

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-130700

(P2023-130700A)

(43)公開日 令和5年9月21日(2023.9.21)

(51) 國際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

FI

A 63 F

7/02

3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全313頁)

(21)出願番号 特願2022-35143(P2022-35143)

(22)出願日 令和4年3月8日(2022.3.8)

(71)出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

株式会社三共内

Fターム (参考)	2C333	AA11	CA29	CA50	CA51

CA77 GA04

(54)【発明の名称】 遊技機

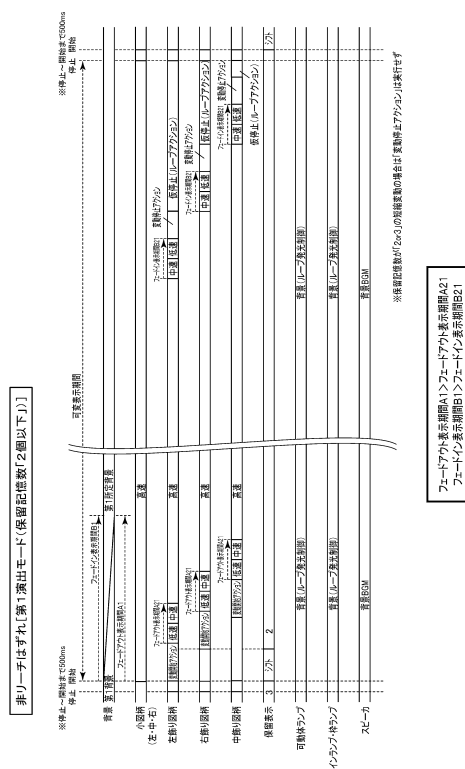
(57) 【要約】

【課題】 装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることがない遊技機を提供すること。

【解決手段】演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない。また、第1種類の変動パターン指定コマンドに基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンドに基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能である。

【選択図】 図 4 2

【图 4-2】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能であり、

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

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

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色であり、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特定識別情報（特別図柄）の可変表示に対応して、複数種類の装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示が行われるものがあった（例えば、特許文献 1 参照）。さらに、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動予告演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献 1 には、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動中予告演出として三大キープポイントとなる変動中予告演出（激アツの呼びかけ予告、群予告、フルーツ柄のアイキャッチ予告）が、リーチ状態が成立しているとき（リーチ演出中）に実行される遊技機が開示されている（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献１】特開２０１７－８６３９２号公報

【特許文献２】特開２０１８－１３９８６５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

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。

【０００５】

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。

【０００６】

請求項１に記載の遊技機は、

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

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段（画像表示装置５）と、

音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

一の演出モードにおいて、第１背景画像と第２背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第１背景画像から前記第２背景画像へ切り替えるときに、前記第１背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第１背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第２背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

10

20

30

40

50

さらに、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上でき商品性を高めることができる。

【0007】

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

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】実施の形態1における遊技機を示す正面図である。

【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】各乱数を示す説明図である。

【図5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図6】(A)は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B)は大当たり種別の説明図である。

【図7】変動パターンの説明図である。

【図8】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【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】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16】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17】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】飾り図柄と小図柄を説明するための図である。

【図20】(A1)(A2)は第1演出モード、(B1)(B2)は第2演出モード、(C1)(C2)は第3演出モード、(D1)(D2)は第4演出モードの態様を示す図である。

【図21】(A1)(A2)は第1演出モード、(B1)(B2)は第2演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。

【図22】(C1)(C2)は第3演出モード、(D1)(D2)は第4演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、(E)は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である

【図23】、(A)は飾り図柄の変動開始アクション、(B)は変動停止アクション、(C)はループアクションを示す図である。

【図24】(A)は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、(B)はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【図25】(A1)～(A4)、(B1)～(B4)は、保留表示の動作例を説明する図である。

【図26】第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図27】図26に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図28】第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【図29】図28に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 30】 図 28 の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。
- 【図 31】 変形例 1 としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 32】 図 31 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である
- 【図 33】 第 3 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 34】 飾り図柄の見え方を説明するための図である。
- 【図 35】 第 4 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 36】 第 1 演出モード（第 2 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 37】 図 36 に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 38】 (A) ~ (G) は第 1 演出モード（第 2 演出モード）において保留記憶数が 3 10
個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 39】 (A)、(B) は第 4 演出モード（第 3 演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。
- 【図 40】 (A1) は第 1 背景画像、(A2) は第 1 所定背景画像を示す図であり、(B) は背景変化を説明する図である。
- 【図 41】 第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。
- 【図 42】 第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 43】 第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 44】 第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミング 20
チャートである。
- 【図 45】 (A) は第 1 演出モード、(B) は第 2 演出モード、(C) は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 46】 客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 47】 客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。
- 【図 48】 擬似連予告の流れを示す図である。
- 【図 49】 (A) は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、(B) は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、(C) は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。
- 【図 50】 リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 51】 図 50 に続くリーチ演出の流れを示す図である。 30
- 【図 52】 リーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 53】 SPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 54】 図 53 に続く SPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 55】 SPリーチ演出における各部の動作例を示す図である。
- 【図 56】 (A1) ~ (A7) は本発明の変形例 2 を示す図である。
- 【図 57】 (A) ~ (D) は本発明の変形例 3 を示す図である。
- 【図 58】 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 59】 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 60】 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 61】 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。 40
- 【図 62】 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 63】 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 64】 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 65-1】 特徴部 152F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。
- 【図 65-2】 当り種別表を示す図である。
- 【図 65-3】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 65-4】 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 65-5】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 65-6】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 65-7】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 6 5 - 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5 - 9】 小当り開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5 - 1 0】 小当り開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5 - 1 1】 小当り終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6 - 1】 特徴部 0 5 T M における大当り種別表を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2】 各乱数を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 3】 (A 1) 及び (A 2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B 1)、(B 2 - 1)、及び (B 2 - 2) は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 4】 通常モードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 6 6 - 5】 ラッシュモードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 6】 (A) は、演出音種別テーブルを示す説明図であり、(B) は、演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 7】 音のインパクトに関連するグラフの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 8】 演出音種別テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 9】 演出音種別テーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 0】 補色対比の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 1】 可動体に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 2】 遊技フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 3】 始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 6 6 - 1 4】 始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 5】 始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 6】 始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 7】 通常変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 8】 変化前兆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 1 9】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 0】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 1】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 2】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 3】 変化前兆演出の先読み予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図 30
である。
- 【図 6 6 - 2 4】 変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 6 - 2 5】 変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 6 6 - 2 6】 変動開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 7】 S P リーチ演出の発展フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 8】 ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 2 9】 ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 3 0】 ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である 40
。
- 【図 6 6 - 3 1】 C U 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 3 2】 第 1 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 3 3】 第 1 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 3 4】 第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 6 6 - 3 5】 第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。 50

【図 6 6 - 3 6】第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 3 7】第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 3 8】第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 3 9】第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 0】第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 1】第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 2】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 3】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 4】復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 5】ラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 6】V ストック演出の実行タイミングの具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 4 7】大当り開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 6 - 4 8】大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 6 6 - 4 9】大当り種別報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 0】大当りにおいて第 1 V ストック演出が実行されないときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 1】大当りファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 2】大当りファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 3】大当りファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 4】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 5】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 6】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 7】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 5 8】大当り終了時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 6 - 5 9】ラッシュモードの演出モードを選択するときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 0】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 6 - 6 1】変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6 6 - 6 2】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されないときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 3】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 4】V ストック演出後のラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 5】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 6】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 6 6 - 6 7】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 8】殲滅 S P 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 6 9】殲滅 S P 演出における演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 7 0】第 1 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 7 1】第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 7 2】第 2 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 7 3】第 2 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 7 4】第 3 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 7 5】第 3 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

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

【図 6 6 - 7 7】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 6 - 7 8】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 6 - 7 9】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 6 6 - 8 0】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 8 1】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 8 2】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 6 6 - 8 3】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下に説明する。

【0010】

〔形態 1〕（No. 1）

形態 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

10

20

30

40

50

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）を含み、

前記縮小識別情報の可変表示は、前記縮小識別情報を移動させることなく他の前記縮小識別情報に切り替える切替表示（例えば、切替表示。図22（E）参照）であり、

前記縮小識別情報の可変表示では、前記装飾識別情報の可変表示において一の装飾識別情報が表示され、該一の装飾識別情報が表示を終えるまでの期間において、前記縮小識別情報を複数回切り替えることが可能であり（例えば、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間Ta2に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が5回切り替えて、それぞれ期間Ta1にわたり表示される（期間Ta1<期間Ta2）。図22（E）参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば「111」、「326」などの飾り図柄の組合せ）、

前記縮小識別情報の可変表示の表示結果は、前記縮小識別情報の組合せによって構成され（例えば「111」、「326」などの小図柄の組合せ）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、前記縮小識別情報の可変表示において前記非特定組合せに対応する前記縮小識別情報の組合せとならないように前記縮小識別情報が切り替わる（例えば、演出制御用CPU120が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う部分。図22（E）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出される場合に、装飾識別情報の可変表示の表示結果が導出されるよりも前に、縮小識別情報の可変表示において非特定組合せに対応する縮小識別情報の組合せとならないように縮小識別情報が切り替わるため、縮小識別情報の可変表示における縮小識別情報の組合せから装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定組合せが導出されることが事前に知られてしまうことがなく、興趣の低下を防止できる。

【0011】

〔形態2〕（No. 2）

形態2の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、表示領域に表示された複数の前記装飾識別

10

20

30

40

50

情報のうち有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に停止表示された「1 1 1」、「3 2 6」などの飾り図柄の組合せにより大当たりまたははずれとなる部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がはずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図 36～図 38、図 42、図 43 参照）、

10

前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合に、前記有効表示領域に位置しない前記装飾識別情報は拡大表示させず（図 57 の変形例 3 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記有効表示領域に停止させる前記装飾識別情報を拡大表示させる場合にも前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、演出制御用 CPU 120 が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行しているときでも、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d のルーブ発光制御が行われている部分。図 42、図 43 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示の表示結果として非特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出される場合に、有効表示領域に停止した装飾識別情報を一旦拡大表示させることにより、有効表示領域に停止した装飾識別情報を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさない非特定組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を装飾識別情報が表示される領域へ留めることができる。また、有効表示領域に停止した装飾識別情報を拡大表示させる場合に、有効表示領域に位置しない装飾識別情報は拡大表示されないため、遊技者の視線を有効領域に停止した装飾識別情報に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。また、有効表示領域に停止させる装飾識別情報を拡大表示させる場合にも所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

20

【0012】

30

〔形態 3-1〕（No. 4-1）

形態 3-1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

40

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図 28～図 30 参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部 002SG052）と、数字画像（例えば、数字表示部 002SG051）と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記他の装飾識別

50

情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記一の装飾識別情報が消去されてから、前記他の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図30（A）（B）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字（「3」）は視認困難となり（または、表示されず）、図30（C）に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部002SG051の数字（「3」）が表示される部分。）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を奥側から手前側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、一の装飾識別情報が消去されてから他の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、一の装飾識別情報の数字画像と、他の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、手前側に位置する一の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

20

【0013】

〔形態3-2〕（No. 4-2）

形態3-2の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示（例えば、スクロール表示）を含み（図31、図32参照）、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、数字画像（例えば、数字表示部002SG051）と、を含み、

前記装飾識別情報の前記手前移動表示中に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が前記一の装飾識別情報を透過して視認可能となり、前記一の装飾識別情報の前記キャラクタ画像は表示される一方、前記数字画像は表示されず、前記他の装飾識別情報が消去されてから、前記一の装飾識別情報の前記数字画像が表示される（例えば、図31（G）（H）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して一部が重複するように奥側に位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部002SG052のキャラクタは表示される一方、数字表示部002SG051の数字（「2」）は視認困難となる（または、表示されず）部分。変形例1）

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を手前側から奥側に向けて透明度を高めながら移動させ、消去させる手前移動表示を行う場合に、一の装飾識別情報に対して奥側に位置する他の装飾識別情報が一の装飾識別情報を透過して視認可能となるが、この際、手前側に位置する一の装飾識別情報は、そのキャラクタ画像が表示される一方で数字画像が表示されず、他の装飾識別情報が消去されてから一の装飾識別情報の数字画像が表示されるので、他の装飾識別情報の数字画像と、一の装飾識別情報の数字画像と、が重なって表示されることがなく、奥側に位置する他の装飾識別情報の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0014】

10

〔形態4〕（No. 5）

形態5の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9d）と、を備え

20

、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示は、前記装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を含み（図33、図34参照）、

前記回転表示中は前記装飾識別情報が半透過状態となり、前記回転表示が停止するときに前記装飾識別情報が非透過状態となり（図33、図34参照）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG051）を含み、

30

前記回転表示中において半透過状態となる前記装飾識別情報の表面側の前記数字画像は表示される一方、裏面側の前記数字画像は表示されず（図34参照）、

前記装飾識別情報の可変表示の実行中に、所定発光期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われるとともに、前記回転表示中においても前記所定発光制御が継続して行われる（例えば、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図24（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよい部分。変形例。図44参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報を回転させて該装飾識別情報の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、装飾識別情報は半透過状態となるため、装飾識別情報の表面側だけでなく裏面側も透過して視認可能となるが、この際、装飾識別情報の表面側の数字画像は表示される一方、裏面側の数字画像は表示されないため、装飾識別情報の表面側の数字画像と、裏面側の数字画像と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字画像が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、回転表示中も所定発光制御が継続して行われるため、発光手段の制御を簡素化できる。

40

【0015】

〔形態5〕（No. 6）

形態5の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の

50

結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域（例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L）と、第 2 領域（例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R）と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域（例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第 1 領域と前記第 2 領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第 3 領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第 1 領域及び前記第 2 領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示 002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記リーチ状態となった後、前記リーチライン示唆演出を実行するまでは、前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報を第 1 透過率（例えば、第 1 透過率 F 1）にて透過させた状態とし、前記リーチライン示唆演出を実行した後は、前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第 1 透過率よりも透過率が低い第 2 透過率（例えば、第 2 透過率 F 2）にて透過させた状態とし（図 5 2 参照）、

前記リーチライン示唆演出の実行後、前記第 3 領域において可変表示中の前記装飾識別情報を前記第 2 透過率とするタイミングは、前記リーチライン示唆画像が前記第 3 領域から消去されるタイミングである（例えば、リーチラインエフェクト表示 002SG250 の実行後、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示 002SG250 が実行される前の第 1 透過率 F 1 よりも透過率（透明度）が低い第 2 透過率 F 2 とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示 002SG250 が中飾り図柄表示エリア 5 C から消去された後のタイミングである部分。図 5 0 ～図 5 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第 1 領域及び第 2 領域に停止した装飾識別情報と第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、リーチライン示唆画像が第 3 領域から消去されるタイミングで第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報が第 1 透過率よりも低い第 2 透過率となるため、第 3 領域において可変表示中の装飾識別情報がリーチライン示唆画像を邪魔することがない。

【0016】

〔形態 6〕（No. 7）

形態 6 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、
発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当り組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記リーチライン示唆演出を実行するときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した装飾識別情報を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該装飾識別情報を離間させる離間表示と、を実行可能であり（図50～図52参照）、

前記拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間よりも前記離間表示を開始してから終了するまでの第2期間の方が長く（例えば、拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間 t_{d1} よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第2期間 t_{e1} の方が長い（ $t_{d1} < t_{e1}$ ）。図52参照）、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ9d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様を変化させているときに、画像表示装置5の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体32A、32Bの可動体ランプ9dを消灯させる部分。図50（F）～（H）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報が第1期間にわたり拡大表示された後、第1期間より長い第2期間にわたり離間表示されることで、リーチ状態を形成する装飾識別情報を遊技者に認識させることができる。また、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【0017】

〔形態7〕（No. 8）

形態7の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、

発光手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第1領域（例えば、左飾り図柄表示エリア5L）と、第2領域（例えば、右飾り図柄表示エリア5R）と、前記第1領域と前記第2領域の間に位置する第3領域（例えば、中飾り図柄表示エリア5C）と、を含み、

前記特定表示結果が導出される場合に、前記第1領域と前記第2領域に同一種類の前記装飾識別情報が仮停止するリーチ状態となった後に、該リーチ状態を形成する前記装飾識別情報と同一種類の前記装飾識別情報が前記第3領域に停止する特定組合せ（例えば、予め定められた大当たり組合せ）となり、

前記リーチ状態となったときに、前記第1領域及び前記第2領域に仮停止した前記装飾識別情報と前記第3領域において可変表示中の前記装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250）を表示させ、消去するリーチライン示唆演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120がリーチライン示唆演出を実行可能な部分）、

前記発光手段は、前記表示手段の周辺に配置される特定発光手段（例えば、可動体ランプ9d）を含み、

前記リーチライン示唆演出の実行中において前記特定発光手段を消灯させる消灯制御を実行可能である（例えば、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様を変化させているときに、画像表示装置5の表示画面の周辺（近傍）に配置された可動体32A、32Bの可動体ランプ9dを消灯させる部分。図50（F）～（H）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったときに、第1領域及び第2領域に停止した装飾識別情報と第3領域において可変表示中の装飾識別情報に重畳するようにリーチライン示唆画像が表示されるとともに、表示手段の周辺の特定発光手段を消灯することにより、リーチライン示唆画像をより際立たせて見せることができる。

【0018】

〔形態8〕（No. 9）

形態8の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、

発光手段（例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第1期間にわたり該装飾識別情報を所定動作態様にて動作させる所定動作表示制御が繰り返し行

10

20

30

40

50

われ（例えば、演出制御用CPU120が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行する部分。図23（C）、図42、図43参照）、

前記通常状態において前記装飾識別情報の可変表示が仮停止されているときに、第2期間にわたり前記発光手段を所定発光態様にて発光させる所定発光制御が繰り返し行われ（例えば、演出制御用CPU120が、低ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dのループ発光制御を繰り返し実行する部分。図24（B）、図42、図43参照）、

前記特別状態において前記装飾識別情報の可変表示が停止されているときに、前記所定動作表示制御は行われず（例えば、演出制御用CPU120が、高ベース状態において飾り図柄を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示したときに、飾り図柄のループアクションを実行しない部分。図44参照）、

前記第1期間よりも前記第2期間の方が長い（例えば、ループアクション期間Tb3<ループ発光期間Tb4。図24（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、遊技者に装飾識別情報の可変表示を促す意味で所定動作表示制御が繰り返し行われる一方で、可変表示が実行されやすい特別状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、所定動作表示制御は、所定発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、装飾識別情報を好適に際立たせることができる。

【0019】

〔形態9〕（No.10）

形態9の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶可能であり（例えば、CPU103がステップS101の始動入賞判定処理において、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を行う部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示の表示結果は、有効表示領域に停止した前記装飾識別情報の組合せによって構成され（例えば飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に停止表示された「111」、「326」などの飾り図柄の組合せにより大当たりまたははずれとなる部分）、

前記通常状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果以外の非特定表示結果に対応する前記装飾識別情報の組合せである非特定組合せが導出

10

20

30

40

50

される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数に応じて、該装飾識別情報を通常サイズから拡大表示させた後、前記通常サイズに戻す態様にて表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄を仮停止表示するときに変動停止アクションを実行可能な部分。図36～図39参照）、

前記特別状態において、前記装飾識別情報の可変表示の表示結果として前記非特定組合せが導出される場合に、前記装飾識別情報を前記有効表示領域に停止させるときに、前記保留記憶情報として記憶された保留記憶数がいずれの保留記憶数であっても、該装飾識別情報を通常サイズで維持する（例えば、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させる部分。図39、図44参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態では、保留記憶数に応じて装飾識別情報が停止する際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、平均可変表示期間が短く装飾識別情報を視認し難い特別状態ではサイズを維持したまま停止させることで、装飾識別情報の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【0020】

〔形態10〕（No. 11）

形態10の遊技機は、

20

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

40

前記装飾識別情報の可変表示を開始するとき、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するとき、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り

50

図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長い（例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも長い期間とされている部分（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 1）。図 4 2、図 4 3 参照）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードアウト表示が背景フェードアウト表示より短期間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【 0 0 2 1 】

〔形態 1 1〕（No. 1 2）

形態 1 1 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

20

遊技制御手段（例えば、CPU 1 0 3）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 1 0 3 がステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 がステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第 1 演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1（図 4 0（A 1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A（図 4 0（A 2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

30

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示期間 A 1 と、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示期間 B 1 と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図 4 0 参照）、

40

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェード

50

イン表示されていく部分)、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なる(例えば、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期に実行されない部分。図42、図43参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードアウト表示と背景フェードアウト表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。

【0022】

〔形態12〕(No.13)

形態12の遊技機は、

特定識別情報(例えば、特別図柄)の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果(例えば、大当り表示結果)が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態(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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し(例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分)、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり(例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分)、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり(例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081(図40(A1)参照)と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A(図40(A2)参照)とが切り替え表示可能とされている部分)、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり(例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照)、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく部分)、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり(例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率(透明度)も低くなりフェードイン表示されていく部分)、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い(例えば、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B21よりも長い期間とされている部分(フェードイン表示期間B1>フェードイン表示期間B21)。図42、図43参照)

