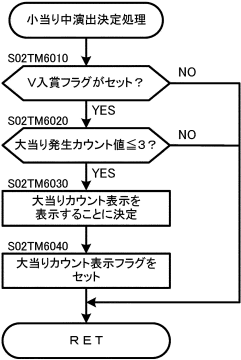


10

20

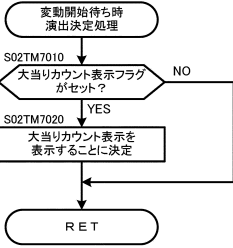
【図 1 2 2 - 4 4】

【図122-44】



【図 1 2 2 - 4 5】

【図122-45】



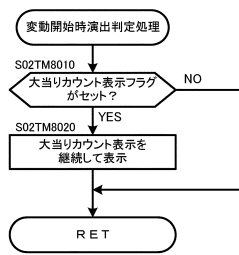
30

40

50

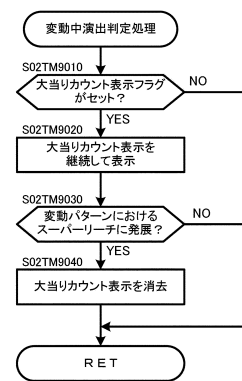
【図 1 2 2 - 4 6】

【図 122-46】



【図 1 2 2 - 4 7】

【図 122-47】