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、装飾識別情報の可変表示と背景変化とが共通の時期に実行される可能性がある場合、識別情報フェードイン表示が背景フェードイン表示より短時間で実行されることで、装飾識別情報の可変表示が終了することに注目させることができる。

【0023】

〔形態13〕（No. 14）

形態13の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり（例えば、第1演出モードにおいて、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第1背景画像002SG081（図40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第1所定背景画像002SG081A（図40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている部分）、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第1背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり（例えば、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される部分。図40参照）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去する識別情報フェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく部分）、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なる（例えば、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期に実行されない部分。図42、図43参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報フェードイン表示と背景フェードイン表示とが同期することで、装飾識別情報の可変表示が終了することが分かりにくくなることを防止できる。

【0024】

〔形態14〕（No. 15）

形態14の遊技機は、

10

20

30

40

50

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにて可変表示を一旦仮停止表示させた後に、可変表示を再開する特定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、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「擬似連予告」を実行可能な部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像を含む複数色（例えば、青色、赤色）の装飾識別情報を有し、

前記特定演出において可変表示を再開するときに、可変表示が再開された回数を特定可能な回数画像（例えば、擬似連回数表示 002SG212）を複数色（例えば、青色、赤色）にて表示可能であり（図 48、図 49 参照）、

前記特定演出において、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示が同一種類で、仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された装飾識別図柄の前記数字画像と可変表示が再開されたときの前記回数画像の数字表示及び仮停止表示された装飾識別図柄と前記回数画像の色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、

前記特定演出において前記第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、前記第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が前記有利状態に制御される割合が高い（例えば、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなっている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された装飾識別情報の数字画像と回数画像の数字と色の組合せに注目させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【0025】

〔形態 15〕（No. 16）

形態 15 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報よりもサイズが小さく、前記複数種類の装飾識別情報のそれぞれに対応した縮小識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が飾り図柄に対応して小図柄の可変表示を実行する部分）、

可変表示が実行されていないときに、所定画像を表示する待機演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、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「客待ちデモ演出」を実行可能な部分。図46参照）、

前記待機演出を実行しているときは、前記装飾識別情報を非表示とする一方で、前記縮小識別情報の表示を継続し（図46参照）、

前記待機演出を実行しているときに可変表示の開始条件が成立した場合、前記所定画像が非表示となるよりも前に前記縮小識別情報の可変表示が開始された後、該所定画像が非表示となった後に前記装飾識別情報が表示されて可変表示が開始される（例えば、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像（ここでは第1演出モードに対応する第1背景画像002SG081）に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される部分。図47参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像が非表示となった後に装飾識別情報の可変表示が開始することによって、遊技者に対し可変表示の開始条件の成立に伴って可変表示が開始されたことを認識させつつも、縮小識別情報は所定画像が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、特定識別情報の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【0026】

〔形態16〕（No. 17）

形態16の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図7参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図25参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図26（C）～（F）参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行する部分。図25参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0027】

〔形態17〕（No. 18）

形態17の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 7 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 161 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5U に第 1 保留表示 002SG101 や第 2 保留表示 002SG102 を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 161 の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア 5F にアクティブ表示 002SG103 を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が、特図保留記憶表示エリア 5U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 をアクティブ表示エリア 5F まで移動してアクティブ表示 002SG103 に切り替えるシフト表示を行う部分。図 25 参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図 21 参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図 23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、前記切替表示が終了するまで前記スクロール表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア 5U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5F まで移動表示され、アクティブ表示 002SG103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。図 26（C）～（F）参照）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し（例えば、演出制御用 CPU 120 が、ステップ S 76 の演出制御プロセス処理において主基板 11 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第 1 保留表示 002SG101 や第 1 保留表示 002SG101 をアクティブ表示 002SG103 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 25 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留

10

20

30

40

50

表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態と比較して平均可変表示期間が長く、単調となりやすい通常状態において装飾識別情報の可変表示が開始する際の興趣を高めることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

10

【0028】

〔形態18〕（No. 19）

形態18の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、

20

複数種類の可変表示パターン（図7参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102を表示する処理を行う部分）、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図25参照）、

40

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アク

50

タイプ表示 002SG103 として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用 CPU120 が、ステップ S76 の演出制御プロセス処理において主基板 11 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

【0029】

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用 CPU120 が、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第 1 保留表示 002SG101 や第 1 保留表示 002SG101 をアクティブ表示 002SG103 に切り替えるシフト表示を実行する部分。図 25 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0030】

〔形態 19〕（No. 20）

形態 19 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の可変表示パターン（図 7 参照）に基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103 がステップ S25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり（例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S161 の保留表示更新処理において、特図保留記憶表示エリア 5U に第 1 保留表示 002SG101 や第 2 保留表示 002SG102 を表示する処理を行う部分）、

10

20

30

40

50

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS161の保留表示更新処理において、アクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103を表示する処理を行う部分）、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を行う部分。図25参照）、

前記装飾識別情報の可変表示として、該装飾識別情報を移動させる移動表示（例えば、スクロール表示。図21参照）と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示（例えば、変動開始アクション。図23（A）参照）と、を行うことが可能であり、

前記特別状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行うとともに、該切替表示が終了するまで前記移動表示を開始せず（例えば、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動表示され、アクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始される部分。変形例）、

前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行する部分）

【0031】

第1種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の態様で第1保留表示002SG101や第1保留表示002SG101をアクティブ表示002SG103に切替表示するシフト表示を実行する部分。図25参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を対応表示に切り替える切替表示を行うとともに、切替表示を行っているときに、装飾識別情報の移動表示を開始する前に装飾識別情報を移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示を行うことで、切替表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、切替表示が終了し、対応表示領域に対応表示が表示されるまで装飾識別情報の移動表示を開始しないため、対応表示が表示される前に装飾識別情報の移動表示が開始してしまうことによる違和感をなくすることができる。また、通常状態よりも有利な特別状態において切替表示を行っているときに事前動作表示が行われるため、特別状態における装飾識別情報の可変表示の開始を盛り上げることができる。また、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通の切替表示を行うので、切替表示のパターンを削減することができる。

【0032】

【形態20】（No. 21）

形態20の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の

結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 演出モードと、第 2 演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記第 1 演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記装飾識別情報を移動させる移動表示が実行され（図 20（A 1）、（A 2）参照）、

前記第 2 演出モードにおいては、前記装飾識別情報の可変表示として前記移動表示とは態様が異なる特殊可変表示が実行され（図 20（B 1）、（B 2）参照）、

前記第 1 演出モードにおいて前記移動表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間よりも、前記第 2 演出モードにおいて前記特殊可変表示が実行されるときの前記フェードアウト表示の実行期間のほうが長い（例えば、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 21 よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 22 のほうが長くなっている部分（フェードアウト表示期間 A 21 < フェードアウト表示期間 A 22。図 45（A）（B）参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 演出モードでは、第 1 演出モードに比べて装飾識別情報の可変表示の態様が異なるだけでなく、可変表示を開始してから装飾識別情報が消去されるまでのフェードアウト表示期間が長くなるため、装飾識別情報に長い期間注目させることができる。

【0033】

〔形態 21〕（No. 22）

形態 21 の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU 103 がステップ S 25 の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 76 の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

第 1 演出モードと、第 2 演出モードとを含む複数種類の演出モード（例えば、第 1 演出モード～第 4 演出モード）のうちからいずれかの演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、該装飾識別情報の透明度を漸次高めて消去するフェードアウト表示を実行可能であり（例えば、飾り図柄が、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく部分）、

前記装飾識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンに決定可能であり、

前記第1演出モードにおいて所定可変表示パターンが決定された場合と前記第2演出モードにおいて前記所定可変表示パターンが決定された場合とで、前記フェードアウト表示の実行期間が異なる（例えば、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。図45（A）（B）参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出モードに制御されている場合と第2演出モードに制御されている場合とで、所定可変表示パターンが決定されたときのフェードアウトの実行期間が異なることで所定可変表示パターンであることを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣が向上する。

【0034】

〔形態22〕（No.23）

形態22の遊技機は、

20

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当たり表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

30

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部002SG053）と、を含み、

可変表示期間は、可変表示の開始条件が成立してから前記装飾識別情報が可変表示を開始するまでの可変表示前期間と、前記装飾識別情報が可変表示を開始した後の可変表示後期間と、を含み（例えば、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む）、

前記キャラクタ画像は、前記可変表示前期間と前記可変表示後期間にて表示され、

40

前記関連情報画像は、前記可変表示前期間にて表示された後、前記可変表示後期間が開始されるよりも前に消去される（例えば、情報表示部002SG053に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される部分。図23（A）、図26参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾識別情報の可変表示が開始される前、つまり停止表示されているときには関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる。また、可変表示が開始される前に関連情報画像を消去しておくことにより、関連

50

情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【0035】

〔形態23〕（No. 24）

形態23の遊技機は、

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

10

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

20

前記通常状態において、第1演出モード（例えば、第1演出モード）と、第2演出モード（例えば、第2演出モード）とを含む複数種類の演出モードのうちからいずれかの演出モードに制御可能であり（例えば、第1演出モード～第4演出モード。図20参照）、

前記特別状態において、第3演出モード（例えば、第3演出モードや第4演出モード）を含む演出モードに制御可能であり、

前記装飾識別情報は、キャラクタ画像（例えば、キャラクタ表示部002SG052）と、該キャラクタ画像のキャラクタに関連する情報である関連情報画像（例えば、情報表示部002SG053）と、を含み、

前記第1演出モードにおいては、前記キャラクタ画像と前記関連情報画像とを含む態様で装飾識別情報を表示し（図26参照）、

30

前記第2演出モードと前記第3演出モードとにおいては、前記関連情報画像を含まない態様で装飾識別情報を表示する（図28、図29、図33参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出モードにおいては、関連情報画像を表示することにより関連情報画像に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第2演出モードや第3演出モードでは関連情報画像を消去しておくことにより、関連情報画像よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【0036】

〔形態24〕（No. 25）

形態24の遊技機は、

40

特定識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り表示結果）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（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、

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、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示を実行し（例えば、CPU103がステップS25の特別図柄プロセス処理にて特別図柄の可変表示を実行する部分）、

通常状態（例えば、低確低ベース状態）と、該通常状態よりも可変表示が実行されや

50

すいとともに平均可変表示期間が短い特別状態（例えば、低確高ベース状態や高確高ベース状態）と、に制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップS76の演出制御プロセス処理にて飾り図柄の可変表示を実行する部分）、

前記装飾識別情報は、数字画像（例えば、数字表示部002SG061）を含み、

通常背景画像が表示されているときに、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が大当りになるか否かを報知するSPリーチ演出を実行可能な部分）、

前記報知演出においては、前記通常背景画像とは異なる特定背景画像（例えば、第5背景画像002SG085）が表示され、

可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される可変表示において前記報知演出が実行された場合、該報知演出において前記特定背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、SPリーチ演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される（図53（F）参照）、

前記報知演出の終了に伴い前記特定背景画像が消去されて前記通常背景画像が表示され、該通常背景画像が表示されているときに前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せが表示され（例えば、図53（G）に示されるように、SPリーチ演出の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される部分）、

前記通常背景画像が表示されているときに表示されている前記特定表示結果に対応する装飾識別情報の組合せの前記数字画像に近接して特定画像（例えば、特定画像002SG075）が動作表示され、

前記特別状態において前記特定画像は動作表示されない（例えば、低ベース状態においては、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が動作表示される一方で（図53（H）、（I）参照）、高ベース状態においては、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が動作表示されない部分（図54（P）、（S）参照））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示することにより演出効果を高めて盛り上げつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、報知演出の終了後に表示された装飾識別情報の数字画像に対して特定画像を動作表示しないことで、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【0037】

〔形態25〕（No. 18-2）

形態25の遊技機は、形態17または形態18に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示が終了したことに基づいて、前記対応表示領域（例えば、アクティブ表示エリア5F）に表示させていた当該可変表示に対応する前記対応表示（例えば、アクティブ表示002SG103）を消去したときに、前記対応表示が消去されたことを強調する消去エフェクト表示（例えば、消去エフェクト002SG110）を表示可能であり、

前記消去エフェクト表示を表示したときに前記保留表示が表示されている場合、該保留表示に対応する可変表示が開始されるまで該消去エフェクト表示を継続して表示する（

10

20

30

40

50

例えば、消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始されてから消去される部分。図 2 5 (B 3) 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト表示により、終了した可変表示に対応する対応表示が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たな対応表示が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

10

【0038】

〔形態 2 6〕 (No. 1 8 - 3)

形態 2 6 の遊技機は、形態 1 7 または形態 1 8 に記載の遊技機であって、

前記装飾識別情報が表示される領域は、第 1 領域 (例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L) と、第 2 領域 (例えば、右飾り図柄表示エリア 5 R) と、前記第 1 領域と前記第 2 領域の間に位置する第 3 領域 (例えば、中飾り図柄表示エリア 5 C) と、を含み、

前記通常状態においては、前記第 1 領域及び前記第 2 領域よりも前記第 3 領域の方が装飾識別情報を小さいサイズで表示し (例えば、図 1 9 参照)、

前記特別状態においては、前記第 1 領域、前記第 2 領域及び前記第 3 領域の装飾識別情報を同じサイズで表示し (例えば、図 1 9 参照)、

20

前記特別状態における前記第 3 領域の方が前記通常状態における前記第 3 領域よりも表示手段の表示領域の中央に近い位置に配置される (例えば、図 1 9 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態においては、第 1 領域と第 2 領域の装飾識別情報を大きく見せ、かつ、第 3 領域の装飾識別情報を小さくすることによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い特別状態においては、表示領域の中央に近い位置に装飾識別情報が配置されるので装飾識別情報の認識度合いを高めることができる。

【0039】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御 (一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。) について説明する。

30

【0040】

次に、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に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「0 0 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。

40

【0041】

(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。

【0042】

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、

50

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、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0043】

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

【0044】

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。

【0045】

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

【0046】

また、画像表示装置5の表示画面左上には、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を表示するための表示エリア5Sが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【0047】

尚、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、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像002SG201（図20参照）や、時短残回数を示す時短残表示002SG202（図20参照）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）に表示されることで、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）に表示されることで、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。

【0048】

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、可動体32A、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CPU120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CPU120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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 4 9 】

また、第 1 特図用 L E D や第 2 特図用 L E D など、画像表示装置 5 以外の個所（例えば、遊技盤 2 の所定個所である特別可変入賞球装置 7 など）に設けた第 4 図柄表示装置にて表示される図柄を第 4 図柄とも言う。

【 0 0 5 0 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

10

【 0 0 5 1 】

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

20

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

30

【 0 0 5 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

50

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0058】

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。

10

【0059】

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。

【0060】

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。

20

【0061】

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

【0062】

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。

【0063】

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出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。

30

【0064】

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

【0065】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体 32 A、32 B が設けられている。また、可動体 32 A、32 B には、可動体ランプ 9 d が設けられている。該可動体ランプ 9 d と前述したメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、LED を含んで構成されている。

40

【0066】

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。

【0067】

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

50

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。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0071】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート41を通過した場合（遊技球が通過ゲート41を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば4）まで保留される。

【0072】

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）。

【0073】

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。

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

10

20

30

40

50

【0078】

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

【0079】

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。

【0080】

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

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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

【0086】

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

10

20

30

40

50

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。

【0087】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0088】

（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32A、32B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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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

【0093】

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

【0094】

10

20

30

40

50

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。

【0095】

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変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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）。

【0099】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0100】

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。

【0101】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、出力回路111などを有する。

【0102】

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

10

20

30

40

50

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。

【0103】

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。

10

【0104】

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。

【0105】

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

20

【0106】

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

【0107】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

30

【0108】

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。

40

【0109】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））

50

、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。

【0110】

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32A、32B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。

【0111】

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。

10

【0112】

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。

【0113】

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。

20

【0114】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0115】

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。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

30

【0116】

また、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

40

【0117】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【0118】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域で

50

ある。

【0119】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【0120】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【0121】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の下部において、第1特図保留記憶数及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア5Uを含む第1インターフェイス画像と、画像表示装置5の表示領域の左上部において、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第2インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【0122】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【0123】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示領域の全域において、背景画像を表示するために該背景画像を描画する描画領域である。

【0124】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示領域にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像と、第2インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景画像）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

【0125】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際の上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が0%に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を0%よりも高く設定し、画像表示装置5の表示領域にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【0126】

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（出力する音声指定する信号）を音声制御基板

1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号を当該可動体 3 2 A、3 2 B または当該可動体 3 2 A、3 2 B を駆動する駆動回路に供給する。

【0 1 2 7】

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

【0 1 2 8】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0 1 2 9】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 A、3 2 B の制御（可動体 3 2 A、3 2 B を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0 1 3 0】

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

【0 1 3 1】

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

【0 1 3 2】

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

【0 1 3 3】

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

【0 1 3 4】

図 3（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT

10

20

30

40

50

データが設定される。

【0135】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当り種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0136】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図3(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

【0137】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【0138】

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

【0139】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「0」～「10」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0140】

コマンドB100Hは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞（第1始動入賞）が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞（第2始動入賞）が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

10

【0141】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにともづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにともづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

20

【0142】

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

【0143】

尚、図3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

【0144】

図4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4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【0145】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0146】

50

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「100」の範囲の値をとる。

【0147】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【0148】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0149】

図5は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0150】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0151】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0152】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0153】

図6（A）は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄

10

20

30

40

50

が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0154】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図6（B）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0155】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが10回（いわゆる10ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りC」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが2回（いわゆる2ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド（2R）確変大当りと呼称する場合がある。

【0156】

確変大当りA～確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100回の可変表示が終了すること、または、該100回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りA～確変大当りCのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、100回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【0157】

図6（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当

10

20

30

40

50

り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0158】

尚、図6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

10

【0159】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0160】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

20

【0161】

図7は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、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」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」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。

30

【0162】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連1回）、スーパーリーチ（擬似連2回）の3種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを4種類以上或いは2種類以下設けてもよい。

40

【0163】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-2）とははずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターン

50

として可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）が設けられている。

【0164】

図7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0165】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0166】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、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を決定するようにしてもよい。

【0167】

図8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0168】

具体的には、図8に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

【0169】

また、可変表示結果が確変大当たりA～Cである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

【0170】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パター

ン判定テーブルAでは、PA1-1を50%の割合で決定し、PA2-1を40%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

【0171】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が2個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルBでは、PA1-2を60%の割合で決定し、PA2-1を30%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

10

【0172】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を70%の割合で決定し、PA2-1を20%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

20

【0173】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）はずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルCでは、PA1-3を80%の割合で決定し、PA2-1を10%の割合で決定し、PA2-2を5%の割合で決定し、PA2-3を3%の割合で決定し、PA2-4を2%の割合で決定する。

30

【0174】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン（PB1-1～PB1-4）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0175】

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

50

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。

【0176】

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002SG150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002SG150は、第1特図保留記憶部002SG151Aと、第2特図保留記憶部002SG151Bと、普図保留記憶部002SG151Cと、遊技制御フラグ設定部002SG152と、遊技制御タイマ設定部002SG153と、遊技制御カウンタ設定部002SG154と、遊技制御バッファ設定部002SG155とを備えている。

10

【0177】

第1特図保留記憶部002SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【0178】

第2特図保留記憶部002SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

20

【0179】

一例として、第1特図保留記憶部002SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された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を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部002SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第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を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【0180】

こうして第1特図保留記憶部002SG151Aや第2特図保留記憶部002SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0181】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

40

【0182】

普図保留記憶部002SG151C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002SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ

50

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。

【0183】

遊技制御フラグ設定部002SG152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002SG152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。

【0184】

遊技制御タイマ設定部002SG153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002SG153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。

【0185】

遊技制御カウンタ設定部002SG154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002SG154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002SG154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。

【0186】

遊技制御カウンタ設定部002SG154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。

【0187】

遊技制御バッファ設定部002SG155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002SG155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。

【0188】

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。

【0189】

一例として、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出装置（例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9及び装飾用LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

10

20

30

40

50

【0190】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図10(A)に示すような演出制御用データ保持エリア002SG190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002SG190は、演出制御フラグ設定部002SG191と、演出制御タイマ設定部002SG192と、演出制御カウンタ設定部002SG193と、演出制御バッファ設定部002SG194とを備えている。

【0191】

演出制御フラグ設定部002SG191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002SG191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。

10

【0192】

演出制御タイマ設定部002SG192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002SG192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。

【0193】

演出制御カウンタ設定部002SG193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002SG193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。

20

【0194】

演出制御バッファ設定部002SG194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002SG194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。

【0195】

本実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部002SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「1-1」~「1-4」に対応した領域)と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域(バッファ番号「1-0」に対応した領域)とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値(例えば「4」)に対応した格納領域(バッファ番号「2-1」~「2-4」に対応した領域)と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域(バッファ番号「2-0」に対応した領域)とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド(第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド)及び保留記憶数通知コマンド(第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド)という2つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

30

40

【0196】

これら格納領域(エントリ)の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶(バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記

50

憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0197】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【0198】

図10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【0199】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0200】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図11は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0201】

図11に示す遊技制御メイン処理において、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0202】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機1の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。このようなオン状態のクリア信号が

入力されている場合には、ステップ 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 102 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。

【0203】

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）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、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。

10

【0204】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; No）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【0205】

乱数回路設定処理（ステップ S 8）の実行後、CPU 103 は、所定時間（例えば 2 ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている CTC のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 10）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 ms）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

20

【0206】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 12 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 12 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウンタスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 23）。

30

【0207】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 24）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 25）。CPU 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

40

【0208】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 26）。CPU 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく（通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0209】

50

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。

【0210】

（特別図柄プロセス処理）

図13は、特別図柄プロセス処理として、図12に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。 10

【0211】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図12に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。 20

【0212】

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～S117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～S117）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。

【0213】

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、本実施の形態では、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。 30 40

【0214】

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。

【0215】

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 50

実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

【 0 2 1 6 】

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。

10

【 0 2 1 7 】

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

【 0 2 1 8 】

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

20

【 0 2 1 9 】

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

30

【 0 2 2 0 】

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

40

【 0 2 2 1 】

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

50

新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

【 0 2 2 2 】

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

10

【 0 2 2 3 】

(始動入賞判定処理)

図 1 4 は、図 1 3 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) を示すフローチャートである。始動入賞判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 2 S G S 1 0 1 ; Y)、第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第 1 特図保留記憶数が、所定の上限値 (例えば上限記憶数としての「 4 」) となっているか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの格納値である第 1 保留記憶数カウン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。0 0 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 2 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する (0 0 2 S G S 1 0 3)。

20

【 0 2 2 4 】

0 0 2 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (0 0 2 S G S 1 0 1 ; N)、0 0 2 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値に達しているときには (0 0 2 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に対応して設けられた第 2 始動口スイッチ 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (0 0 2 S G S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (0 0 2 S G S 1 0 4 ; 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 (0 0 2 S G S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの格納値である第 2 保留記憶数カウン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。0 0 2 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 2 S G S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 2 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (0 0 2 S G S 1 0 6)。

30

【 0 2 2 5 】

0 0 2 S G S 1 0 3、0 0 2 S G S 1 0 6 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 (0 0 2 S G S 1 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「 0 」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 (0 0 2 S G S 1 0 8)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 2 S G 1 5 4 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

40

50

数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0226】

002SGS108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002SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(002SGS109)。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(002SGS110)。

【0227】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、002SGS109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。

【0228】

002SGS110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(002SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」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。

【0229】

CPU103は、002SGS111の処理に続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対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(002SGS113)。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。

【0230】

002SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(002SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(002SGS114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(002SGS115)、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(002SGS114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(002SGS116)、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。

【0231】

(特別図柄通常処理)

図15は、特別図柄通常処理として、図13のS110にて実行される処理の一例を示

10

20

30

40

50

すフローチャートである。図 15 に示す特別図柄通常処理において、CPU103 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ 002SGS141）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 002SGS141 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0232】

ステップ 002SGS141 にて第 2 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ 002SGS141；N）、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 をそれぞれ読み出す（ステップ 002SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

10

【0233】

ステップ 002SGS142 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 MR1～MR3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ 002SGS143）。

20

【0234】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ 002SGS144）、ステップ 002SGS149 に移行する。

【0235】

一方、ステップ 002SGS141 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ 002SGS141；Y）、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ 002SGS145）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 002SGS145 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ 002SGS145 の処理は、ステップ 002SGS141 にて第 2 特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

30

【0236】

尚、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第 1 特図と第 2 特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

40

【0237】

ステップ 002SGS145 にて第 1 特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ 002SGS145；N）、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 MR1、大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ 002SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0238】

ステップ 002SGS146 の処理に続いて、第 1 特図保留記憶数カウンタ値や合計保

50

留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ002SGS147）。

【0239】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ002SGS148）、ステップ002SGS149に移行する。

【0240】

ステップ002SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図5に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ002SGS150）。尚、このステップ002SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0241】

このように、ステップ002SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ002SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【0242】

ステップ002SGS150にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ002SGS150；Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ002SGS152）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ002SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ002SGS154）。

【0243】

ステップ002SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ002SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当たりBに対応

する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ002SGS155の処理後はステップ002SGS156に進む。

【0244】

また、ステップ002SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ002SGS150；N）、ステップ002SGS152～002SGS155の処理を実行することなくステップ002SGS156の処理を実行する。

【0245】

ステップ002SGS156では、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ002SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ002SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【0246】

ステップ002SGS156にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ002SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0247】

尚、ステップ002SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ002SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ002SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0248】

（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16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16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。

【0249】

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。

【0250】

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 CPU 120 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 CPU 120 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/O 125 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 RAM 122 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 CPU 120 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0251】

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 RAM 122 の所定領域に格納したり、RAM 122 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。

20

【0252】

ステップ S75 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する (ステップ S76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 LED といった装飾発光体における点灯動作、可動体 32A、32B 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。

30

【0253】

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。更に、演出用乱数値更新処理 (ステップ S77) 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 S78) と、画像表示装置 5 において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理 (ステップ S79) と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理 (ステップ S80) と、が実行される。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。

40

【0254】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像と、第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像と、第 3 演出モードに対応する第 3 背景画像と、第 4 演出モードに対応する第 4 背景画像と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第 1 背景画像と第 2 背景画像とは、遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第 3 背景画像は、遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第 4 背景画像は、遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。また、第 1 背景画像と第 2 背景画像との切り替えは、例えば、SP リーチはれの可変表示が

50

実行されたときや、一方の背景画像が所定期間継続して表示されたときなどの切替表示条件が成立したときに切り替わるようになっている。

【0255】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【0256】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120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。

【0257】

（演出制御プロセス処理）

図17は、演出制御プロセス処理として、図16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17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、画像表示装置5の特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示（第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップS161）。保留表示更新処理の実行後は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

【0258】

尚、ステップS161において、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、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【0259】

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。

【0260】

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）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。

【0261】

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

10

20

30

40

50

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32A、32Bを駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

10

【0262】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0263】

ステップS174の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【0264】

ステップS175のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【0265】

（可変表示開始設定処理）

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図18は、図17に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ002SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ002SGS271；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ002SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

40

【0266】

50

また、ステップ002SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ002SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ002SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ002SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ002SGS273；Y）、例えば、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ002SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0267】

ステップ002SGS272またはステップ002SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ002SGS275）。

【0268】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）及び変動パターンに応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ002SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

20

【0269】

尚、本実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりB～確変大当たりCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合は、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを決定する。

30

【0270】

尚、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合においては、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりB～確変大当たりCに該当する第3可変表示結果指定コマンド～第4可変表示結果指定コマンドである場合と同様に、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する場合を設けてもよい。この場合は、更に大当たり遊技中や確変状態における可変表示中の演出を更に共通とすることで、可変表示が100回実行されるまで遊技状態が確変状態と時短状態のどちらであるか、更には、時短状態が100回の可変表示で終了するか10000回の可変表示まで継続するのかに対して遊技者を注目させることができ、興趣を向上させることができる。

40

【0271】

また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として3図柄が揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

【0272】

50

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【0273】

次いで、演出制御用CPU120は、ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連を伴うスーパーリーチ（変動パターンPA2-3、PA2-4、PB1-3、PB1-4）の変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する（ステップ002SGS277）。ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドでない場合、つまり、ノーマルリーチの変動パターン指定コマンドである場合（ステップ002SGS278；N）は、ステップ002SGS383に進む。

10

【0274】

ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターン指定コマンドである場合、ステップ002SGS276にて決定され飾り図柄表示結果格納領域に格納されている飾り図柄の停止図柄を示すデータから、リーチ状態を形成する左飾り図柄表示エリア5L及び右飾り図柄表示エリア5Cの停止図柄の表示色を特定する。そして、図49（C）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、1回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて2回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×2」）の表示色を決定して記憶する（ステップ002SGS278）。

20

【0275】

次いで、ステップ002SGS275にて読み出した変動パターン指定コマンドが擬似連2回のスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定し（ステップ002SGS279）、擬似連2回のスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合は（ステップ002SGS279；Y）、図49（C）に示す擬似連回数表示決定テーブルを用いて、2回目の再可変表示を開始するときに表示する擬似連回数表示、つまり、当該可変表示において、初回の可変表示を含めて3回の可変表示が開始されることを示す擬似連回数表示（例えば、「×3」）の表示色を決定して記憶する（ステップ002SGS280）。

30

【0276】

そして、ステップ002SGS279にて擬似連2回の変動パターンではないと判定した場合、またはステップ002SGS280の処理を実行した場合は、擬似連回数表示を開始するための開始待ちタイマをセットし（ステップ002SGS281）、ステップ002SGS282に進む。

【0277】

次いで、ステップ002SGS282において、変動パターンに応じたプロセステーブルを選択し（ステップ002SGS282）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ002SGS283）。

【0278】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

40

【0279】

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部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントロ

50

ーラ 3 1 A 等) の制御を実行する (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 4)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【0 2 8 0】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 5)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 6)。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄や小図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄や小図柄の可変表示 (変動) が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) に対応した値に更新して (ステップ 0 0 2 S G S 2 8 7)、可変表示開始設定処理を終了する。

【0 2 8 1】

(飾り図柄と小図柄)

次に、飾り図柄と小図柄について、図 1 9 ~ 図 2 2 に基づいて説明する。図 1 9 は、飾り図柄と小図柄を説明するための図である。図 2 0 は、(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モード、(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードの態様を示す図である。図 2 1 は、(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図である。図 2 2 は、(C 1) (C 2) は第 3 演出モード、(D 1) (D 2) は第 4 演出モードにおける可変表示エリアと飾り図柄との関係を示す図、(E) は飾り図柄と小図柄との可変表示の態様を説明するための図である。

【0 2 8 2】

尚、図 1 9 において、飾り図柄 (低ベース状態用)、飾り図柄 (高ベース状態用)、小図柄の大きさは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 及び表示エリア 5 S に表示されるとききの比率にて表示されている。

【0 2 8 3】

図 1 9 に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄 (低ベース状態用) は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」~「9」の数字からなる数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の各数字「0」~「9」に対応する 1 0 種類のキャラクタ (全てのキャラクタの図示は省略) が表示されるキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 と、正面視長方形の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報 (例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前) からなる情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 と、これら数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 及び情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 と、から構成される。

【0 2 8 4】

尚、本実施の形態では、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタの名前が表示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、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報 (例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報) が表示されてもよい。

【0 2 8 5】

また、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄 (高ベース状態用) は、「0」~「9」の数字からなる数字表示部 0

10

20

30

40

50

02SG061と、数字表示部002SG061の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部002SG064と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【0286】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

10

【0287】

次に、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄について説明する。

【0288】

＜各図柄の表示時期＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、画像表示装置5の電源がオン状態の期間において、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにはほぼ常時表示されるが、例えば、可変表示中にSPリーチ演出（スーパーリーチ演出）が実行されるときや、客待ちデモ演出が実行されるときにおいて消去される（非表示となる）場合がある。一方、小図柄は、画像表示装置5の電源がオン状態の期間において、飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に常時表示され、上記したように飾り図柄が消去されているときでも継続して表示される。尚、小図柄よりも表示優先度が高い情報（例えば、エラー表示など）が表示されるときは消去されることがあってもよい。

20

【0289】

＜各図柄の可変表示態様＞飾り図柄（低ベース状態用）は、後述する第1演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行され、第2演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

30

【0290】

飾り図柄（高ベース状態用）は、後述する第3演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行され、第4演出モードにて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示にて可変表示が実行される。

【0291】

小図柄は、遊技状態や演出モードによらず、各小図柄表示エリア5SL、5SC、5SRにおいて「0」～「9」の図柄が切り替わる切替表示（図柄が更新する更新表示）にて可変表示が実行される。

40

【0292】

尚、上記した「スクロール表示」及び「切替表示」は、広義ではいずれも図柄が切り替え表示される「切替表示」に含まれるが、後述するように、表示エリアにフレームイン表示またはフェードイン表示された図柄が移動表示した後、表示エリアからフレームアウト表示またはフェードアウト表示されることにより複数の図柄が更新表示されるものを「スクロール表示」とし、表示エリアの所定位置において、移動表示、フェードイン表示やフェードアウト表示せずに、表示と非表示（消去）の繰り返し、または回転表示などを繰り返すことにより複数の図柄が更新表示されるものを「切替表示」と区別するようにしてもよい。

【0293】

50

＜数字表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）は、数字表示部 002SG051、002SG061 だけでなく、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053 及び台座表示部 002SG054 を有するのに対し、小図柄は、数字表示部のみから構成されている。

【0294】

また、飾り図柄（低ベース状態用）は、左飾り図柄表示エリア 5L と右飾り図柄表示エリア 5R には同一サイズで表示され、中飾り図柄表示エリア 5C には、左飾り図柄表示エリア 5L と右飾り図柄表示エリア 5R よりもやや小さいサイズで表示されることで、奥行き感が生じるようにしている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）は、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に同一サイズで表示され、左右方向に直線状に配置される。小図柄は、各小図柄表示エリア 5SL、5SC、5SR に同一サイズで表示される。

10

【0295】

また、低ベース状態において、左飾り図柄表示エリア 5L と右飾り図柄表示エリア 5R とは、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置に略水平に配置されているが、中飾り図柄表示エリア 5C は、左飾り図柄表示エリア 5L 及び右飾り図柄表示エリア 5R よりもやや上方位置に配置されているため、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置よりもやや上方位置に配置される一方で、高ベース状態において、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R は、画像表示装置 5 の上下方向の略中央位置に略水平に配置されている。よって、高ベース状態において中飾り図柄表示エリア 5C の停止位置に停止表示される飾り図柄は、低ベース状態において中飾り図柄表示エリア 5C の停止位置に停止表示される飾り図柄よりも、画像表示装置 5 の表示画面の中央に近い位置に配置される（図 20 参照）。

20

【0296】

また、飾り図柄（低ベース状態用）の数字表示部 002SG051 のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部 002SG061 のサイズは大きく、小図柄の数字表示部のサイズは小さい。つまり、数字表示部のサイズは、飾り図柄（高ベース状態用）、飾り図柄（低ベース状態用）、小図柄の順に大きい（数字表示部のサイズ：飾り図柄（高ベース状態用）＞飾り図柄（低ベース状態用）＞小図柄）。また、各図柄の全体的なサイズも数字表示部と同様の関係とされている。

【0297】

このように、低ベース状態においては、左飾り図柄表示エリア 5L 及び右飾り図柄表示エリア 5R の飾り図柄を大きく見せ、かつ、中飾り図柄表示エリア 5C の飾り図柄をずらすことによって奥行き感を持たせて興趣を向上させつつも、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、画像表示装置 5 の表示画面の中央に近い位置に飾り図柄が配置されるので飾り図柄の認識度合いを高めることができる（図 20 参照）。

30

【0298】

また、飾り図柄（低ベース状態用）、飾り図柄（高ベース状態用）及び小図柄の数字表示部は、それぞれ立体視画像（3D 画像、3 次元画像）にて形成されている。立体視画像とは、例えば、3DCG にて作成された画像（3 次元座標上に置かれた点を頂点として仮想的立体を構成（モデリング）し、各面に材質などを再現する情報を与え、任意の光の強さ、光源の位置などから物体を照らすことで再現されたもの）であるが、3 次元表示装置（例えば、右目用画像（R 画像）と左目用画像（L 画像）とからなる立体視画像（映像）を表示可能な画像用液晶パネルと、該画像用液晶パネルの後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライトと、画像用液晶パネルの前面側に該画像用液晶パネルと所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネルとを有する）にて表示することで立体的に視認可能となる画像でもよい。

40

【0299】

また、飾り図柄の「0」～「9」の数字のうち、「1・3・5・7・9」の奇数については、大当りの終了後に高確高ベース状態に制御される「確変大当り」に対応する確変図柄であり、「0・2・4・6・8」の偶数については、大当りの終了後に低確高ベース状態に制御される「非確変大当り」に対応する通常図柄（非確変図柄）とされている。尚、

50

確変大当りになる場合でも、通常図柄により予め定められた大当り組合せとなることがあるようにしてもよい。

【0300】

＜キャラクタ表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）のキャラクタ表示部002SG052は、非立体視画像（2D画像、2次元画像）にて形成されている。尚、キャラクタ表示部002SG052は立体視画像（3D画像、3次元画像）にて形成されていてもよい。また、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタは、後述のように、可変表示の開始時や停止時において所定のアクション（動作）が行われるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、キャラクタ表示部は設けられていない。

10

【0301】

＜情報表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）の情報表示部002SG053は、非立体視画像（2D画像、2次元画像）にて形成されている。尚、情報表示部002SG053は立体視画像（3D画像、3次元画像）にて形成されていてもよい。また、情報表示部002SG053には、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタに関する情報である「名前」が表示されており、後述のように、可変表示の開始時において「名前」が消去されるようになっている。一方、飾り図柄（高ベース状態用）と小図柄には、情報表示部は設けられていない。

【0302】

＜台座表示部＞飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部002SG054は、キャラクタを装飾する装飾部が前面に表示され、非立体視画像（2D画像、2次元画像）にて形成されている。また、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部002SG064は、立体視画像（3D画像、3次元画像）にて形成されている。尚、台座表示部002SG054と台座表示部002SG064の双方が立体視画像（3D画像、3次元画像）にて形成されていてもよい。また、飾り図柄（低ベース状態用）の台座表示部002SG054のサイズを基準とした場合に、飾り図柄（高ベース状態用）の台座表示部002SG064のサイズは大きい。一方、小図柄には、台座表示部は設けられていない。

20

【0303】

＜主要色＞飾り図柄（低ベース状態用）及び飾り図柄（高ベース状態用）の数字表示部002SG051、002SG061に表示される数字の色は、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。尚、数字以外の数字用台座部や、台座表示部002SG054、002SG064などについては、数字と同種類の色でもよいし、数字とは異なる色にて表示されていてもよい。

30

【0304】

また、キャラクタ表示部002SG052に表示されるキャラクタについては、主要色に影響されることなく、それぞれオリジナルの色味で構成されていればよい。また、確変図柄に対応するキャラクタとしては、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが別れている場合には、味方キャラクタであることが好ましい。あるいは、味方キャラクタの中での物語における主人公やその主人公と関係の深い人物など、物語の主軸となる人物であることが好ましい。

40

【0305】

尚、上記のように、味方と敵の物語上の概念を適応した場合には、基本的には味方側の視点で予告演出やSPリーチ演出が表現され、SPリーチ演出において味方と敵が戦うという演出構成である場合には味方が敵に勝つなど、味方側が有利な結末となった場合に遊技者にとって有利な状態（例えば、大当りなど）となることが報知される。

【0306】

また、飾り図柄（低ベース状態用）と飾り図柄（高ベース状態用）各々の全域に対する占有率が最も高い主要色が数字と同種類の色にて構成されていてもよい。また、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。

50

【0307】

また、高ベース状態では、後述するようにスクロール表示が高速で行われる関係上、飾り図柄（低ベース状態用）よりも見やすくアピールをする必要があり、停止図柄予告、変動開始時予告などを飾り図柄に対してエフェクト表示を絡めるなどして実行することが多いことで、飾り図柄（高ベース状態用）は数字表示部002SG061がメインで構成され、キャラクタ表示部と数字表示部とで構成される飾り図柄（低ベース状態用）よりも図柄のサイズ比が大きいのが特徴とされている。

【0308】

尚、本実施の形態では図示は省略されているが、飾り図柄（高ベース状態用）の数字については、飾り図柄（低ベース状態用）の数字よりも、動作を複雑にしたり、デザイン性の高いものにしたりするなど見た目をより派手にすることによって、高ベース状態を盛り上げるようにしてもよい。

10

【0309】

一方、小図柄の数字の色は、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされている。尚、本実施の形態では、偶数からなる通常図柄については「黄色」、奇数からなる確変図柄については「黄緑色」とされていたが、それぞれ他の色であってもよい。また、飾り図柄と同一の数字は飾り図柄と同種類の色とされていてもよい。

【0310】

尚、小図柄のデザインについては、低ベース状態や高ベース状態における飾り図柄の数字の素材をそのまま縮小して表示しているようなものであってもよいが、デザイン性によって演出効果を高めるというよりも、遊技者にとっての視認性を高めるべく、飾り図柄の数字よりもシンプルなデザイン（例えば、立体的でなく平面的であり、色も光沢などがないシンプルな色味）であることが好ましい。

20

【0311】

図20に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードとして、第1演出モード（図20（A1）（A2）参照）、第2演出モード（図20（B1）（B2）参照）、第3演出モード（図20（C1）（C2）参照）及び第4演出モード（図20（D1）（D2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第1演出モード及び第2演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第3演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第4演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

30

【0312】

図20（A1）に示すように、第1演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第1背景画像002SG081が表示される。また、図20（A2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第1スクロール表示）にて実行される。

【0313】

詳しくは、図21（A1）（A2）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図21（A2）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように

40

50

飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0314】

また、画像表示装置5の画面左上に設けられた表示エリア5 Sには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Fには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示002SG101及び第2保留表示002SG102や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示002SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Fは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

10

【0315】

図20(B1)に示すように、第2演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第2背景画像002SG082が表示される。また、図20(B2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示(第2スクロール表示)にて可変表示が実行される。

【0316】

20

詳しくは、図21(B1)(B2)に示すように、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア5 Lの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア5 Rの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア5 Lの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア5 Rの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア5 Cの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【0317】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄(例えば、「2」の飾り図柄)が、左右の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、図21(B2)に示すように、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

30

【0318】

図20(C1)に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第3背景画像002SG083が表示される。また、図20(C2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