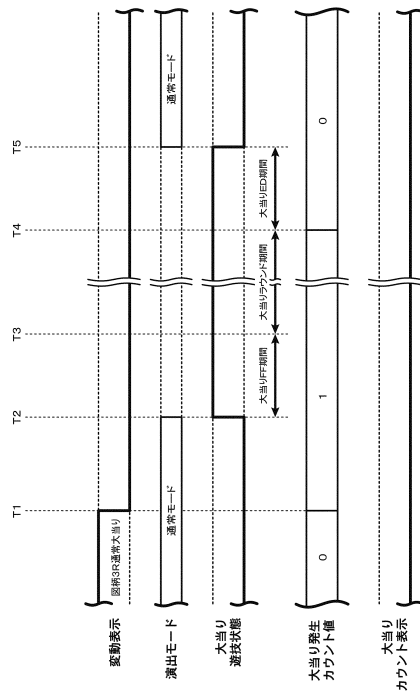


10

20

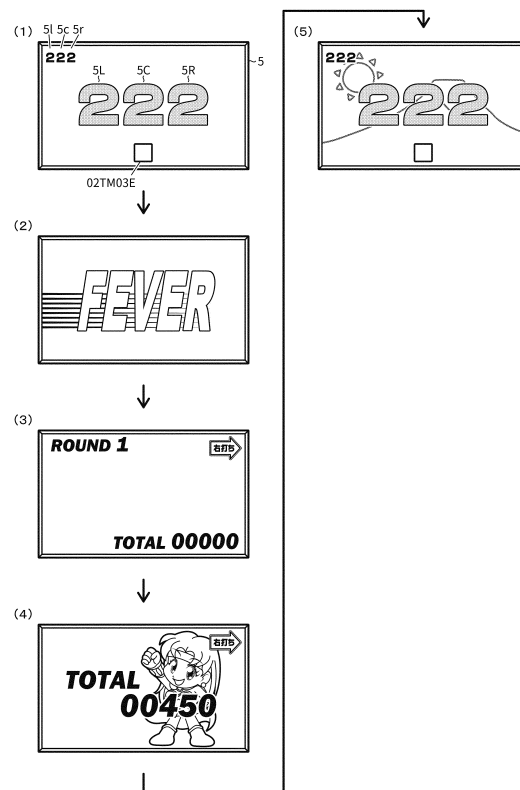
【図 1 2 2 - 4 8】

【図 122-48】



【図 1 2 2 - 4 9】

【図 122-49】



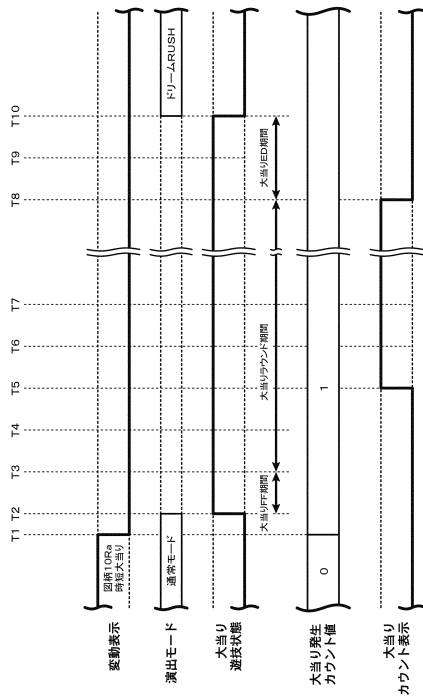
30

40

50

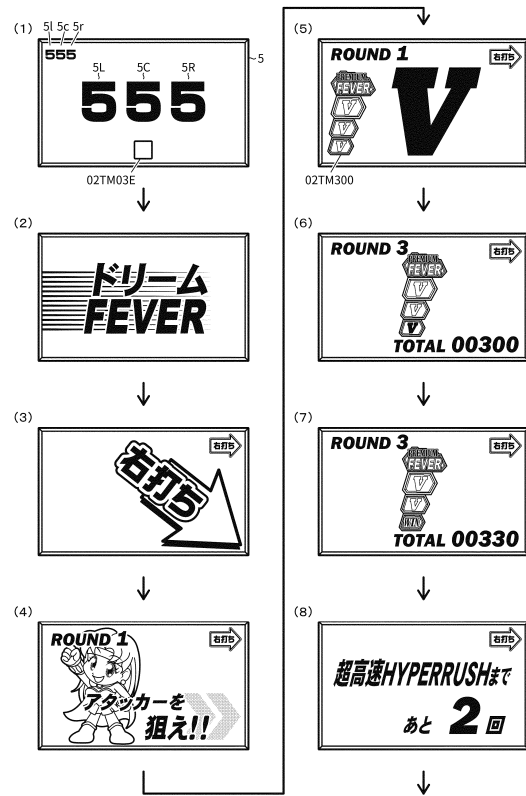
【図 1 2 2 - 5 0】

【図122-50】



【図 1 2 2 - 5 1】

【図122-51】