40

【0319】

詳しくは、図22(C1)(C2)に示すように、第3演出モードにおける飾り図柄は、第1面5 aと該第1面5 aの反対面である第2面5 bとを有しており、第1面5 aには先行の飾り図柄(例えば、「3」の飾り図柄)が表示される。一方、第1面5 aが正面を向いているときには、第2面5 bに後続の飾り図柄(例えば、「4」の飾り図柄)が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部002SG064は透過率

50

が低い（不透明）であるため、第2面5bに表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【0320】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第1面5a、第2面5b、第1面5a、第2面5b・・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【0321】

また、図22（C2）に示すように、第1面5aが正面を向いている状態から約90度以上回転して第2面5bが表示されるとき、第2面5bには、第1面5aに表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第2面5bが正面を向いている状態から約90度以上回転して第1面5aが表示されるとき、第1面5aには、第2面5bに表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

【0322】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像002SG201が表示され、画像表示装置5の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示002SG202（本例では、「残りXX回」の文字、XX＝0～100）が表示される。

【0323】

図20（D1）に示すように、第4演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第4背景画像002SG084が表示される。また、図20（C2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第3スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【0324】

詳しくは、図22（D1）（D2）に示すように、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、図22（D1）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、図22（D2）に示すように、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0325】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像002SG201が表示される。

【0326】

また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部002SG053の名前は、飾り図柄が停止されているときでも常に非表示とされている。また、第3演出モード、第4演出

10

20

30

40

50

モードでは、飾り図柄は情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 を含まない態様で可変表示が実行される。このように、第 1 演出モードにおいては、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 を表示することによりキャラクタの名前に注目させることで、遊技者はキャラクタの理解を深めることができる一方で、第 2 演出モードや第 3 演出モードでは情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 を非表示としておくことにより、キャラクタよりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。尚、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示される名前だけでなく、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 そのものが非表示とされてもよい。

【0327】

図 2 2 (E) に示すように、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに通過期間 T a 2 を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに期間 T a 2 を要する。一方、小図柄は、上記期間 T a 2 において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5 回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【0328】

詳しくは、フレームレート（画面表示速度）が 30 FPS（1 秒間に 30 フレーム（コマ）の画像を表示）に設定されている場合、一の飾り図柄の表示を開始してから該表示を終了するまでに 10 フレームの画像が表示され、その期間 T a 2 は約 0.3 秒とされる。

【0329】

一方、小図柄は、異なるはずれ組合せの小図柄（例えば、「635」、「175」、「461」、「532」、「913」など）がそれぞれ 2 フレーム毎（期間 T a 1）に表示される。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでの期間 T a 2 に、小図柄は、はずれ組合せの小図柄が 5 回切り替えて、それぞれ期間 T a 1 にわたり表示される（期間 T a 1 < 期間 T a 2）。尚、各はずれ組合せの小図柄はそれぞれ期間 T a 1 にわたり表示されるが、時間にしてほんの一瞬（約 0.06 秒）であるため、目視では確認が困難とされている。

【0330】

また、可変表示の表示結果がはずれ表示結果となることが決定されたことに基づき、演出制御用 CPU 120 が、はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させることを決定した場合は、当該飾り図柄の可変表示を開始してから上記はずれ組合せの確定飾り図柄（例えば、「326」）を停止表示させる前に、飾り図柄と同じ「326」のはずれ組合せの小図柄が表示されないように切り替え表示を行う。よって、はずれ組合せの小図柄から、はずれ組合せの飾り図柄が停止表示されることが事前に知られてしまうことが防止される。

【0331】

また、飾り図柄は、第 1 演出モード、第 2 演出モード及び第 4 演出モードにおけるスクロール表示や、第 3 演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【0332】

（飾り図柄の各種アクション）

次に、飾り図柄の各種動作表示について、図 2 3 に基づいて説明する。図 2 3 は、（A）は飾り図柄の変動開始アクション、（B）は変動停止アクション、（C）はループアクションを示す図である。

【0333】

図 2 3（A）～図 2 3（C）に示すように、低ベース状態用の飾り図柄は、可変表示を行うために、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 内を移動したり、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 内で回転したりするが、このような可変表示の動きとは別に、飾り図柄

10

20

30

40

50

の数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 やキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 を変化させる各種アクション（動作）を実行可能である。

【0334】

（変動開始アクション）

図 2 3（A）に示すように、第 1 演出モード及び第 2 演出モードにおいて可変表示が開始されるときに、飾り図柄では、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されているキャラクタが身体の向きを左右反転させる「変動開始アクション」が実行される。具体的には、キャラクタは、変動開始アクション A 1 において両手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様とされ、変動開始アクション A 2 において両手を上に挙げ広げて正面を向く態様とされ、変動開始アクション A 3 においてキャラクタは両手を腰にあてて左斜め前を向く態様とされる。ここでは、説明の便宜上、変動開始アクション A 1、A 2、A 3 の 3 フレームの状態しか表示していないが、実際には、変動開始アクション期間（A 1～A 3）内に数十フレームにわたりキャラクタが表示されることにより、キャラクタの身体の向きが右斜め前（A 1）、正面（A 2）、左斜め前（A 3）の順に変わる変動開始アクション（動作）が行われる。

10

【0335】

次いで、キャラクタの身体の向きが左斜め前を向いた後、飾り図柄が停止位置からスクロール方向と反対側に所定距離移動（上昇）してから（A 4）、下方に向けて移動を開始することによりスクロール表示が開始される。これら変動開始アクション A 1～A 4 は、特別図柄の可変表示の開始されたときから飾り図柄のスクロール表示（飾り図柄の下方への移動）が開始されるまでの変動開始アクション期間 T b 1（図 2 4 参照）にわたり実行される。

20

【0336】

ここでは、説明の便宜上、変動開始アクション A 1、A 2、A 3、A 4 の 4 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタの身体の向き反転するまでの変動開始アクション期間 T b 1 において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動開始アクション（動作）が行われる。

【0337】

尚、本実施の形態では、変動開始アクションとして、キャラクタの身体の向きが左右反転する態様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、変動開始アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3、台座表示部 0 0 2 S G 0 5 4 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、変動開始アクションとは、飾り図柄がスクロール表示や回転表示を開始する前に実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクション、つまり、スクロール表示とは異なる態様で動作させる別個のアクションである。

30

【0338】

また、第 1 演出モードにおいては、変動開始アクション期間 T b 1 において、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）が消去（非表示）されるようになっている。このように、停止表示されているときはキャラクタの名前を見やすくする一方で、スクロール表示が開始された後はキャラクタの名前を非表示とすることでスクロール表示に注目させることができる。

40

【0339】

具体的には、特別図柄の可変表示期間は、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの可変表示前期間と、飾り図柄のスクロール表示が開始された後の可変表示後期間と、を含む。そして、情報表示部 0 0 2 S G 0 5 3 に表示されたキャラクタの名前（キャラクタ関連情報）は、可変表示前期間、つまり、変動開始アクションが実行されているときに表示された後、可変表示後期間が開始されるよりも前、つまり、飾り図柄のスクロール表示が開始される前に消去される。このよ

50

うに、変動開始アクション期間 $Tb1$ 、つまり、スクロール表示が開始される前に名前が消去されることで、名前よりも可変表示や予告演出等に注目させることができる。

【0340】

また、本実施の形態では、特別図柄及び小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間を可変表示前期間とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示前期間とは、可変表示の開始条件が成立してから飾り図柄の可変表示が開始されるまでの期間、つまり、始動入賞が発生したタイミングや保留記憶に基づく可変表示が開始されたときから飾り図柄のスクロール表示が開始されるまでの期間であればよい。

【0341】

（変動停止アクション）

図23（B）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されるとき）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが拡大表示される「変動停止アクション」が実行される。

【0342】

具体的には、スクロール表示されている飾り図柄が停止位置にて仮停止表示されたとき、キャラクタは、手を腰にあてて右斜め前を向く通常態様から（変動停止アクションB1）、通常態様よりも台座表示部002SG054から上方に大きくはみ出すように拡大表示された後（変動停止アクションB2）、縮小表示されて通常態様に復元される（変動停止アクションB3）。

【0343】

ここでは、説明の便宜上、変動停止アクションB1、B2、B3の3フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが拡大表示されてから復元するまでの変動停止アクション期間 $Tb2$ において、数十フレームにわたりキャラクタが動作表示されることにより変動停止アクション（動作）が行われる。

【0344】

尚、本実施の形態では、変動停止アクションとして、キャラクタが拡大表示される態様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、変動停止アクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部002SG051、キャラクタ表示部002SG052、情報表示部002SG053、台座表示部002SG054のうち少なくともいずれか1つがアクションするものでもよい。つまり、変動停止アクションとは、飾り図柄のスクロール表示が仮停止表示されたときに実行されるアクションであり、スクロール表示や回転表示のように変移するアクションとは別個のアクションである。

【0345】

（ループアクション）

図23（C）に示すように、第1演出モード及び第2演出モードにおいて可変表示が終了するとき（飾り図柄が仮停止表示されてから停止表示（図柄確定）されるまで）に、飾り図柄では、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが縮小、復元を繰り返すとともに、数字表示部002SG051が上下方向を向く回転軸を中心として水平回動を繰り返す「ループアクション」が実行される。

【0346】

具体的には、ループアクションC1において、キャラクタが両手を腰にあてて右斜め前を向くとともに、数字表示部002SG051が正面を向く通常態様とされ、ループアクションC2において、キャラクタが台座表示部002SG054に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部002SG051が右側に約45度回動する態様とされ、ループアクションC3において、縮小されたキャラクタが拡大して復元されるとともに、数字表示部002SG051が正面を向く通常態様とされ、ループアクションC4において

10

20

30

40

50

、キャラクタが台座表示部 002SG054 に収まるように縮小表示されるとともに、数字表示部 002SG051 が左側に約 45 度回転する態様とされる。このループアクションは、ループアクション期間 Tb3 にわたりループアクション C1、C2、C3、C4 が順に実行され、ループアクション期間 Tb3 の終了後にループアクション C1 に戻り、再びループアクション期間 Tb3 にわたりループアクション C1～C4 のアクションが実行される。つまり、ループアクションでは、ループアクション C1～C4 が周期的に実行される。

【0347】

ここでは、説明の便宜上、ループアクション C1～C4 の 4 フレームの状態しか表示していないが、実際には、キャラクタが縮小表示されてから復元するとともに、数字表示部 002SG051 が回転して復元するまでのループアクション期間 Tb3 において、数十フレームにわたりキャラクタ及び数字表示部 002SG051 が表示されることによりループアクション（動作）が行われる。

【0348】

尚、本実施の形態では、ループアクションとして、キャラクタが縮小表示されるとともに、数字表示部 002SG051 が回転する態様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、ループアクションの態様は上記以外の態様に変更可能であり、例えば、キャラクタの髪、表情が変化したり、身体が動いたりするものでもよい。また、飾り図柄を形成する数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053、台座表示部 002SG054 のうち少なくともいずれか 1 つがアクションするものであればよい。つまり、ループアクションとは、飾り図柄が停止位置に仮停止表示されてから停止表示（図柄確定）されるまで実行されるアクションであり、スクロール表示において変移するアクションとは別個のアクションである。

【0349】

（各種アクション期間及び発光期間の比較）

次に、飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御について、図 24 に基づいて説明する。図 24 は、（A）は飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御の期間を比較する図、（B）はランプのループ発光制御の一例を示す図である。

【0350】

図 24（A）に示すように、飾り図柄の変動開始アクション A1～A4（図 23（A）参照）は、実行期間である変動開始アクション期間 Tb1 は約 1.5 秒であり（変動開始アクション期間 Tb1＝約 1.5 秒）、約 45 フレームの画像からなる。また、飾り図柄の変動停止アクション B1～B3（図 23（B）参照）は、実行期間である変動停止アクション期間 Tb2 は約 0.8 秒であり（変動停止アクション期間 Tb2＝約 0.8 秒）、約 28 フレームの画像からなる。また、飾り図柄のループアクション C1～C4（図 23（C）参照）は、1 の周期であるループアクション期間 Tb3 は約 1.8 秒であり（ループアクション期間 Tb3＝約 1.8 秒）、約 55 フレームの画像からなる。

【0351】

また、図 24（B）に示すように、画像表示装置 5 の上部に設けられた可動体 32A 及び画像表示装置 5 の下部に設けられた可動体 32B 各々に設けられた可動体ランプ 9d や、遊技機用枠 3 に設けられたメインランプ 9a 及び枠ランプ 9b は、遊技状態が低ベース状態である場合、演出制御用 CPU120 が行うループ発光制御に基づいて発光する。

【0352】

このループ発光制御は、例えば、1 の周期であるループ発光期間 Tb4 にわたり「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光され、ループ発光期間 Tb4 の終了後に「白色」に戻り、再びループ発光期間 Tb4 において「白色」、「青色」、「黄色」の順に発光し、これが周期的に繰り返し行われる。つまり、ループ発光制御では、「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される。

【0353】

そして、ループアクション期間 Tb3 よりもループ発光期間 Tb4 の方が長くなってい

10

20

30

40

50

る（ループアクション期間 $T_b3 < \text{ループ発光期間 } T_b4$ ）。このようにすることで、低ベース状態においては、遊技者に飾り図柄の可変表示を促す意味でループアクションが繰り返し行われる一方で、低ベース状態に比べて可変表示が実行されやすい高ベース状態においては、可変表示が過度に促されて煩わしさを感じさせてしまうことを防止できる。また、ループアクションは、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し行われるため、飾り図柄を好適に際立たせることができる。

【0354】

尚、本実施の形態では、ループ発光制御は「白色」、「青色」、「黄色」の発光が周期的に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、1の周期におけるランプの発光色や発光パターンは種々に変更可能であり、例えば、「白色」、「青色」、「黄色」の順で発光した後に「黄色」、「白色」、「青色」の順で発光する発光パターンが周期的に行われてもよいし、4色以上の発光色が順に発光する発光パターンが周期的に行われてもよい。

【0355】

尚、図24（A）に示す飾り図柄の各種アクションは、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第1演出モードまたは第2演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第3演出モードまたは第4演出モードである場合には実行されない。また、図24（B）に示す可動体ランプ9d、メインランプ9a、枠ランプ9bのループ発光制御は、遊技状態が低ベース状態に制御され演出モードが第1演出モードまたは第2演出モードである場合には実行されるが、遊技状態が高ベース状態に制御され演出モードが第3演出モードまたは第4演出モードである場合には実行されない。

【0356】

（保留表示）

次に、保留表示について、図25に基づいて説明する。図25は、（A1）～（A4）、（B1）～（B4）は、保留表示の動作例を説明する図である。

【0357】

図25（A1）に示すように、遊技の待機中（保留記憶数「0」）の場合、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fには、保留表示は表示されない。特図保留記憶表示エリア5Uは、4つの表示エリアからなり、左から1番目の表示エリアは、始動入賞時受信コマンドバッファ002SG194Aにおけるバッファ番号「1-1」に対応し、左から2番目の表示エリアはバッファ番号「1-2」に対応し、左から3番目の表示エリアはバッファ番号「1-3」に対応し、左から4番目の表示エリアはバッファ番号「1-4」に対応している。

【0358】

図25（A2）に示すように、遊技待機中において始動入賞（例えば、第1始動入賞）が発生すると、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに、第1保留表示002SG101が表示される。次いで、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動表示が開始された後（図25（A3）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア5Fに向けて左斜め下に向けて移動し、アクティブ表示エリア5Fに到達したときに拡大表示され、アクティブ表示002SG103として表示される（図25（A4）参照）。

【0359】

つまり、図25（A2）に示すように始動入賞が発生した時点では、第1保留表示002SG101は特図保留記憶表示エリア5Uに表示され、アクティブ表示エリア5Fには表示されないが、第1始動入賞が発生したことに基づいて第1保留表示002SG101が特図保留記憶表示エリア5Uに表示された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【0360】

しかし、可変表示は開始されているものの、図25（A4）に示すように、特図保留記

憶表示エリア5 Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1が、アクティブ表示エリア5 Fまで移動してアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3に切替表示されていない、つまり、シフト表示が終了していないので、シフト表示が終了していない状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【0 3 6 1】

よって、特図保留記憶表示エリア5 Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1がアクティブ表示エリア5 Fまで移動表示され、アクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまで飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されず、前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示（可変表示）が開始されるようになっている。

10

【0 3 6 2】

次に、図2 5（B 1）に示すように、飾り図柄の可変表示中であって、保留記憶数が「1」以上（例えば、保留記憶数「2」）の場合について説明すると、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5 Uには、左から1番目と2番目の表示エリアに第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1が表示されるとともに、アクティブ表示エリア5 Fにアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が表示されている。

【0 3 6 3】

20

図2 5（B 2）に示すように、アクティブ表示エリア5 Fに表示されているアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3に対応する可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア5 Fに表示されていたアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が消去されるとともに、該アクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が消去されたことを強調表示するための消去エフェクト0 0 2 S G 1 1 0が表示される。

【0 3 6 4】

尚、消去エフェクト0 0 2 S G 1 1 0は、アクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が消去された後も継続して表示され、以下のように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1に対応する次の可変表示が開始されてから消去される。このように、可変表示が終了して次の可変表示が開始されるまでに演出の空白期間を作らないことによって、演出の興趣が低下しないようにすることができる。また、消去エフェクト0 0 2 S G 1 1 0により、終了した可変表示に対応するアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が消去されたことを遊技者に認識させつつ、新たなアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が表示されることにより新たな可変表示が開始されたことを認識させることができる。

30

【0 3 6 5】

次いで、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1に対応する可変表示が開始されると、該第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1が左斜め上に向けて移動を開始した後（図2 5（B 3）参照）、放物線を描くようにアクティブ表示エリア5 Fに向けて左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5 Fまで移動することで、アクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3として切替表示される（図2 5（B 4）参照）。

40

【0 3 6 6】

また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1の移動に伴い、左側に向けて水平移動を開始し（図2 5（B 3）参照）、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動する（図2 5（B 4）参照）。

【0 3 6 7】

つまり、図2 5（B 2）に示すように、可変表示の終了に伴いアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3が消去された後、図2 5（B 3）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1は、まだアクティブ表示エリア5 Fまで移動

50

されていないが、第1保留表示002SG101の移動表示が開始された時点で、特別図柄の可変表示に応じて小図柄の可変表示が開始される。

【0368】

しかし、可変表示は開始されているものの、図25(B4)に示すように、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、アクティブ表示エリア5Fへの移動(シフト表示)が終了していないので、この状態で飾り図柄のスクロール表示が開始されてしまうと、いずれの第1保留表示002SG101に対応するスクロール表示が開始されたのかが分からなくなり、遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

【0369】

よって、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動してアクティブ表示002SG103として切替表示されるまでの保留シフト表示期間が終了するまでは、飾り図柄のスクロール表示(可変表示)が開始される前に前述した変動開始アクションが実行され、保留シフト表示期間が終了してから、飾り図柄のスクロール表示(可変表示)が開始されるようになっている。

【0370】

また、本実施の形態では、特図保留記憶表示エリア5U及びアクティブ表示エリア5Fは、第1演出モード～第4演出モードで共通の態様とされていることで、図25に示すシフト表示は、第1演出モード～第4演出モードで共通の態様にて実行されるようになっているが、例えば、各演出モードに対応した特図保留記憶表示エリア5U及びアクティブ表示エリア5Fを設ける場合、各演出モードに対応した態様のシフト表示を実行可能としてもよい。

【0371】

また、図25に示すように、演出制御用CPU120は、複数種類の変動パターン(例えば、非リーチ変動パターンやリーチ変動パターンなど)に共通の動作態様(例えば、特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fまで保留表示が山なりの軌跡で移動する態様)で第1保留表示002SG101や第2保留表示002SG102をアクティブ表示002SG103に切り替えるシフト表示を実行するが、各変動パターンや各演出モードに対応した複数種類の動作態様のシフト表示を実行可能としてもよい。また、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで動作態様が異なるシフト表示を実行可能としてもよい。

【0372】

また、シフト表示における複数種類の変動パターンに共通の動作態様とは、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示されるまでの表示態様、表示速度、シフト表示期間といった複数の要素のうち少なくともいずれか1つの要素が共通であるものを含む。

【0373】

尚、本実施の形態では、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示002SG101(または第2保留表示002SG102)が表示された後、第1保留表示002SG101(または第2保留表示002SG102)が特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへ移動表示(シフト表示)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、保留記憶数が「0」の場合、始動入賞の発生に伴い、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示002SG101(または第2保留表示002SG102)が表示されることなく、アクティブ表示エリア5Fに直接アクティブ表示002SG103が表示されるようにしてもよい。

【0374】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替える切替表示(シフト表示)として、第1保留表示002SG101を、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアからア

10

20

30

40

50

クティブ表示エリア 5 F に向けて非直線的（例えば、山なり）に移動表示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、例えば、左方に向けて直線的に移動表示させるようにしてもよい。また、切替表示（シフト表示）は、保留表示をスライド表示させるものだけでなく、アクティブ表示エリア 5 F に表示されていたアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 と、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 を一度消去するとともに、アクティブ表示エリア 5 F に新たな可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 の表示を開始するものでもよい。

【0375】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図 26～図 35 に基づいて説明する。図 26 は、第 1 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 27 は、図 26 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 28 は、第 2 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 29 は、図 28 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 30 は、図 28 の飾り図柄の可変表示の流れの詳細を示す図である。図 31 は、変形例 1 としての飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 32 は、図 31 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 33 は、第 3 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図 34 は、飾り図柄の見え方を説明するための図である。図 35 は、第 4 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。

【0376】

尚、以下の画像表示装置 5 の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1 点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0377】

（第 1 演出モードの可変表示の動作例）

まず、第 1 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 26 及び図 27 に基づいて説明する。

【0378】

図 26（A）には、第 1 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。

【0379】

次いで、図 26（B）に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【0380】

図 26（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション（図 23（A）参照）が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0381】

具体的には、第1保留表示002SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示002SG103として表示される(図26(D)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図26(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図26(D)参照)。

【0382】

尚、図26(B)において表示された消去エフェクト002SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0383】

図26(E)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して上昇のアクションA4が開始され、上昇移動(アクションA4)が終了すると、図26(F)に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0384】

次いで、図26(F)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して上昇のアクションA4が開始され、上昇移動(アクションA4)が終了すると、図26(G)に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0385】

次いで、図26(G)に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1～A3が終了して上昇のアクションA4が開始され、上昇移動(アクションA4)が終了すると、図26(H)に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0386】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【0387】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示002SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【0388】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄は、図26(F)(G)に示すように、可変表示の開始直後は低速

10

20

30

40

50

とされ、図 26 (H) に示す中速を経て、図 27 (I) (J) (K) に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 26 (G) ~ 図 27 (K) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0389】

(第2演出モードの可変表示の動作例)

次に、第2演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 28 及び図 29 に基づいて説明する。

【0390】

図 28 (A) には、第2演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 002SG103 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2つの第1保留表示 002SG101 が表示されている(第1保留記憶数「2」)。また、第2演出モードでは、飾り図柄の情報表示部 002SG053 の名前は、飾り図柄が停止されているときを含め常に非表示とされている。

【0391】

次いで、図 28 (B) に示すように、第1特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 002SG103 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 002SG103 が消去されたことを強調する消去エフェクト 002SG110 が表示される。

【0392】

図 28 (C) に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示 002SG101 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクション(図 23 (A) 参照)が、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第1保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0393】

具体的には、第1保留表示 002SG101 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 002SG103 として表示される(図 28 (D) 参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示 002SG101 は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示 002SG101 に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図 28 (C) 参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図 28 (D) 参照)。

【0394】

尚、図 28 (B) において表示された消去エフェクト 002SG110 は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示 002SG101 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0395】

図 28 (E) に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示 002SG101 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション A1 ~ A3 が終了して後

10

20

30

40

50

退のアクション A 4 が開始され、表示画面の奥側への後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 28（F）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0396】

次いで、図 28（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 28（G）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0397】

次いで、図 28（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション A 1 ～ A 3 が終了して後退のアクション A 4 が開始され、後退移動（アクション A 4）が終了すると、図 28（H）に示すように、前方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0398】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【0399】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【0400】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 100% となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 28（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 28（H）に示す中速を経て、図 29（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 28（G）～図 29（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0401】

このように、第 2 演出モードのスクロール表示は、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図 30（A）（B）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が奥側から手前側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が飾り図柄「2」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「3」のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2

SG051の数字(「3」)は視認困難となり(または、表示されず)、図30(C)に示すように、飾り図柄「2」が消去されてから、飾り図柄「3」の数字表示部002SG051の数字(「3」)が表示されるようになっている。

【0402】

また、一の飾り図柄「2」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「3」が一の飾り図柄「2」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「3」は、そのキャラクタ表示部002SG052のキャラクタが表示される一方で数字表示部002SG051の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「2」と他の飾り図柄「3」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「2」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

10

【0403】

また、本実施の形態では、図30(A)に示すように、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにフレームイン表示されてから、図30(C)に示すようにフレームアウト表示されるまでの間に、透過率(透明度)を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっているため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率(透明度)を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表示になるまでは、図30(A)~図30(C)のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

20

【0404】

(変形例1としての可変表示の動作例)

次に、変形例1としての飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図31及び図32に基づいて説明する。本変形例1では、第2演出モードと同じように飾り図柄が湾曲状にスクロール表示するが、第2モードとは反対側、つまり、画面手前側から奥側に向けて移動するようになっている。

【0405】

図31(A)~図31(D)の流れについては、図28(A)~図28(D)と同様であるため、ここでは詳細な説明は省略する。

30

【0406】

図31(E)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクションA1~A3が終了して後退のアクションA4が開始され、表示画面の手前側への前進移動(アクションA4)が終了すると、図31(F)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0407】

次いで、図31(F)に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄のアクションA1~A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動(アクションA4)が終了すると、図31(G)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

40

【0408】

次いで、図31(G)に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクションA1~A3が終了して前進のアクションA4が開始され、前進移動(アクションA4)が終了すると、図31(H)に示すように、後方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0409】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図

50

柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されないようになっている。

【0 4 1 0】

つまり、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されることを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。

【0 4 1 1】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 1 0 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 3 1（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 3 1（H）に示す中速を経て、図 3 2（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 3 1（G）～図 3 2（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、速度の増加につれて透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0 4 1 2】

このように、変形例 1 としてのスクロール表示は、画面手前側から奥側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされている。具体的には、図 3 1（G）（H）に示すように、スクロール表示では飾り図柄が手前側から奥側に向けて湾曲状に移動する態様とされているため、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてからフレームアウト表示されるまでの間に、一の飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）に対して奥側に一部が重複するように位置する他の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」）が飾り図柄「3」を透過して視認可能となることがある。このとき、飾り図柄「2」のキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタは表示される一方、数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字（「2」）は視認困難となる（または、表示されず）。

【0 4 1 3】

また、一の飾り図柄「3」に対して奥側に位置する他の飾り図柄「2」が一の飾り図柄「3」を透過して視認可能となるが、この際、奥側に位置する他の飾り図柄「2」は、そのキャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 のキャラクタが表示される一方で数字表示部 0 0 2 S G 0 5 1 の数字が表示されず、飾り図柄「2」が消去されてから飾り図柄「3」の数字が表示されるので、一の飾り図柄の数字「3」と他の飾り図柄「2」とが重なって表示されることがなく、手前側に位置する飾り図柄の「3」が分かり難くなってしまうことを防止できる。

【0 4 1 4】

また、本変形例 1 では、飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にフレームイン表示されてから、フレームアウト表示されるまでの間に、透過率（透明度）を高めながら移動して消去する態様とされているが、可変表示の開始時においては、前述したように飾り図柄は表示速度の増加に比例してフェードアウト表示されるようになっていないため、表示速度に応じてフェードアウト表示されながら、画面奥側から手前側に向けて透過率（透明度）を高めながら移動されている。よって、スクロール表示が開始されてから高速表

示になるまでは、図 3 1 (F) ~ 図 3 1 (H) のように見えるが、フェードアウト表示期間が終了して高速表示となった後は、画面奥側でも飾り図柄の視認は極めて困難となる。

【0 4 1 5】

(第 3 演出モードの可変表示の動作例)

次に、第 3 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて説明する。

【0 4 1 6】

図 3 3 (A) には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて回転表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている (第 1 保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側 (上位レイヤ) に重畳するように表示されている。

【0 4 1 7】

次いで、図 3 3 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【0 4 1 8】

図 3 3 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション (図 2 3 (A) 参照) は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0 4 1 9】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される (図 3 3 (D) 参照)。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動 (シフト表示) を開始し (図 3 3 (C) 参照)、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動 (シフト表示) する (図 3 3 (D) 参照)。

【0 4 2 0】

尚、図 3 3 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0 4 2 1】

図 3 3 (F) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄の回転表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始される。

【0 4 2 2】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されている飾り図柄の回転表示が一斉に開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表

示されている第1保留表示002SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄の回転表示が開始されない。

【0423】

つまり、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示002SG103として表示されてから回転表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【0424】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、回転表示が開始されると、回転表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図33（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図33（G）に示す中速を経て、図33（H）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【0425】

図34に示すように、第3演出モードの回転表示は、飾り図柄を回転させて第1面5a及び第2面5bを繰り返し表示させる態様とされ、回転表示中は飾り図柄が半透過状態となり、回転表示が停止するときに非透過状態となる。そして、回転表示中において半透過状態となる飾り図柄の第1面5a側の数字表示部002SG051は表示される一方、第2面5b側の数字表示部002SG051は表示されないようになっている。

【0426】

例えば、図34（A）に示すように、飾り図柄が低速回転で回転表示され、透過率が第1透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「326」は視認できるが、裏面である第2面5bに表示されている（表示予定の）数字「437」は視認困難な状態とされている。

【0427】

また、図34（B）に示すように、飾り図柄が中速回転で回転表示され、透過率が第1透過率よりも高い第2透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第2面5bに表示されている数字「437」は視認できるが、裏面である第1面5aに表示されている（表示予定の）数字「548」は視認困難な状態とされている。

【0428】

また、図34（C）に示すように、飾り図柄が高速回転で回転表示され、透過率が第2透過率よりも高い第3透過率である半透明状態では、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄は、第1面5aに表示されている数字「763」は困難ではあるが視認でき、裏面である第2面5bに表示されている（表示予定の）数字「874」は視認困難な状態とされている。尚、高速回転表示中は第1面5a、第2面5bのいずれも視認困難となる。

【0429】

このように、飾り図柄を回転させて該飾り図柄の表面及び裏面を繰り返し表示させる回転表示を行う場合に、飾り図柄は半透過状態となるため、飾り図柄の表面（例えば、第1面5a）側だけでなく裏面（例えば、第2面5b）側も透過して視認可能となるが、この際、表面（例えば、第1面5a）側の数字は表示される一方、裏面（例えば、第2面5b）側の数字は表示されないため、飾り図柄の表面側の数字と、裏面側の数字と、が重なって表示されることがなく、表面側の数字が分かり難くなってしまうことを防止できる。また、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パ

10

20

30

40

50

ターンに対応したループ発光制御（図 2 4（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行されようにしてもよく、このようにすることで、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、可動体ランプ 9 d の制御を簡素化することができる。

【0 4 3 0】

（第 4 演出モードの可変表示の動作例）

次に、第 4 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 3 5 に基づいて説明する。

【0 4 3 1】

図 3 5（A）には、第 4 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図 2 3（A）参照）

【0 4 3 2】

次いで、図 3 5（B）に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 が表示される。

【0 4 3 3】

図 3 5（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図 2 3（A）参照）は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【0 4 3 4】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 として表示される（図 3 5（D）参照）。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 3 5（C）参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 3 5（D）参照）。

【0 4 3 5】

尚、図 3 5（B）において表示された消去エフェクト 0 0 2 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後しばらくの間継続して表示される。

【0 4 3 6】

図 3 5（F）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【0 4 3 7】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 2 S G 1 0

1に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1がアクティブ表示エリア5 Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【0 4 3 8】

つまり、第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1のアクティブ表示エリア5 Fへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【0 4 3 9】

また、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ100%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの飾り図柄は、図35（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図35（G）に示す中速を経て、図35（H）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【0 4 4 0】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5 Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1をアクティブ表示エリア5 Fにアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【0 4 4 1】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0 4 4 2】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【0 4 4 3】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5 Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示0 0 2 S G 1 0 1をアクティブ表示エリア5 Fにアクティブ表示0 0 2 S G 1 0 3として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シ

10

20

30

40

50

フト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わ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、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示002SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示002SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【0444】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0445】

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【0446】

また、本実施の形態では、図42、図43に示すように、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか1つの飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【0447】

（図柄停止表示時の各部の動作例）

次に、図柄停止時の各部の動作例について、図36～図40に基づいて説明する。図36は、第1演出モード（第2演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図37は、図36に続く飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図38は、（A）～（G）は第1演出モード（第2演出モード）において保留記憶数が3個の場合の飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。図39は、（A）、（B）は第4演出モード（第3演出モード）における飾り図柄の停止表示の流れを示す図である。

【0448】

（第1演出モード〔保留記憶数「2個以下」〕の図柄停止表示の動作例）

まず、第1演出モードで保留記憶数が2個以下である場合はずれ変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図36及び図37に基づいて説明する。尚、第2演出モードについては、背景画像が異なるだけで他は第1演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0449】

図36（A）に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が

高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 6（B）参照）。

【0450】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 6（D）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 6（E）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

10

【0451】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 6（F）に示すように、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 6（F）参照）。

【0452】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 6（H）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 7（I）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

20

【0453】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、図 3 7（J）に示すように、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 7（K）参照）。

【0454】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 7（K）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるとともに、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが拡大し（図 3 7（L）参照）、その後、元のサイズに復元する変動停止アクション（図 2 3（B）参照）が実行される（図 3 7（M）参照）。そして、仮停止表示された状態でループアクション（図 2 3（C）参照）が開始され、特別図柄の可変表示が終了するまで繰り返し実行される。

30

【0455】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 7（M）参照）。

40

【0456】

（第 1 演出モード〔保留記憶数「3 個」〕の図柄停止表示の動作例例）

次に、第 1 演出モードで保留記憶数が 3 個である場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 8（A）～（G）に基づいて説明する。尚、第 2 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 1 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0457】

図 3 8（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、まず、高速表示されていた左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄の表示速度

50

が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（B）参照）。

【0 4 5 8】

次いで、飾り図柄が左飾り図柄表示エリア 5 L の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（C）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 5 9】

左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（D）参照）。

【0 4 6 0】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 6（E）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 6 1】

右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄が仮停止表示されると、高速表示されていた中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の表示速度が低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 8（F）参照）。

【0 4 6 2】

次いで、飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示されると（図 3 8（G）参照）、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラクタ表示部 0 0 2 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 2 3（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 2 3（C）参照）は実行される。

【0 4 6 3】

その後、特別図柄の可変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されていた飾り図柄のループアクションが終了して停止表示され、アクティブ表示 0 0 2 S G 1 0 3 が消去される（図 3 8（G）参照）。

【0 4 6 4】

（第 4 演出モードの図柄停止表示の動作例）

次に、第 4 演出モードである場合の可変表示において飾り図柄が停止表示されるとき各部の動作例について、図 3 9（A）（B）に基づいて説明する。尚、第 3 演出モードにおいては、背景画像が異なるだけで他は第 4 演出モードとほぼ同様の態様であるため、詳細な説明は省略する。

【0 4 6 5】

図 3 9（A）に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が高速表示でスクロール表示が行われている状態において各飾り図柄の停止表示タイミングが近づくと、高速表示されていた各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄の表示速度が一斉に低下していくとともに、透過率（透明度）が漸次低下していくフェードイン表示が実行され、各飾り図柄の視認性が向上していく（図 3 9（B）参照）。

【0 4 6 6】

そして、左、中、右の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止位置に一斉に仮停止表示される。ここで、飾り図柄の透過率はほぼ 0 %（不透明）となるが、キャラ

10

20

30

40

50

ラクタ表示部 002SG052 に表示されたキャラクタの変動停止アクション（図 23（B）参照）は実行されない。また、仮停止表示された後にキャラクタのループアクション（図 23（C）参照）も実行されない。

【0467】

その後、特別図柄の変表示が終了すると、小図柄が停止表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に仮停止表示されていた飾り図柄が停止表示され、アクティブ表示 002SG103 が消去される（図 39（C）参照）。

【0468】

このように、低ベース状態では、保留記憶数に応じて（例えば、保留記憶数が 2 個以下で被短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合）、変動停止アクションにより、飾り図柄が仮停止表示される際の動きにバリエーションを持たせることで興趣を向上させる一方で、低ベース状態において保留記憶数が 3 個となる場合や、平均可変表示期間が短く飾り図柄を視認し難い高ベース状態において、保留記憶数によらず短縮変動パターンに基づく可変表示が実行される場合は、変動停止アクションを実行せず、サイズを維持したまま仮停止表示させることで、飾り図柄の視認性が損なわれないように停止させることができる。

【0469】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の様々な動きのアニメーション（動画像）のデータは、例えば、1. 可変表示開始時～高速可変表示手前、2. 高速可変表示、3. 低速可変表示～可変表示停止、4. 停止図柄、といった各期間ごとの素材を組み合わせて映像を作成することが考えられるが、2. 高速可変表示については、図 20（A2）、（B2）、（C2）、（D2）に示すように、飾り図柄の透過率は高くほぼ透明状態であり、高速で可変表示している様子は認識できても、いずれの飾り図柄が通り過ぎたかなどを目視により認識することは極めて困難とされている（図 20（A2）、（B2）、（C2）、（D2）では矢印で表されている）。よって、飾り図柄の種類ごとに高速可変表示のアニメーションのデータ（高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかに応じた種類）を有していても、あまり意味をなさず ROM 121 の容量を圧迫するだけであるため、高速可変表示のアニメーションのデータについては、高速可変表示がいずれの飾り図柄から開始されるかにおらず共通のデータが用いられることが好ましい。

【0470】

（背景変化の動作例）

次に、背景変化の動作例について、図 40～図 41 に基づいて説明する。図 40 は、（A1）は第 1 背景画像、（A2）は第 1 所定背景画像を示す図であり、（B）は背景変化を説明する図である。図 41 は、第 1 演出モードにおける背景変化の流れを示す図である。

【0471】

図 40 に示すように、第 1 演出モードにおいては、背景画像として、昼の街を遠くから見た風景をあらわした第 1 背景画像 002SG081（図 40（A1）参照）と、昼の街中の風景をあらわした第 1 所定背景画像 002SG081A（図 40（A2）参照）とが切り替え表示可能とされている。背景画像の切り替えは、所定の切り替え条件（例えば、SP リーチはずれが発生した場合など）が成立したことを契機に実行されるようになっている。本実施の形態では、SP リーチはずれの次の可変表示における所定のタイミング（例えば、可変表示開始時など）に実行されるようになっている。

【0472】

尚、本実施の形態では、第 1 演出モードにおいて、第 1 背景画像 002SG081 と第 1 所定背景画像 002SG081A とのいずれかに切り替え表示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、特に図示しないが、第 1 背景画像 002SG081 と第 1 所定背景画像 002SG081A とを含む 3 種類以上の背景画像を切り替えて選択的に表示可能とされていてもよい。また、切り替え条件の成立は上記のものに限定されるものではなく、SP リーチ以外の特定演出が実行された場合や、一の背景画像が所

定期間継続して表示された場合や、遊技者の操作により選択された場合などに成立してもよい。

【0473】

また、切り替え表示の開始タイミングは、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の開始タイミングとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、飾り図柄がリーチ状態になる前など、可変表示期間における任意のタイミングでもよい。

【0474】

図40(B)に示すように、第1背景画像002SG081から第1所定背景画像002SG081Aへ切り替え表示される場合（または第1所定背景画像002SG081Aから第1背景画像002SG081へ切り替え表示される場合）、不透明度100%で表示されている第1背景画像002SG081の透過率（透明度）を漸次増加させて消去するフェードアウト表示が実行される一方で、不透明度0%で非表示とされている第1所定背景画像002SG081Aの透過率（透明度）を漸次低下させていくフェードイン表示が実行される。つまり、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示期間A1と、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示期間B1と、が同期するクロスフェード表示が実行される（フェードアウト表示期間A1＝フェードイン表示期間B1）。フェードアウト表示期間A1及びフェードイン表示期間B1は、例えば約6秒とされ、その間に約210フレームの画像が表示される。

10

【0475】

具体的には、図41(A)に示すように、第1背景画像002SG081が表示されている状態から、時間の経過に伴って透過率（透明度）が高まって視認困難になっていく一方で（図41(B)参照）、第1背景画像002SG081の下位レイヤに表示されている第1所定背景画像002SG081Aの透過率（透明度）が低下していき、徐々に視認可能となっていく（図41(C)参照）。

20

【0476】

次いで、第1背景画像002SG081の視認がより低下するとともに、第1所定背景画像002SG081Aの視認性が高まり（図41(D)(E)参照）、最終的には、第1背景画像002SG081の透過率が100%になって消去される一方で、第1所定背景画像002SG081Aの透過率が0%になって視認容易になる（図41(F)参照）。

30

【0477】

尚、本実施の形態では、フェードアウト表示期間A1とフェードイン表示期間B1とが同期する、つまり、フェードアウト表示期間A1とフェードイン表示期間B1とは期間が同一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、フェードアウト表示期間A1とフェードイン表示期間B1との一部の期間のみが重複してもよいし、フェードアウト表示期間A1が終了してからフェードイン表示期間B1が開始されてもよい。

【0478】

また、本実施の形態では、背景画像や飾り図柄のフェードアウト表示にて透過率は常に一定の割合で上昇し、背景画像や飾り図柄のフェードイン表示にて透過率は常に一定の割合で低下する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像のフェードアウト表示やフェードイン表示における透過率は必ずしも一定の割合で上昇または低下するものに限定されるものではなく、例えば、第1期間では透過率がゆっくりと上昇または低下した後、第2期間では透過率が急速に上昇または低下するものでもよい。

40

【0479】

また、本実施の形態では、一の演出モード（例えば、第1演出モードや第2演出モード）において背景画像が切り替え表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1演出モードに対応する第1背景画像から第2演出モードに対応する第2背景画像に切り替え表示されるものにおいても、第1背景画像のフェードアウト表示期間と第2背景画像のフェードイン表示期間とが同期するものにおいても適用可能である。