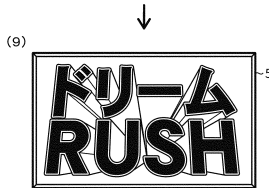


10

20

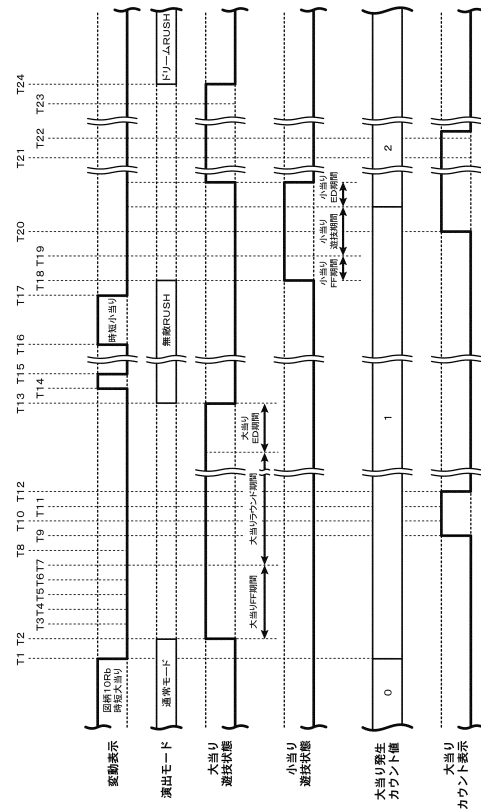
【図 1 2 2 - 5 2】

【図122-52】



【図 1 2 2 - 5 3】

【図122-53】



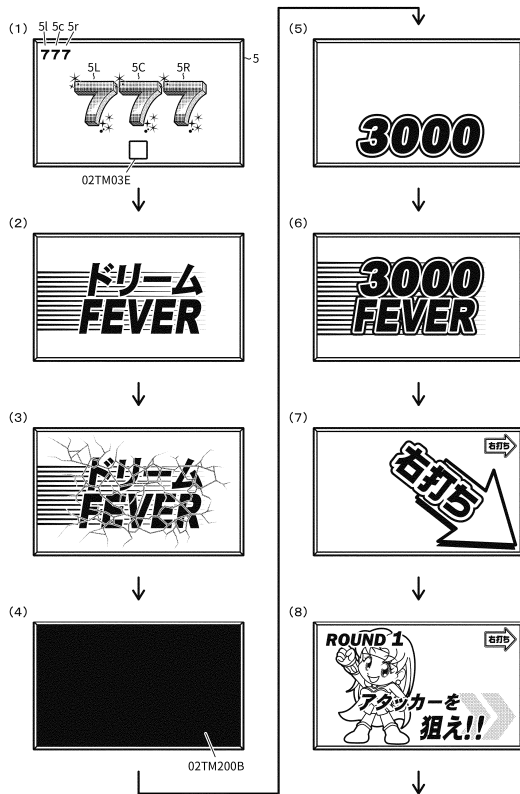
30

40

50

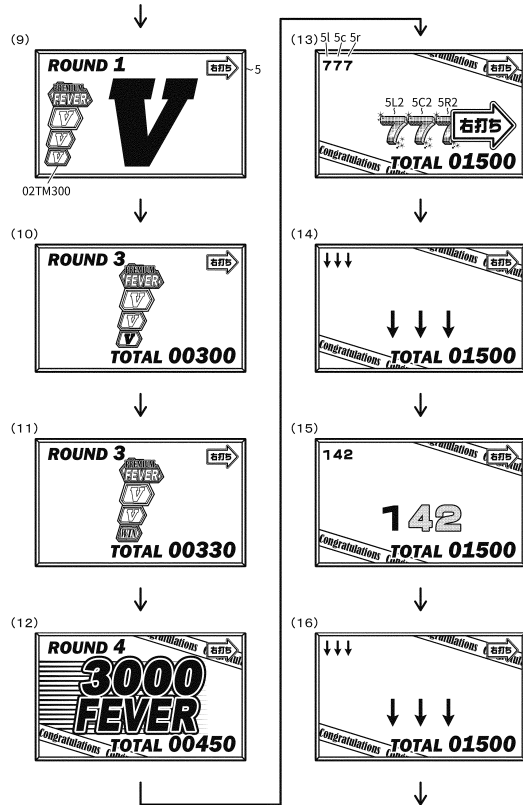
【図 1 2 2 - 5 4】

【図 122-54】



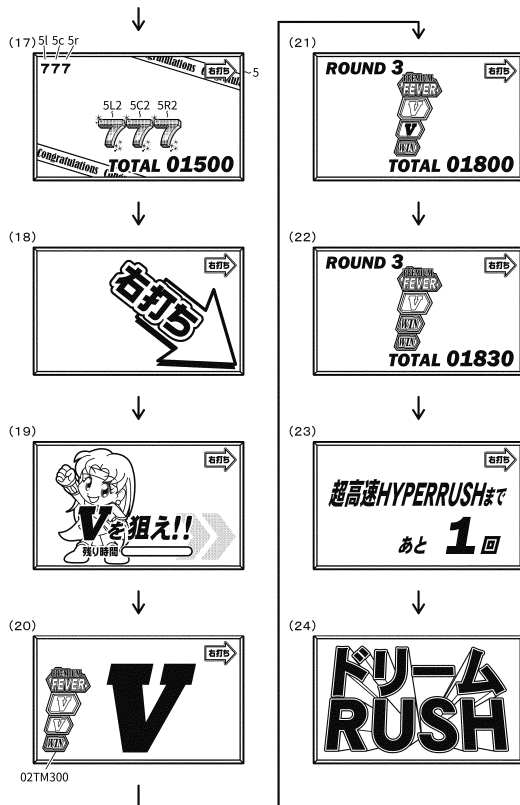