【0480】

50

（可変表示における各部の動作例）

次に、各演出モードでの可変表示における各部の動作例について、図 4 2～図 4 5 に基づいて説明する。図 4 2 は、第 1 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 4 3 は、第 2 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 4 4 は、第 3 演出モード・第 4 演出モードでの可変表示の各部の流れを示すタイミングチャートである。図 4 5 は、（A）は第 1 演出モード、（B）は第 2 演出モード、（C）は第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【0 4 8 1】

（第 1 演出モード）

図 4 2 に示すように、第 1 演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 4 5（A）参照）。

【0 4 8 2】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0 4 8 3】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【0 4 8 4】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 1 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0 4 8 5】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0 4 8 6】

第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 1）。

【0 4 8 7】

また、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A のフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間 B 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間 B 2 1 よりも

10

20

30

40

50

長い期間とされている（フェードイン表示期間 B 1 > フェードイン表示期間 B 2 1）。

【0488】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 4（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力される。

【0489】

（第 2 演出モード）

次に、図 4 3 に示すように、第 2 演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 1 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 4 5（B）参照）。

【0490】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0491】

また、可変表示の開始時において、背景画像を第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 から第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A に切り替える切り替え条件が成立している場合は、可変表示の開始とともに、第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 の透過率（透明度）が徐々に高まっていくフェードアウト表示が開始される一方で、第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A の透過率（透明度）が徐々に低下して不透明となるフェードイン表示が開始される。

【0492】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 2 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0493】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄、中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了され停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0494】

第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間 A 1 は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間 A 2 2 よりも長い期間とされている（フェードアウト表示期間 A 1 > フェードアウト表示期間 A 2 2）。このようにすることで、フェードアウト表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に消えた印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行される可能性があるフェードアウト表示については、飾り図柄のフェードアウト表示が背景画像のフェードアウト表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が開始されたことに注目させることができる。

【0495】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B22よりも長い期間とされている（フェードイン表示期間B1>フェードイン表示期間B22）。このようにすることで、フェードイン表示は、基本的に短い期間で実行されるほど急に表れる印象を与えるため、飾り図柄の可変表示と背景変化とが共通の時期（例えば、可変表示の停止時など）に実行される可能性があるフェードイン表示については、飾り図柄のフェードイン表示が背景のフェードイン表示より短期間で実行されることで、飾り図柄の可変表示が終了することに注目させることができる。

【0496】

また、第1演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A21よりも、第2演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間A22のほうが長くなっている（フェードアウト表示期間A21<フェードアウト表示期間A22。図45（A）（B）参照）。このようにすることで、第2演出モードでは、第1演出モードに比べて飾り図柄のスクロール表示の態様が異なるだけでなく、スクロール表示を開始してから高速表示になって飾り図柄を視認し難くなるまでのフェードアウト表示期間A22が長くなるため、飾り図柄に長い期間注目させることができる。

【0497】

尚、本実施の形態では、第2演出モードにおける飾り図柄の可変表示として、第1演出モードにおいて上方から下方に向けて直線状に移動する第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示として、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動する第2スクロール表示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、第1スクロール表示とは態様が異なる特殊可変表示は、上記のように飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するものだけでなく、前記変形例1で説明したように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを手前側から奥側にかけて湾曲状に移動するものや、下方から上方に向けて直線状または曲線状に移動するスクロール表示等、種々のスクロール表示を適用してもよい。

【0498】

また、第1演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合と、第2演出モードにおいて非リーチはずれ変動パターンPA1-1が決定された場合とで、フェードアウト表示期間A21、A22が異なる。このようにすることで、演出モードが異なるにもかかわらずフェードアウト表示期間が同じであることにより、決定された変動パターンが非リーチはずれ変動パターンPA1-1であることを遊技者が予測することが困難となるため、遊技の興趣が向上する。

【0499】

また、第1背景画像002SG081のフェードアウト表示が行われるフェードアウト表示期間A1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示が開始されてから高速表示になるまでのフェードアウト表示期間A22とが異なる、つまり、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同時期（例えば、可変表示の開始時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードアウト表示期間A1とフェードアウト表示期間A22とが同期すると、飾り図柄と第1背景画像002SG081が一緒に消えてしまい、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を消去させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【0500】

また、第1所定背景画像002SG081Aのフェードイン表示が行われるフェードイン表示期間B1と、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのスクロール表示において表示速度の減速が開始されてから仮停止表示されるまでのフェードイン表示期間B22とが異なる、つまり、フェードイン表示期間B1とフェードイン表示期間B21とが同時期（例

10

20

30

40

50

例えば、可変表示の停止時など）に実行されない（同期しない）ことで、飾り図柄の可変表示が開始されたことが分かりにくくなることを防止できる。詳しくは、フェードイン表示期間 B 1 とフェードイン表示期間 B 2 1 とが同期すると、飾り図柄と第 1 所定背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 A が一緒に出現してしまい、飾り図柄の可変表示が停止されたことが分かりにくくなるため、先に飾り図柄を出現させることで、飾り図柄を目立たせることができる。

【0501】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 4（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力される。

10

【0502】

（第 3・第 4 演出モード）

次に、図 4 4 に示すように、第 3 演出モード及び第 4 演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターン P A 1 - 3 に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 4 5（C）参照）。

20

【0503】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0504】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

30

【0505】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、5 0 0 m s）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0506】

また、第 3 演出モードにおいて回転表示または第 4 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長く、また、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1 よりも、第 2 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 2の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1 < フェードアウト表示期間 A 2 2。図 4 5（A）～（C）参照）。

40

【0507】

また、飾り図柄の可変表示が実行されているときには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光される。また、スピーカ 8 L、8 R からは、高ベース楽曲が出力される。

【0508】

尚、本実施の形態では、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されていると

50

きには、可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b は、高ベース楽曲パターンに対応した発光制御に基づいて、高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などの出力に合わせて発光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、高ベース状態において飾り図柄の可変表示が実行されているときにおいても、背景パターンに対応したループ発光制御（図 2 4（B）参照）に基づいて、白色、青色、黄色の順の発光パターンが繰り返し実行され、スピーカ 8 L、8 R からは、背景 B G M が出力されるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用 C P U 1 2 0 の発光制御を簡素化することができる。

【0509】

（客待ちデモ演出の動作例）

次に、客待ちデモ演出について、図 4 6 ～図 4 7 に基づいて説明する。図 4 6 は、客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 4 7 は、客待ちデモ演出中に始動入賞が発生した場合の動作例を示す図である。

【0510】

図 4 6 に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板 1 1 から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、60 秒）が経過したときに演出制御用 C P U 1 2 0 により開始される演出である。

【0511】

具体的には、特に図示しないが、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可動体 3 2 A、3 2 B などのイニシャル動作が実行された後、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示 0 0 2 S G 4 8 0 が表示される（図 4 6（A）参照）。そして、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 0 0 2 S G 4 8 0 が非表示となり、客待ちデモ演出画像 0 0 2 S G 4 0 0 が表示されて、客待ちデモ演出が開始される（図 4 6（B）参照）。

【0512】

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（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 4 6（B）～（E）参照）、味方キャラクタが集合した画像が表示されたまま（図 4 6（F）参照）、可動体 3 2 A が原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図 4 6（G）～（H）参照）、背景画像として通常状態に対応する第 1 背景画像 0 0 2 S G 0 8 1 が表示されて終了する（図 4 6（I）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 0 0 2 S G 4 8 0 が表示される（図 4 6（J）参照）。

【0513】

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り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。また、待機演出としての客待ちデモ演出の演出態様は任意であり、種々に変更可能である。

【0514】

また、客待ちデモ演出の実行期間（図 4 6（B）～（H）参照）において、表示エリア 5 S には、小図柄が継続して停止表示される一方で、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に飾り図柄は非表示とされる。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【0515】

このような客待ちデモ演出が実行されているときに始動入賞が発生した場合の動作例について説明する。

10

20

30

40

50

【0516】

図47(A)に示すように、客待ちデモ演出が実行されているときに、第1始動入賞が発生した(可変表示の開始条件が成立した)場合、図47(B)に示すように、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されている状態で、表示エリア5Sにて小図柄の可変表示が開始される。

【0517】

次いで、図47(C)に示すように、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示される。また、特図保留記憶表示エリア5Uとアクティブ表示エリア5Fが表示されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uの左から1番目の表示エリアに第1保留表示002SG101が表示される。そして、第1保留表示002SG101の特図保留記憶表示エリア5Uからアクティブ表示エリア5Fへの移動表示(シフト表示)が開始されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの変動開始アクションが左、右、中の順に開始される。

【0518】

図47(D)に示すように、第1保留表示002SG101のアクティブ表示エリア5Fへのシフト表示が終了すると、図47(E)に示すように、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄が順に上方に移動して変動開始アクションが終了し、スクロール表示が開始される(図47(F)参照)。

【0519】

このように、客待ちデモ演出を実行しているときに始動入賞が発生した場合、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に小図柄の可変表示が開始され、次いで、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となって、その時点の演出モードに対応する背景画像(ここでは第1演出モードに対応する第1背景画像002SG081)に切り替え表示された後、飾り図柄が表示されてスクロール表示が開始される。

【0520】

つまり、客待ちデモ演出画像002SG400が表示されたまま飾り図柄のスクロール表示が開始されると、遊技者は第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことが分かりにくい。ため、小図柄の可変表示を開始しつつ、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示された後、保留表示のシフト表示が終了してからスクロール表示が開始されるようにすることで、遊技者に対し第1始動入賞の発生に伴ってスクロール表示が開始されたことを認識させることができる。一方、客待ちデモ演出画像002SG400から第1背景画像002SG081に切り替え表示し、さらにシフト表示が終了してからスクロール表示を開始する場合、第1始動入賞の発生からスクロール表示の開始までのタイムラグが大きくなるため、小図柄については、客待ちデモ演出画像002SG400が非表示となるよりも前に可変表示が開始されるので、飾り図柄の可変表示に対応した表示を担保することができる。

【0521】

また、本実施の形態では、図46(A)、(I)、(J)に示すように、客待ちデモ演出が終了して飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が停止表示されている状態となったときに、第1演出モードや第2演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション(図23(C)参照)が実行され、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいてループ発光制御(図24(B)参照)が実行される。一方、第3演出モードや第4演出モードである場合は、停止表示されている飾り図柄のループアクション(図23(C)参照)が実行されず、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dにおいては高ベース楽曲のリズム、メロディー、拍子などに合わせた発光制御が実行される。

【0522】

このように、低ベース状態においては、飾り図柄のループアクションが、ループ発光制御よりも短い周期で繰り返し実行されることで、飾り図柄に注目させることができるよう

10

20

30

40

50

になるため、飾り図柄の可変表示、つまり、遊技再開を促進することができる一方で、高ベース状態においては、飾り図柄のループアクションもループ発光制御も実行されないで、高ベース中の演出（第3演出モードや第4演出モード）が実行されていることに注目させることができる。第1演出モードや第2演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行しなくてもよいし、第3演出モードや第4演出モードにおいて飾り図柄のループアクションを実行するようにしてもよい。

【0523】

また、高ベース状態における可変表示の停止中に、飾り図柄のループアクションが実行されないのは、遊技者が高ベース状態において遊技を終了することは考えにくく、単に離席している可能性が高いため、可変表示されていない非稼働状態のパチンコ遊技機1だからといって遊技者に着席するようにアピールする必要がなく、また、ループアクションでアピールすることにより他の遊技者が誤って座ってしまうことが抑制される。

10

【0524】

また、本実施の形態の「ループアクション」とは、あくまで「動き」にフォーカスしたものであるが、例えば、飾り図柄の位置が変化したり、揺れ動いたり、変形したりするなどの動作は行われないが、停止表示されたままで飾り図柄にハイライトが移動表示されてきらっと光るようなアニメーション等が行われるようにしてもよい。

【0525】

また、本実施の形態では、高ベース状態において背景画像として表示される第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084やキャラクタ画像などの演出画像（図示略）などについては、高ベース楽曲に合わせて、あるいは、所定の移動速度で背景画像が移動表示されるなどアニメーション表示されるようにしてもよい。また、この場合、上記したように高ベース状態における可変表示の停止中において、飾り図柄のループアクションは実行されないものの、第3背景画像002SG083や第4背景画像002SG084についてはアニメーション表示が継続されるようにしてもよい。

20

【0526】

（擬似連予告の動作例）

次に、擬似連予告の動作例について、図48～図49に基づいて説明する。図48は、擬似連予告の流れを示す図である。図49は、（A）は擬似連回数表示と図柄色の一例を示す図、（B）は擬似連回数表示と図柄色の種別を示す図、（C）は擬似連回数表示色決定テーブルを示す図である。

30

【0527】

図48に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでの所定タイミングにて飾り図柄が一旦仮停止表示した後に、可変表示が再開されるか否か、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。

【0528】

図49（A）に示すように、擬似連予告は、初回可変表示と1回の再可変表示とで総可変表示回数が2回となる「擬似連1回パターン」と、初回可変表示と2回の再可変表示とで総可変表示回数が3回となる「擬似連2回パターン」と、が実行可能とされており、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連1回パターン」が実行され、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンが選択された場合は「擬似連2回パターン」が実行される。尚、大当たり期待度は「擬似連1回パターン」よりも「擬似連2回パターン」の方が高い。

40

【0529】

具体的には、図48（A）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、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア5Lに飾り図柄が仮停止表示され、次いで、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状態になった後（図48（B）参照）、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬

50

似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される（図 48（C）参照）。

【0530】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 48（D）参照）、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示 002SG212 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示され（図 48（F）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 48（G）参照）。尚、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、擬似連図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置を通過し、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C 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 48（E）参照）。

【0531】

図 48（G）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 1 回パターン」の擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 48（L）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 48（M）参照）、SP リーチ演出に発展する。

【0532】

また、図 48（G）において飾り図柄の可変表示が再開された後、「擬似連 2 回パターン」の擬似連予告の場合は、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示され、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて再びリーチ状態になった後、表面に「NEXT！」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置の手前で減速表示される（図 48（H）参照）。

【0533】

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示されるとともに（図 48（I）参照）、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる擬似連回数表示 002SG213 が中飾り図柄表示エリア 5 C の上方に表示された後（図 48（J）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L、中飾り図柄表示エリア 5 C、右飾り図柄表示エリア 5 R において飾り図柄の可変表示が再開される（図 48（K）参照）。

【0534】

その後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 48（L）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されてリーチ態様となり（図 48（M）参照）、SP リーチ演出に発展する。

【0535】

尚、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 48（A）～（C）、（G）、（J）、（K）、（L）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 48（D）～（F）、（H）、（I）、（M）参照）と、を含む。

【0536】

図 49（B1）に示すように、擬似連予告において、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に擬似連飾り図柄が仮停止表示された後、可変表示が再開されるときに、可変表示が再開された回数を特定可能な擬似連回数表示が表示される。具体的には、1 回目の再可変表示が開始されること、つまり、2 回目の可変表示が開始されることを示す「×2」なる擬似連回数表示 002SG212（図 48（F）（G）参照）や、2 回目の再可変表示が開始されること、つまり、3 回目の可変表示が開始されることを示す「×3」なる

擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 (図 4 8 (J) (K) 参照) が表示される。

【0 5 3 7】

図 4 9 (B 1) に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 と、図 4 9 (B 2) に示す擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 は、それぞれ青色で表示されるときと赤色で表示されるときとがある。また、図 1 9 で説明したように、偶数からなる通常図柄については「青色」、奇数からなる確変図柄については「赤色」とされている。このような擬似連回数表示の表示色については、図 1 8 にて説明した可変表示回数設定処理におけるステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、図 4 9 (C) に示す擬似連回数表示色決定テーブルを用いて決定される。

【0 5 3 8】

具体的には、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 8、0 0 2 S G S 2 8 0 において、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の表示色を決定する場合、可変表示結果が「確変大当たり」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色 (例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色) を 1 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色 (例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色 / 図柄色と擬似連回数表示色が赤色) を 9 0 % の割合で決定する。

【0 5 3 9】

また、可変表示結果が「非確変大当たり」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色 (例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色) を 3 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色 (例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色 / 図柄色と擬似連回数表示色が赤色) を 7 0 % の割合で決定する。

【0 5 4 0】

また、可変表示結果が「はずれ」であるときは、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と非同一色となる表示色 (例えば、図柄色が青色、擬似連回数表示色が赤色 / 図柄色が赤色、擬似連回数表示色が青色) を 9 0 % の割合で決定し、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて決定された飾り図柄の図柄色と同一色となる表示色 (例えば、図柄色と擬似連回数表示色が青色 / 図柄色と擬似連回数表示色が赤色) を 1 0 % の割合で決定する。

【0 5 4 1】

このように、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が非同一色の第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が同一色の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当たり遊技状態に制御される割合が高くなっている。

【0 5 4 2】

具体的には、可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄 (青色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄 (青色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

【0 5 4 3】

また、可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として確変図柄 (赤色) が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも高くなる。一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステッ

10

20

30

40

50

ブ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として確変図柄（赤色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である赤色が決定される割合の方が、非同一色である青色が決定される割合よりも低くなる。

【 0 5 4 4 】

さらに、可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「2」、青色）が決定されたときは（図 4 9（B 1）参照）、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 が「×2」となる擬似連 1 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類である青色となる第 2 組合せ（「×2」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる赤色となる第 1 組合せ（「×2」、赤色）よりも高い割合で決定される。

10

【 0 5 4 5 】

また、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が「×3」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字が異なるが表示色が同一種類である青色となる第 3 組合せ（「×3」、青色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 の数字も表示色も異なる赤色となる第 4 組合せ（「×3」、赤色）よりも高い割合で決定される。

【 0 5 4 6 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「2」、青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

20

【 0 5 4 7 】

可変表示結果が大当たりとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として確変図柄（「3」、赤色）が決定されたときは、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 が「×2」となる擬似連 1 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は異なるが、表示色が同一種類である赤色となる第 3 組合せ（「×2」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字と表示色が異なる青色となる第 4 組合せ（「×2」、青色）よりも高い割合で決定される。

30

【 0 5 4 8 】

また、擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 3 が「×3」となる擬似連 2 回目については、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字及び表示色が同一種類となる第 2 組合せ（「×3」、赤色）の方が、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2 の数字は同一種類であるが表示色が異なる青色となる第 1 組合せ（「×3」、青色）よりも高い割合で決定される。

【 0 5 4 9 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合において、ステップ 0 0 2 S G S 2 7 6 にて停止図柄として通常図柄（「3」、青色）が決定されたときは、擬似連 1 回目と擬似連 2 回目の擬似連回数表示として、同一色である青色が決定される割合の方が、非同一色である赤色が決定される割合よりも低くなる。

40

【 0 5 5 0 】

このように擬似連予告においては、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字が同一種類で、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の表示色が異なる第 1 組合せになる場合と、仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第 2 組合せになる場合と、があり、擬似連予告において第 1 組合せにて可変表示が再開された場合よりも、第 2 組合せにて可変表示が再開された場合の方が大当たり遊技状態に制御される割合が高くなることで、擬似連予告が実行されるか否かだけでなく、実行された場合には、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示 0 0 2 S G 2 1 2、0 0 2 S G 2 1 3 の数字と色の組合せに注目

50

させることができるため、遊技の興趣が向上する。

【0551】

また、擬似連予告では、変動パターンとして擬似連1回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連2回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が大当り遊技状態に制御される割合が高いため、擬似連1回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第2組合せになる場合よりも、擬似連2回目で仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第2組合せになる場合の方が大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにすることで、擬似連の実行回数と擬似連回数表示の数字及び表示色とにより注目させることができる。

10

【0552】

また、擬似連2回目において仮停止表示された飾り図柄と擬似連回数表示の数字及び表示色の双方が同一種類の第2組合せになる場合、飾り図柄は確変図柄となるため、変動パターンとして擬似連1回のスーパーリーチ変動パターンが決定されたよりも擬似連2回のスーパーリーチ変動パターンが決定された方が確変大当り遊技状態に制御される割合が高くなるようにしてもよい。

【0553】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示の表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字に応じて複数色のうちからいずれかに決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、擬似連回数表示の表示色は、擬似連回数ごとに予め定められた表示色とされていてもよい。

20

【0554】

また、本実施の形態では、擬似連回数表示002SG212、002SG213の表示態様として、「×2」や「×3」とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連回数表示は、擬似連回数を特定可能であれば種々の態様に変更可能であり、例えば、「n連目」（nは2以上の整数）、「n回目」、「再変動n回目」など、種々の態様にて表示可能である。

【0555】

尚、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字と擬似連回数表示の数字が同一種類となり、かつ、同一色となるのは、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「2」、青色）で、擬似連回数表示002SG212（「×2」、青色）の場合と、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「3」、赤色）で、擬似連回数表示002SG213（×3、赤色）の場合の2パターンであったが、上記以外にも、仮停止表示された飾り図柄が通常図柄（「4」、緑色）で、擬似連回数表示（×4、緑色）の場合などの他のパターンがあってもよく、飾り図柄の数字色、擬似連回数表示の数字色、擬似連回数は種々に変更可能である。