【図 1 2 2 - 5 5】

【図 122-55】



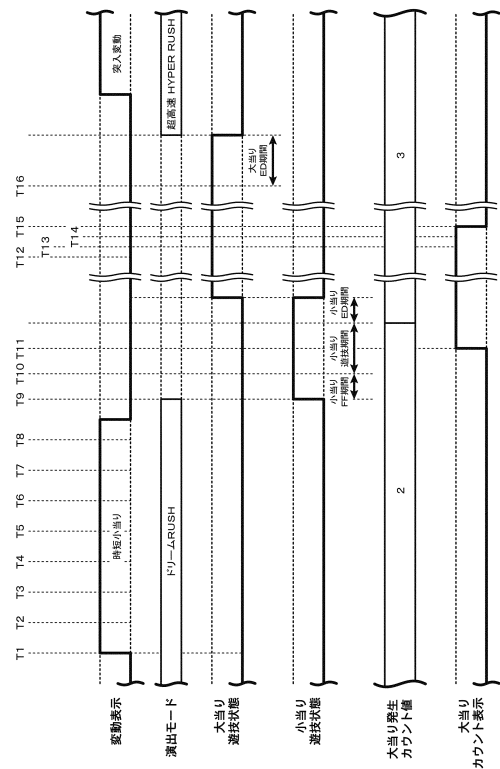
【図 1 2 2 - 5 6】

【図 122-56】



【図 1 2 2 - 5 7】

【図 122-57】



10

20

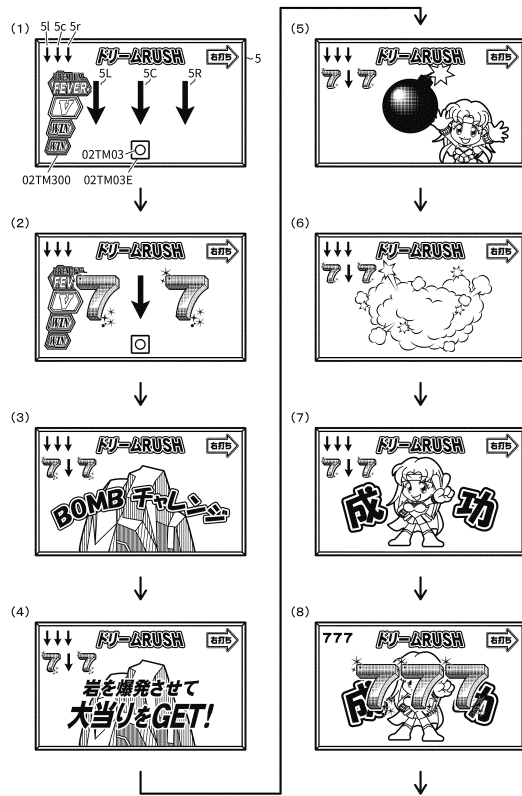
30

40

50

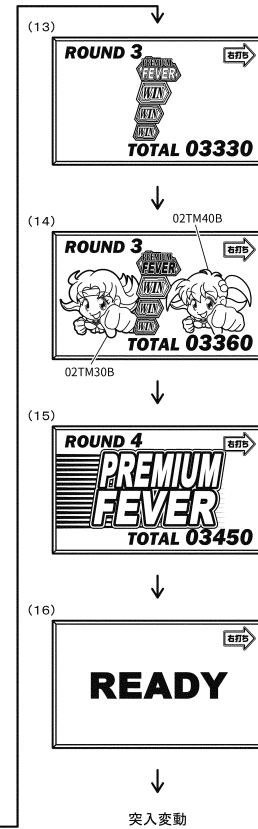
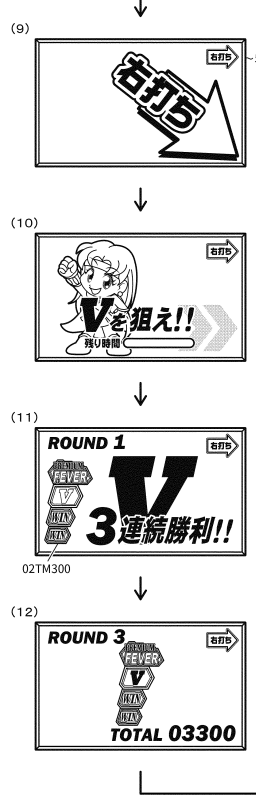
【図122-58】

【図122-58】



【図122-59】

【図122-59】

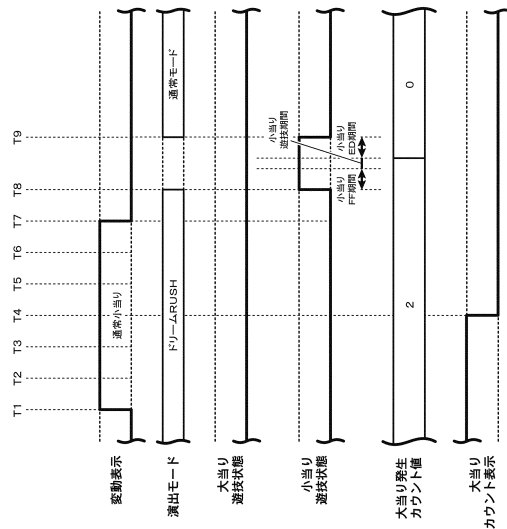


10

20

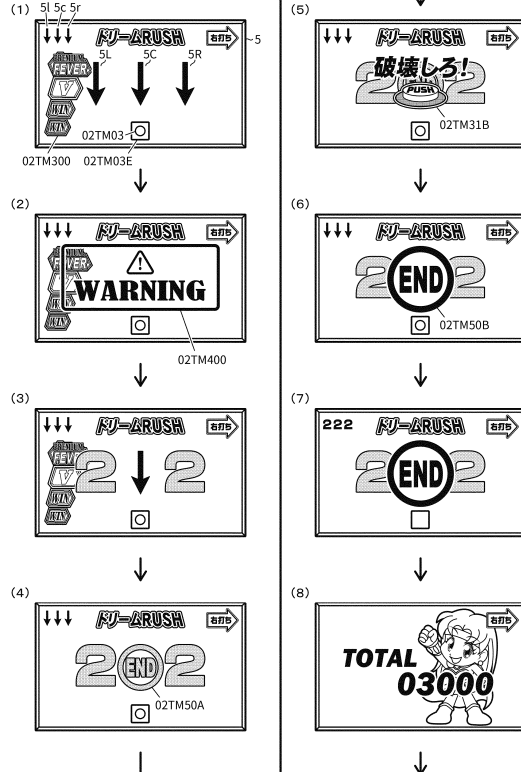
【図122-60】

【図122-60】



【図122-61】

【図122-61】



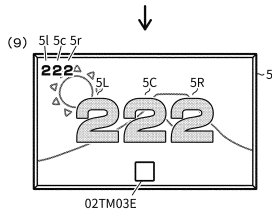
30

40

50

【図 1 2 2 - 6 2】

【图122-62】



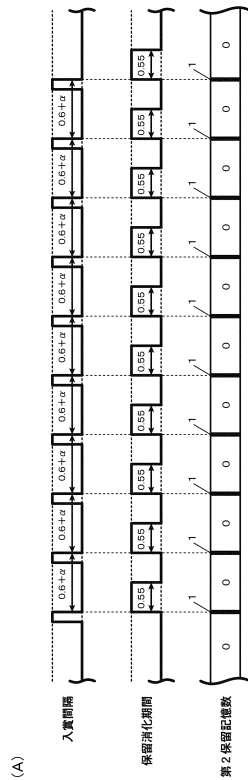
【図 1 2 2 - 6 3】

【图122-63】

発射距離と保留消化時間の関係テーブル		[int0 1]入雲開始 ※発2秒輸入入口 への入雲開始	変動表示時間	図解規定時間	[int0 2]保消化時間 (変動表示時間+図解規定時間)	[int0 1]と[int0 2] の関係
(A)	発射距離 0.6秒	0.6 + α 秒	0.05 秒	0.5 秒	0.5 秒	int0 1 > int0 2
(B)			0.2 秒	0.5 秒	0.7 秒	int0 1 ≤ int0 2
(C)	※100玉/分	※α > 0	1.0 秒	0.5 秒	1.5 秒	int0 1 < int0 2

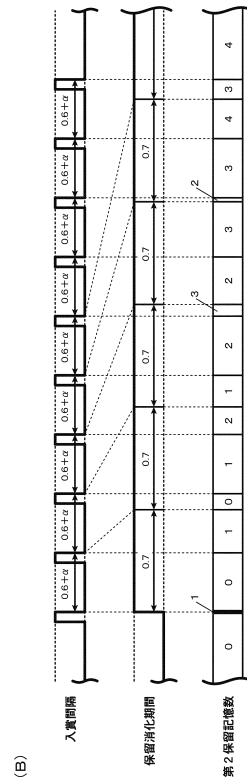
【図 1 2 2 - 6 4】

【图122-64】



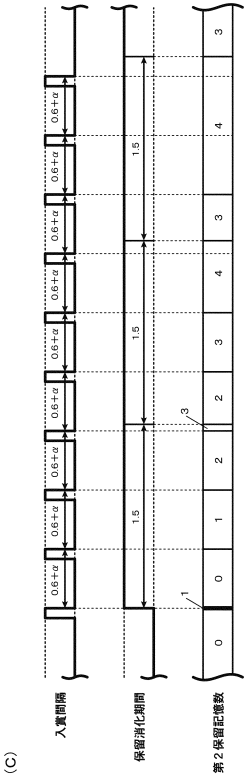
【図 1 2 2 - 6 5】

【图122-65】



【図 122-66】

【図 122-66】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-033556 (JP, A)
特開2021-019974 (JP, A)
特開2020-130511 (JP, A)
特開2021-023624 (JP, A)
特開2019-076645 (JP, A)
特開2016-123521 (JP, A)
特開2012-055437 (JP, A)
特開2018-068651 (JP, A)
特開2021-003344 (JP, A)
特開2015-116239 (JP, A)
特開2017-143853 (JP, A)
特開2017-176383 (JP, A)
特開2019-051145 (JP, A)
特開2017-038856 (JP, A)
特開2015-167830 (JP, A)
特開2020-130507 (JP, A)
特開2020-080933 (JP, A)
特許第7263420 (JP, B2)
特許第7526126 (JP, B2)
特許第7543192 (JP, B2)
特許第7543193 (JP, B2)
特許第7543194 (JP, B2)
特許第7423571 (JP, B2)
特許第7572291 (JP, B2)
特許第7572292 (JP, B2)
特許第7572293 (JP, B2)
特許第7572294 (JP, B2)
特許第7572295 (JP, B2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02