30

【0556】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合にも、擬似連回数表示色を、仮停止表示された飾り図柄の数字と同一色にするか否かを決定し、同一色に決定された方が、非同一色に決定された場合よりも期待度が高くなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、仮停止表示された飾り図柄の数字が、擬似連回数表示の数字に対応する「2」、「3」以外の数字である場合、擬似連回数表示色を決定せず、あらかじめ定められた表示色（例えば、白色など）に一律に決定するようにしてもよい。

40

【0557】

また、本実施の形態では、擬似連予告において、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状態になった後、表面に「NEXT!」の文字が表示された擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始され

50

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、擬似連飾り図柄の表示態様は種々に変更可能である。また、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と異なる数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L または右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄、あるいは擬似連飾り図柄が中飾り図柄表示エリア 5 C における停止位置に仮停止表示されることで再可変表示が開始されるものでもよい。

【0558】

尚、擬似連予告において飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に仮停止表示された飾り図柄は、必ずしも可変表示の終了時に停止表示される確定飾り図柄と同一でなくてもよい。また、例えば、擬似連 1 回目で通常図柄が仮停止表示された後、擬似連 2 回目で確定図柄、つまり、擬似連 1 回目と異なる図柄が仮停止表示されてもよい。また、擬似連回数は上記 2 回に限定されるものでなく、3 回以上の擬似連（再可変表示）が実行可能とされてもよい。

10

【0559】

（リーチ演出の動作例）

次に、リーチ演出の動作例について、図 50～図 52 に基づいて説明する。図 50 は、リーチ演出の流れを示す図である。図 51 は、図 50 に続くリーチ演出の流れを示す図である。図 52 は、リーチ演出における各部の動作例を示す図である。尚、以下においては、第 1 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2～4 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよい。

20

【0560】

図 50（A）に示すように、ノーマルリーチ変動パターンまたはスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始された場合、可変表示が開始されてから所定期間が経過したタイミングで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示され（図 50（B）参照）、次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 50（C）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。また、可動体 32A、32B の可動体ランプ 9d は、前述したループ発光制御（図 24（B）参照）に基づいて点灯している。

30

【0561】

尚、図 50（B）、（C）において、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R の順に仮停止表示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、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に飾り図柄が同時に仮停止表示されてもよい。

【0562】

図 50（D）に示すように、リーチ演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されるとともに、中飾り図柄表示エリア 5 C において可変表示中の飾り図柄（ほぼ透明で見えない）に重畳するようにリーチライン示唆画像としてのリーチラインエフェクト表示 002SG250 が表示されてリーチライン示唆演出が開始される。リーチラインエフェクト表示 002SG250 は、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R の停止位置に仮停止表示された飾り図柄を結ぶリーチラインを強調する表示であり、リーチライン上に中飾り図柄表示エリア 5 C の飾り図柄が停止表示されることを示唆する表示である。

40

【0563】

尚、図 50（D）において、左飾り図柄表示エリア 5 L と右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示された飾り図柄は、前述した変動停止アクションのように、キャラクタ表示部 002SG052 のキャラクタのみが拡大表示されるのではなく、飾り図柄を形成する数字表示部 002SG051、キャラクタ表示部 002SG052、情報表示部 002SG053 及び台座表示部 002SG054 が全て同一比率で拡大表示されている。このように、可変表示の停止時とは態様が異なる拡大表示とすることで、可変表示が停止されたの

50

ではなく、リーチ態様となったことを認識させることができる。

【0564】

リーチラインエフェクト表示002SG250は、図50(D)に示すようにリーチ演出が開始されたときには、中飾り図柄表示エリア5Cにおける停止位置付近に、可変表示中の飾り図柄に重畳するように小さく表示された後、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rの停止位置(左右方向)に向けて線状に漸次延設され(図50(E)参照)、表示画面の左右側辺に到達した後(図50(F)参照)、上下寸法が広がるように態様に変化した後(図50(G)参照)、フェードアウト表示により漸次透過率(透明度)が高くなり(図50(H)参照)、最終的に消去され非表示となる(図51(I)参照)。

【0565】

また、図50(F)に示すように、リーチライン示唆演出において、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様を変化させる(拡大表示する)ことが可能であるとともに、リーチラインエフェクト表示002SG250の表示態様を変化させているときに、画像表示装置5の表示画面の周辺(近傍)に配置された可動体32A、32Bの可動体ランプ9dを消灯させることで表示画面の周囲が通常時よりも暗くなるので、リーチラインエフェクト表示002SG250をより目立たせることができる。

【0566】

また、図50(D)に示すように、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示された後、左の飾り図柄は左に、右の飾り図柄は右に向けて、つまり、互いに離間する方向に向けて移動を開始する(図50(E)参照)。また、互いに離間しながら上下方向を向く回転軸を中心として所定角度回転し(図50(F)参照)、表示画面の左右に最も離れた離間位置に到達したときに移動及び回転表示が終了して、仮停止表示される(図50(G)参照)。

【0567】

その後、図50(H)に示すように、拡大したまま左右の離間位置に表示された左右の飾り図柄は、縮小、かつ、回転表示しながら離間位置から飾り図柄表示エリア5L、5Rに向けて移動し、通常の表示位置に復元される。

【0568】

そして、図51(I)に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5Rに飾り図柄が復元し、リーチラインエフェクト表示002SG250が消去されて非表示となると、中飾り図柄表示エリア5Cにて可変表示されていた飾り図柄は、スクロール表示速度が漸次低下するとともに、透過率(透明度)が漸次低下してフェードイン表示され(図51(J)～(K)参照)、最終的に飾り図柄の透過率は0%(不透明)となり、低速にてスクロール表示が行われる(図51(L)参照)。

【0569】

図52に示すように、演出制御用CPU120は、リーチライン示唆演出を実行するときに、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄を拡大させる拡大表示と、該拡大表示を実行した後に該飾り図柄を離間させる離間表示と、を実行可能であり、拡大表示を開始してから終了するまでの第1期間 t_{d1} よりも、離間表示を開始してから終了するまでの第2期間 t_{e1} の方が長いことで($t_{d1} < t_{e1}$)、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させることができる。

【0570】

また、上記拡大表示を開始してから該拡大表示が終了するまでの期間 t_{d2} は、拡大表示された飾り図柄が元の際に図に復元されるまでの期間 t_{f1} よりも長いために($t_{d2} < t_{f1}$)、リーチ状態を形成する飾り図柄を遊技者に認識させつつ、復元する際には速やかに縮小して次の演出に備えることができる。

【0571】

また、左飾り図柄表示エリア5Lと右飾り図柄表示エリア5Rに仮停止表示された飾り図柄が拡大表示されると、いずれの飾り図柄が停止表示されるのか注目される中飾り図柄表示エリア5Cの左右寸法が狭まって飾り図柄の可変表示を視認し難くなるため、左右の

10

20

30

40

50

飾り図柄を離間させる移動表示が行われることで、拡大表示によりリーチ態様となった左右の飾り図柄を強調した後、速やかに中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄に注目させることができる。

【０５７２】

また、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０は、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示されてリーチ態様となった直後に表示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、リーチ態様となると同時に表示されるようにしてもよい。

【０５７３】

また、可動体ランプ９ｄは、左飾り図柄表示エリア５Ｌと右飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄が仮停止表示されてリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が表示された後、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様が変化しているときに消灯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、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示と同時に消灯されるようにしてもよい。また、消灯させるものに限らず、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様が変化しているときよりも輝度を低下させるようにしてもよい。

【０５７４】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示態様が変化しているときに消灯される特定発光手段として、画像表示装置５の上下に設けられている可動体３２Ａ、３２Ｂに内蔵された可動体ランプ９ｄ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、前記特定発光手段は、画像表示装置５の周辺に設けられているランプであれば上記のように動作可能な可動体に設けられたものに限定されず、例えば、遊技盤に設けられたアタッカランプ９ｃ等を含めた複数の盤側ランプや、遊技機用枠３に設けられたメインランプ９ａや枠ランプ９ｂ等であってもよく、特に画像表示装置５の表示画面における飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの近傍に設けられたランプであれば、消灯によりリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０を目立たせることができる。

【０５７５】

また、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の実行後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄の透過率（透明度）を、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が実行される前の第１透過率Ｆ１よりも透過率（透明度）が低い第２透過率Ｆ２とするタイミングは、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後のタイミングであることで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて可変表示中の飾り図柄がリーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０の表示の邪魔になることがない。

【０５７６】

また、本実施の形態では、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されてから、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の透過率が漸次低下する（フェードイン表示）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去されるとほぼ同時に第２透過率Ｆ２に変化してもよいし、リーチラインエフェクト表示００２ＳＧ２５０が中飾り図柄表示エリア５Ｃから消去された後、所定時間が経過してから第２透過率Ｆ２に変化してもよい。

【０５７７】

（ＳＰリーチ演出の動作例）

次に、ＳＰリーチ演出の動作例について、図５３～図５５に基づいて説明する。図５３は、ＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図５４は、図５３に続くＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図５５は、ＳＰリーチ演出における各部の動作例を示す図である。

【０５７８】

図５３（Ａ）に示すように、低ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動

パターンの可変表示において、図 50 (C) にて説明したリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 002 S G 070 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出 (例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど) が開始される (図 53 (B)、(C) 参照)。S P リーチ演出では、通常背景画像である第 1 背景画像 002 S G 081 及び第 2 背景画像 002 S G 082 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 5 背景画像 002 S G 085 が表示される。尚、第 5 背景画像 002 S G 085 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされている。

【0579】

10

次いで、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、プッシュボタン 31 B の操作を促す「押せ!!」の文字からなる操作促進表示 002 S G 071 と、プッシュボタン 31 B を模したボタン表示 002 S G 072 とが表示されることで開始される (図 53 (D) 参照)。

【0580】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 002 S G 071 とボタン表示 002 S G 072 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の場合は、可動体ランプ 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 32 B が原点位置から演出位置に上昇し、可動体 32 B を強調するエフェクト表示 002 S G 073 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 53 (E) 参照)。

20

【0581】

次いで、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結果表示 (図示略) が表示された後、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 002 S G 085 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ (例えば、「222」) が仮停止表示される (図 53 (F) 参照)。

【0582】

そして、図 53 (G) に示されるように、S P リーチ演出の終了に伴い、第 5 背景画像 002 S G 085 が非表示となって第 1 背景画像 002 S G 081 が表示され、第 1 背景画像 002 S G 081 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ (例えば、「222」) が仮停止表示される。その後、火が着いた着火装置を手にしたキャラクタ 002 S G 074 が出現し、表示画面の右側辺下部からフレームイン表示した後、左側に向けて走りながら、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に仮停止表示されている各飾り図柄の数字表示部 002 S G 051 に点火していく (図 53 (H) 参照)。

30

【0583】

図 55 (A) に示すように、各図柄の数字表示部 002 S G 051 の周縁の所定位置に点火されることで表示された炎を示す特定画像 002 S G 075 は、図 55 (B) ~ (D) に示すように、数字表示部 002 S G 051 の周縁に沿って増加していき、数字表示部 002 S G 051 の数字の近傍に表示される。また、特定画像 002 S G 075 を構成する炎の画像は、図 55 (D) 中拡大図に示すように、態様が異なる 3 つの画像 (特定画像 002 S G 075 A、特定画像 002 S G 075 B、特定画像 002 S G 075 C) が繰り返しループ表示されることで、炎が揺れ動いているように動作表示される。最後に、特定画像 002 S G 075 が非表示となるとともに、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される (図 53 (J) 参照)。

40

【0584】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 32 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結果報知表示 002 S G 078 が表示された後 (図 53 (K) 参照)、報知演出において、背景画像として、S P リーチ演出に対応した第 5 背景画像 002 S G 085 が表示されているときに

50

、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図53（L）参照）。

【0585】

そして、図53（M）に示されるように、報知演出（SPリーチ演出）の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第1背景画像002SG081が表示され、第1背景画像002SG081が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図53（N）参照）。

【0586】

また、高ベース状態に制御されている場合のスーパーリーチ変動パターンの可変表示において、大当り遊技状態に制御されることが報知される報知演出が行われた後（図53（E）参照）、味方キャラクターが敵キャラクターとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される（図54（O）参照）。

【0587】

そして、図54（P）に示されるように、報知演出（SPリーチ演出）の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第4背景画像002SG084が表示され、第4背景画像002SG084が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図54（Q）参照）。

【0588】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体32Bが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクターが敵キャラクターとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示002SG078が表示された後（図53（K）参照）、報知演出において、背景画像として、SPリーチ演出に対応した第5背景画像002SG085が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図54（R）参照）。

【0589】

そして、図54（S）に示されるように、報知演出（SPリーチ演出）の終了に伴い、第5背景画像002SG085が非表示となって第4背景画像002SG084が表示され、第4背景画像002SG084が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される。その後、特定画像002SG075が表示されることなく、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図54（T）参照）。

【0590】

このように、低ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の数字表示部002SG051に対して特定画像002SG075が動作表示されることにより、演出効果を高めて盛り上げつつも（図53（H）、（I）参照）、平均可変表示期間が短い高ベース状態においては、報知演出の終了後に表示された飾り図柄の数字表示部002SG051に対して特定画像002SG075が動作表示されないことで（図54（S）参照）、可変表示にスピード感を持たせることができる。

【0591】

尚、本実施の形態では、低ベース状態において、SPリーチ演出の終了後に表示された大当り確定飾り図柄の組合せの数字表示部002SG051に対して炎を示す特定画像002SG075が近接して動作表示される形態を例示したが、特定画像は上記のような炎を示す特定画像002SG075に限定されるものではなく、炎以外の画像（例えば、光、水、エフェクト、キャラクター、アイテムなど）を適用してもよい。

10

20

30

40

50

【0592】

また、特定画像の動作表示とは、上記のように炎が揺れ動く態様だけでなく、特定画像が数字表示部002SG051の周囲を回転したり、形態や表示色が変わったりすることを含んでもよい。

【0593】

また、本実施の形態では、キャラクタ002SG074が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄に作用することで数字表示部002SG051の周囲に特定画像002SG075が動作表示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、キャラクタ002SG074が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示されている各飾り図柄に作用せずに特定画像が表示されるようにしてもよい。

10

【0594】

(変形例2)

次に、本発明の変形例2について、図56に基づいて説明する。図56は、(A1)～(A7)は本発明の変形例2を示す図である。

【0595】

前記実施の形態における変動停止アクションは、飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に仮停止表示されるときに、キャラクタ表示部002SG052に表示されているキャラクタが拡大表示されるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置を通過した後に反対方向に移動して停止位置に復元するように移動表示されてもよい。

20

【0596】

具体的には、図56(A1)、(A2)に示すように、飾り図柄は、停止位置に向けて減速表示されながら白矢印方向に向けて漸次下方へ移動し、停止位置に到達して仮停止表示されると(図56(A3)参照)、台座表示部002SG054及び情報表示部002SG053は停止位置に仮停止表示されたまま、数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052は、停止位置を通過してさらに下方への移動表示が継続される。

【0597】

このとき、数字表示部002SG051が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L2の方が、キャラクタ表示部002SG052が停止位置を通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L1よりも大きくなっている($L1 < L2$)。

30

【0598】

その後、停止位置を通過した数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052は、それぞれ上方に移動して、キャラクタ表示部002SG052は停止位置に仮停止表示される一方で(図56(A5)参照)、キャラクタ表示部002SG052は、再度停止位置を通過して上方に移動する(図56(A6)参照)。このように、数字表示部002SG051が停止位置を上方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L3は、数字表示部002SG051が停止位置を下方に通過してから仮停止表示されるまでの移動距離L2よりも小さい($L3 < L2$)。最後に、数字表示部002SG051が下方に移動して停止位置に仮停止表示される(図56(A7)参照)。

40

【0599】

尚、図56(A6)においてキャラクタ表示部002SG052のみが停止位置を通過して上方に移動するアクションは、図23(A)に示す変動開始アクションA4とは態様が異なる上昇アクションとなるため、変動開始アクションとの違いを認識させることができる。

【0600】

このように、飾り図柄が停止位置に到達したときに、到達したタイミングで仮停止表示されるのではなく、飾り図柄を形成する複数の種表示部の少なくとも一部が停止位置を通過した後、反対側に移動して停止位置に戻るように表示することで、一部の表示部が勢いで

50

通過してしまったかのように見せることができるため、リアリティを持たせることができる。

【0601】

また、複数の表示部のうち第1表示部（例えば、台座表示部002SG054及び情報表示部002SG053）を停止位置に仮停止表示させる一方で、他の第2表示部（例えば、数字表示部002SG051とキャラクタ表示部002SG052）について停止位置を通過させることで、停止位置が不明確にならないようにしつつ、動きを持たせることができる。さらに、第2表示部のうち一方の数字表示部002SG051と他方のキャラクタ表示部002SG052とが通過する移動距離が各々異ならせることで、表示部のサイズや見た目に合わせた動作表示を行うことができる。

10

【0602】

（変形例3）

次に、本発明の変形例3について、図57に基づいて説明する。図57は、（A）～（D）は本発明の変形例3を示す図である。

【0603】

前記実施の形態では、第1演出モードにおいて、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止位置に飾り図柄が仮停止表示されるとき、図21（A2）に示すように、該停止位置に仮停止表示された飾り図柄の前後の飾り図柄は仮停止表示され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、はずれ変動パターンに基づく可変表示において、図57（B）に示すように、いずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が停止位置に仮停止表示されたときに、前後の飾り図柄（例えば、飾り図柄「2」、飾り図柄「4」）の一部が仮停止表示されるものでもよい。

20

【0604】

そして、可変表示されたいずれかの飾り図柄（例えば、飾り図柄「3」）が停止位置に仮停止表示された場合に（図57（A）、（B）参照）、変動停止アクションを行う場合（図57（C）、（D）参照）、変動停止アクションの実行対象となるのは、停止位置に仮停止表示された飾り図柄であり、停止位置以外のエリアに仮停止表示されている飾り図柄については変動停止アクションを実行しないことが好ましい。

【0605】

このようにすることで、飾り図柄の可変表示の表示結果としてはずれ表示結果に対応する飾り図柄の組合せであるはずれ組合せが導出される場合に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を一旦拡大表示させることにより、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を遊技者に注目させることができるとともに、本来遊技者にとって意味をなさないはずれ組合せが導出される場合でも、遊技者の視線を飾り図柄が表示される領域へ留めることができる。また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄を拡大表示させる場合に、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに位置しない飾り図柄は拡大表示されないため、遊技者の視線を飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示した飾り図柄に集中させることができるとともに、表示制御の負荷も軽減できる。

30

【0606】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに仮停止表示させる飾り図柄を拡大表示させる場合にもループ発光制御が継続して行われるため（図42、図43参照）、メインランプ9a、枠ランプ9b、可動体ランプ9dの制御を簡素化できる。尚、有効停止位置が複数設定されている場合、各有効停止位置に仮停止表示された飾り図柄について変動停止アクションが実行されてもよい。

40

【0607】

（他の変形例）

また、可変表示態様がリーチ態様になった後、SPリーチ演出に発展する場合において、リーチ態様を形成する左右の飾り図柄が表示画面の手前側へ移動する第1所定動作と、表示画面の奥側へ移動する第2所定動作とを含む特定動作により、数字表示部002SG

50

051のみをSPリーチ演出が表示される表示画面の所定位置（例えば、表示画面上部左右側）へ移動させるようにしてもよく、この場合、飾り図柄の移動速度は、第1所定動作よりも第2所定動作の方が速いことが好ましい。

【0608】

また、可変表示が停止しているときに、飾り図柄は数字表示部002SG051と情報表示部002SG053とが表示されるものにおいて、可変表示の開始時に、数字表示部002SG051が、スクロール表示とは異なる数字用変動開始アクションを実行可能とするとともに、数字表示部002SG051の数字用変動開始アクションに連動して、情報表示部002SG053も情報表示用変動開始アクションを実行可能としてもよい。そしてこのようにした場合、数字用変動開始アクションが終了する前に情報表示用変動開始アクションが終了して情報表示部002SG053が消去されるようにしてもよい。

10

【0609】

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の形態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。

【0610】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第1演出モードと第2演出モードのいずれかを実行可能とされ、低確高ベース状態において第3演出モード、高確高ベース状態において第4演出モード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、低ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において3種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。

20

【0611】

また、前記実施の形態では、第1演出モードでは上下方向の第1スクロール表示、第2演出モードでは奥側から手前側に湾曲移動する第2スクロール表示、第3演出モードでは回転表示、第4演出モードでは上下方向の第3スクロール表示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、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【0612】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態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、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

30

【0613】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【0614】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機1に本発明を適用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、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態A、有利状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御され

40

50

る時短状態を時短状態 C とすればよい。

【0615】

また、上記した時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態 C に当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態 C に当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【0616】

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。

【0617】

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。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 A T 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（A T）、特別状態はアシストタイム（A T）等が該当する。

【0618】

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。

【0619】

また、変動パターンに応じてリーチ演出を実行する場合においてタイトル報知やリーチ中のチャンスアップ演出を実行することが考えられる。さらに、変動中やリーチ中に役物を可動させるとともに可動物に合わせてエフェクト表示や効果音の出力を実行する遊技機が考えられる。この場合特定のキャラクタがセリフ音を発したりタイトル表示中やリーチ演出中に特定の効果音を出力することにより大当たり期待感を煽り遊技者に注目させる演出を実行することもある。また、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第 1 表示と、第 1 表示の表示色を反転させた表示色である第 2 表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第 1 表示と第 2 表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができる。この様なセリフ音や効果音の出力対応や実機制御について以下に詳しく説明する。

【0620】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0621】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 58 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。

【0622】

遊技盤 2 の所定位置（図 58 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 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、そ

10

20

30

40

50

れぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0623】

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。

10

【0624】

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。

【0625】

20

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。

【0626】

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。

30

【0627】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する対応表示ともいう。また、実行が保留されている第1特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第1保留表示」と称し、実行が保留されている第2特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第2保留表示」と称する。なお、第1保留表示や第2保留表示を、適宜総称して「保留表示」と称する。

【0628】

40

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

【0629】

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。

【0630】

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

50

る。

【0631】

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。

【0632】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図59参照）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、一対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。

【0633】

遊技盤2の所定位置（図58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。

【0634】

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59参照）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。

【0635】

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。

【0636】

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。

【0637】

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。

【0638】

遊技盤2の所定位置（図58に示す例では、遊技領域の左側方）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。

【0639】

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41が設けられている。遊

10

20

30

40

50

技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【 0 6 4 0 】

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。

【 0 6 4 1 】

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。

【 0 6 4 2 】

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。

【 0 6 4 3 】

遊技盤 2 の所定位置（図 5 8 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。

【 0 6 4 4 】

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

【 0 6 4 5 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。

【 0 6 4 6 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が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 5 9 参照）により検出される。

【 0 6 4 7 】

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 5 9 参照）により検出される。

【 0 6 4 8 】

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。

【 0 6 4 9 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。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。

【 0 6 5 0 】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の

10

20

30

40

50

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）。

【0651】

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。

【0652】

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。

【0653】

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。

【0654】

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。

【0655】

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。

【0656】

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。

【0657】

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。

【0658】

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。

【0659】

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。

【0660】

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）

10

20

30

40

50

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。

【0661】

本実施形態では、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、時短状態に制御されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったこと以外の契機に基づいて、時短状態に制御されてもよい。

【0662】

例えば、特別図柄の変動表示の表示結果として「時短付きはずれ」を設けてもよい。時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、時短制御が第1所定回数行われる時短状態B（例えば、時短回数7回のチャンスタイム）に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく500回の変動を行った場合に、時短制御が第2所定回数行われる時短状態C（例えば、時短回数99回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Cの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び500回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Cに制御されることはない。

【0663】

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。

【0664】

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。

【0665】

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。

【0666】

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。

【0667】

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。

【0668】

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。

【0669】

（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

10

20

30

40

50

って行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R 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 3 2 の動作等により行われてもよい。

【0670】

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

【0671】

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。

【0672】

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

【0673】

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

【0674】

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

【0675】

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

【0676】

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

10

20

30

40

50

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

【0677】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。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。

10

【0678】

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。

【0679】

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。

20

【0680】

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

30

【0681】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図59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。

【0682】

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。

40

【0683】

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。

【0684】

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、ROM10

50

1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

【0685】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

【0686】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普図保留表示器 25 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送信するための出力ポートとを含んで構成される。

【0687】

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 22 A および第 2 始動口スイッチ 22 B）、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。

20

【0688】

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

【0689】

主基板 11（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 12 に供給する。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【0690】

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

40

【0691】

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。

【0692】

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。

【0693】

50

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。

【0694】

表示制御部123は、VDP（VideoDisplayProcessor）、CGROM（CharacterGeneratorROM）、VRAM（VideoRAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0695】

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。

【0696】

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。

【0697】

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。

【0698】

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。

【0699】

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。

【0700】

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。

【0701】

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。

【0702】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0703】

（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60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。

【0704】

図60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。

【0705】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップS3；Yes）、初期化处理（ステップS8）を実行する。初期化处理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【0706】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0707】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップS3；No）、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU103は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0708】

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

【0709】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0710】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0711】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断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。

10

【0712】

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。

【0713】

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61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61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

30

【0714】

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）。

【0715】

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。

40

【0716】

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

50

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。

【0717】

図 62 は、特別図柄プロセス処理として、図 61 に示すステップ S25 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。

【0718】

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 61 に示すステップ S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

【0719】

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。

【0720】

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）。

【0721】

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。

【0722】

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。

【0723】

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。

【0724】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してから経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

10

【0725】

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。

20

【0726】

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。

30

【0727】

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。

40

【0728】

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。

50

【0729】

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

【0730】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当た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、小当たり開放前処理は終了する。

10

【0731】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、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た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、小当たり開放中処理は終了する。

20

【0732】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当た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、小当たり遊技状態が終了するときには、小当た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。小当た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、小当たり終了処理は終了する。

【0733】

（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63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63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。

30

【0734】

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。

40

【0735】

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

50

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

【0736】

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。

【0737】

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。

【0738】

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。

【0739】

図64は、演出制御プロセス処理として、図6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64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。

【0740】

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。

【0741】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”

10

20

30

40

50

に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0742】

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）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。

【0743】

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。

【0744】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0745】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“5”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【0746】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は

、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0747】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、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。

10

【0748】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当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。

【0749】

（基本説明の変形例）

20

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。

【0750】

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。

【0751】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「ー」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「ー」を示す記号が表示されなくてもよい）。

30

【0752】

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。

40

【0753】

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。

【0754】

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

50

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。

【0755】

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%」未満の割合であることも含む。

【0756】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

【0757】

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。

【0758】

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。

【0759】

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。

【0760】

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。

【0761】

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

10

20

30

40

50

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、大当たりが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当たりとなる保留情報があり、大当たり遊技状態の終了後に、大当たり発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当たりが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当たり（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たり経由大当たりとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当た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。

【0762】

図65-1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152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図58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。

10

【0763】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

【0764】

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。

20

【0765】

なお、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置5の端面や遊技釘の配列等により分けられていればよい。

【0766】

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。

30

【0767】

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。

【0768】

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。

40

【0769】

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

50

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。

【0770】

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。

10

【0771】

V判定入賞装置87は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【0772】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

20

【0773】

小当たり遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

30

【0774】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、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87の内部に落下可能となる。

40

【0775】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【0776】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉

50

鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド 22 により駆動され、V 入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態により V 入賞口が開放された状態においては、V 入賞領域 870 上に誘導された遊技球が V 入賞領域 870 内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態により V 入賞口が閉鎖された状態においては、V 入賞領域 870 上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V 入賞領域 870 の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

【0777】

具体的に、V 判定入賞装置 87 の V 入賞領域 870 は、基本的に開放状態とされており、V 判定入賞装置 87 の作動口が開放される小当り遊技状態において、1 個の遊技球が V 入賞領域 870 内に進入して入賞すると、その遊技球が V 入賞領域 870 に設けられた V 入賞スイッチ 87a により検出される。小当り遊技状態において、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 87a により検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降に V 入賞領域 870 上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられた V 判定入賞スイッチ 15a により検出される。これにより、V 判定入賞装置 87 内に進入した遊技球は、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 87a により検出され、その後の遊技球が V 判定入賞スイッチ 15a により検出される。

【0778】

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。

【0779】

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。

【0780】

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。

【0781】

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。

【0782】

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 6 B および V 判定入賞装置 8 7 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。

【0783】

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 6 B、および、V 判定入賞装置 8 7 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。

【0784】

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。

【0785】

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 2 3 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

【0786】

なお、上記の実施形態では、大入賞口を備える特別可変入賞球装置 7 と、V 入賞を判定するための V 判定入賞装置 8 7 と、が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口を備える特別可変入賞球装置 7 と、V 入賞を判定するための V 判定入賞装置 8 7 と、が共通の装置であってもよい。

【0787】

例えば、大入賞口を備える特別可変入賞球装置 7 の内部に V 入賞を判定するための V 判定入賞装置 8 7 が備えられてもよい。この場合、大入賞口に進入した遊技球が、そのまま V 判定入賞装置 8 7 に進入する。

【0788】

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。

【0789】

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 8 7 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 8 7 0 に進入した場合にも発生する。以下、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入して V 入賞スイッチ 8 7 a で検出されることを V 入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する当りであり、V 入賞を条件として大当たりが発生可能となる。V 判定入賞装置 8 7 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た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。

【0790】

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

10

20

30

40

50

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。

【0791】

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)が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置7の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数

10

【0792】

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。

20

【0793】

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。

【0794】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

30

【0795】

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される(以下、適宜、「特2優先消化」と称する。)

40

【0796】

なお、上記の実施形態では、特2優先消化が実行される例を示したが、このような形態に限らず、特2優先消化が実行されなくてもよい。

【0797】

例えば、(A)第1特別図柄の変動表示が、第2特別図柄の変動表示よりも優先して実行されてもよく(以下、適宜、「特1優先消化」と称する。)、(B)第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄の変動表示と、が同時に実行されてもよい(以下、適宜「特1特2同時消化」と称する。)

【0798】

50

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。

【0799】

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。

10

【0800】

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。

【0801】

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。

20

【0802】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置7を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置5の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当たり遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当たり遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第1始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置5の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

30

【0803】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当たり表示結果となれば、小当たり遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当たり遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当たり遊技状態が開始されることを報知する小当たり開始報知が行われる。また、小当たり遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当たりに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当たり表示の開始タイミング、または、小当たり表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

40

【0804】

小当たり遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動

50

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。

【0805】

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。

【0806】

図65-2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。

【0807】

小当りは、可変入賞球装置6Bに設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置87の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置87内のV入賞領域870に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じることが設定されており、その入賞球に応じて、約30個の賞球が払出されることが設定されている。

【0808】

V判定入賞装置87の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置87の内部のV入賞領域870に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由16（15）R時短大当り、小当り経由9（8）R時短大当り、および、小当り経由5（4）R時短大当りが含まれる。16（15）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第1小当りと呼ばれる。9（8）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当りと呼ばれる。5（4）R時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当りと呼ばれる。

【0809】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示

に基づいて直接発生する図柄 1 5 R 時短大当り、および、図柄 4 R 時短大当りがある。

【0810】

このように、大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置 7 が開放することにも含まれる。

【0811】

図柄 1 5 R 時短大当りは、大入賞口が 1 5 回 (1 5 R) 開放される大当りである。図柄 4 R 時短大当りは、大入賞口が 4 回 (4 R) 開放される大当りである。小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回 (0.1 秒×1 0 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 1 5 回 (1 5 R) 開放される大当りであり、1 6 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、1 5 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 1 5 R 時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由 9 (8) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が (0.1 秒×1 0 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 8 回 (8 R) 開放される大当りである。小当り経由 5 (4) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 8 7 が 1 回 (0.1 秒×1 0 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 4 回 (4 R) 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

10

20

【0812】

図柄 4 R 時短大当り後の時短状態は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件と、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 8 7 に進入した遊技球が 1 0 0 % の割合で V 入賞領域 8 7 0 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1 / 7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、約 1 / 7 という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

30

【0813】

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 4 R 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 4 1 に進入させて可変入賞球装置 6 B を開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置 6 B に入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置 6 B 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。

【0814】

したがって、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 5 回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の 1 回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

40

【0815】

図柄 4 R 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

50

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という割合で小当たりが発生する。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時短大当たりと比べて、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当たり経由の大当たりの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当たり経由の大当たりの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【0816】

10

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、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の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たり決定されやすい第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。

【0817】

20

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、大当た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、大当たり時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当た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、大当たり発生の点で遊技者にとって有利である。

【0818】

30

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、大当たり遊技状態、および、小当た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。

【0819】

図65-3は、各乱数を示す説明図である。図65-3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。

40

【0820】

(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：大当たりの種類（種別、図柄15R時短大当たり、図柄4R時短大当たり、小当たり経由16(15)R時短大当たり、小当たり経由9(8)R時短大当たり、および、小当たり経由5(4)R時短大当たりのいずれかの種別）および大当たり図柄を決定する（大当たり種別判定用、大当たり図柄決定用）。(3) ランダム2：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3：変動パターン（変動時間）を

50

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）。

【０８２１】

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、これらいずれかの大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。

10

【０８２２】

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。

20

【０８２３】

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。

【０８２４】

図６５－４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に記憶されている。

30

【０８２５】

図６５－４（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６５－４（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【０８２６】

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。

40

【０８２７】

図６５－４（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６５－４（Ｂ）における上段が大当り判定テーブル部であり、図６５－４（Ｂ）における下段が、小当り判定テーブル部である。図６５－４（Ｂ）上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図６５－４（Ｂ）下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【０８２８】

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、

50

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 の順で大当たり確率が高い。それに対し、第 2 特別図柄の小当たり確率は、設定値によらず 1 / 7.35 に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当たりを設けてもよい。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た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たり確率を 1 / 100 とすればよい。

【0829】

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たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大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。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たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大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大当た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。小当たりにするに決定することは、小当たり経由の大当たりにするに仮決定（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）することにも意味する。

【0830】

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 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。

【0831】

図 65-4 (C)、(D)、(E) は、ROM101 に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図 65-4 (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た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 65-4 (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た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。

【0832】

図 65-4 (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 15 R 時短大当たり」と「図柄 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。図 65-4 (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 15 R 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。

【0833】

また、図 65-4 (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、「8 R 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。「15 R 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。

【0834】

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。

【0835】

図65-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当り」と「小当り経由9(8)R時短大当り」と「小当り経由5(4)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り(16(15)R時短大当りとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当りとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当りとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

【0836】

図65-5および図65-6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65-5および図65-6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65-5および図65-6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。

【0837】

図65-5および図65-6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。

【0838】

コマンド8C01(H)~8C06(H)は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【0839】

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。

【0840】

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。

【0841】

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。

【0842】

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。

【0843】

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。

【0844】

10

20

30

40

50

コマンド B 0 0 0 (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 B 0 0 1 (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 B 0 0 2 (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。

【 0 8 4 5 】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 2 保留記憶数を示す。

10

【 0 8 4 6 】

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 1 0 0 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。

【 0 8 4 7 】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、小当たりとなるか否か、および、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果 (変動パターン種別の判定結果) を示す変動種別コマンドである。

20

【 0 8 4 8 】

コマンド C 4 0 1 (H) は、第 1 小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 2 (H) は、第 2 小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当たりを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 1 (H) は、第 1 小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 2 (H) は、第 2 小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 3 (H) は、第 3 小当たりを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 6 0 1 (H) は、V 入賞があったことを指定する V 入賞指定コマンドである。コマンド C 6 0 2 (H) は、V 判定入賞装置 8 7 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。

30

【 0 8 4 9 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、R A M 1 0 2 に、第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 1 保留記憶バッファが設けられている。第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数 (ランダム R)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) が記憶される。

40

【 0 8 5 0 】

第 2 特別図柄については、R A M 1 0 2 に、第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 2 保留記憶バッファが設けられている。第 2 保留記憶バッファには、第 2 保留記憶数の上限値 (この例では 4) に対応した保存領域が確保されている。第 2 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数 (ランダム R)、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数 (ランダム 1)、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2)、および、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) が記憶される。

【 0 8 5 1 】

第 1 始動入賞口への入賞に基づいて、C P U 1 0 3 は、乱数回路 1 2 4 およびソフトウ

50

エ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。

【0852】

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。

【0853】

図65-7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。

【0854】

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。

【0855】

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）。

【0856】

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。

【0857】

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

10

20

30

40

50

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。

【0858】

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）。

【0859】

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。

【0860】

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。

【0861】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1222）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【0862】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1223）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1224）。S1224の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0863】

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）。

【0864】

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

10

20

30

40

50

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。

【0865】

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。

【0866】

図65-8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。

【0867】

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）。

【0868】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

【0869】

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。

【0870】

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。

【0871】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント

10

20

30

40

50

値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（S56）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【0872】

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。

10

【0873】

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。

【0874】

また、CPU103は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S59）。この場合、特別図柄ポインタに「第1」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第1保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第2」を示す値が設定されている場合には、CPU103は、第2保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

20

【0875】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

30

【0876】

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。

40

【0877】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図65-4（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65-4（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

50

図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0878】

S61で大当りとすることに決定した場合には（S61のY）、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（S71）。

【0879】

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65-4（C）の第1特図大当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65-4（D）の第2特図大当り種別判定テーブルを選択し（S74）、S75に進む。

【0880】

S75では、S73またはS74で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム1）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（S75）、S81に進む。

【0881】

また、S61で大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（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65-4（B）の第2特図大当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムR）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することにより、小当り判定の処理を行う（S77）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図65-4（B）に示すいずれかの小当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りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（S77Y）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S78）。

【0882】

小当りフラグをセットした後は、図65-4（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。

【0883】

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。

【0884】

10

20

30

40

50

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する（S 7 8）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決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（S 1 1 1）に対応した値に更新する（S 7 9）。

【0885】

図65-9は、小当り開放前処理（S 1 1 8）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（S 4 1 1）。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（S 4 1 2）。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（S 4 1 3）。具体的に、S 4 1 3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（S 1 1 9）に対応した値に更新する（S 4 1 4）。

【0886】

図65-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（S 1 1 9）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（S 4 3 0）。次に、後述するS 4 3 5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（S 4 3 1）。V判定入賞個数カウンタは、図65-9のS 4 1 3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。S 4 3 0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、S 4 4 1に進む。一方、S 4 3 0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（タイマ値=0）したか否かを確認する（S 4 3 2）。

【0887】

S 4 3 2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、S 4 4 1に進む。一方S 4 3 2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（S 4 3 3）。

【0888】

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（S 4 3 4）。S 4 3 4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（S 4 3 5）。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（S 4 3 6）。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（S 4 3 7）、S 4 3 9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。

【0889】

一方、S 4 3 4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(S 4 3 8)。S 4 3 8でオン状態となっているときはS 4 3 9に進み、S 4 3 8でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【0890】

S 4 3 9では、図65-9のS 4 1 3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(S 4 3 9)、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S 4 4 0)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、V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、V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。

10

【0891】

S 4 3 1でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、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(S 4 4 1)。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置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。

20

【0892】

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(S 4 4 2)、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理(S 1 2 0)に対応した値に更新し(S 4 4 3)、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置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。

30

【0893】

図65-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S 1 2 0)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S 4 4 1)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S 4 4 2)。

【0894】

S 4 4 2でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS 4 3 4またはS 4 4 5でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S 4 4 3)。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域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(S 4 4 4)。S 4 4 4でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S 4 4 4でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S 4 4 5)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S 4 4 6)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

40

【0895】

50

S 4 4 2でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 4 7）。これにより、演出制御用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（S 4 4 7 A）。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（S 4 4 8）。S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする（S 4 4 9）。

【0896】

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65-10のS 4 3 5）ことに基づいて、S 4 4 9で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【0897】

次いで、CPU103は、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（S 4 5 0）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（S 4 5 1）。

【0898】

次いで、CPU103は、S 4 5 0で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当たり開始3指定コマンド、大当たり開始4指定コマンド、または大当たり開始5指定コマンドを送信する（S 4 5 2）。これにより、演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態を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、大当たり表示時間（大当たりが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（S 4 5 3）。

【0899】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、15回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、29秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする（S 4 5 4）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（S 4 5 5）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当たり遊技状態に移行する。

【0900】

S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていなければ、大当たり遊技状態が発生しないので、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S 4 5 6）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（S 4 5 7）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当たり遊技状態に移行しない。

【0901】

〔特徴部05TMに関する説明〕

次に、特徴部05TMに関して、図66-1～図66-83を用いて説明する。本実施形態では、変動表示中に、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆する演出（ストーリーSP発展演出等）や、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることを報知する演出（第1～第3通常時大当り報知演出等）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ8L、8Rから再生出力される。また、大当たり遊技中に、保留記憶の中に表示結果が「当り」（「大当り」や「小当り」）となる保留記憶があることを報知する演出（第1保留連演出）や、当該大当りの大当り種別が次回確定大当たりであることを報知する（第1次回確定演出）が実行されるときに、演出音の一部が特

10

20

30

40

50

殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【0902】

〔大当り種別テーブル〕

図 66-1 は、大当り種別テーブルを示す図である。大当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。本実施形態では、大当り種別として、図柄 10 R 時短大当り、図柄 3 R 時短大当り、小当り経由 10（9）R 時短大当り、および、小当り経由 3（2）R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開放する回数を示している。

10

【0903】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 10 回で開放時間が 0.1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 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（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、賞球が払出され得ることが設定されている。

20

【0904】

V 判定入賞装置 87 の作動口（以下、適宜「V 入賞口」と称する。）が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 87 の内部の V 入賞領域 870 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、「小当り経由 10（9）R 時短大当り」、および「小当り経由 3（2）R 時短大当り」が含まれる。

【0905】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄 3 R 時短大当り」、および「図柄 10 R 時短大当り」がある。

30

【0906】

このように、大当りとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【0907】

本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置 7 が開放することにも含まれる。以下、「図柄 3 R 時短大当り」、および「小当り経由 3（2）時短大当り」を適宜「3 R 大当り」と称し、「図柄 10 R 時短大当り」、および「小当り経由 10（9）時短大当り」を適宜「10 R 大当り」と称する。

40

【0908】

「図柄 10 R 時短大当り」は、大入賞口が 10 回（10 R）開放される大当りである。また、小当り経由 10（9）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 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 9 回（9 R）開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は 9 回であるが、実質的に 10 ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄 10 R 時短大当り」と同様の当り種別と感ずる。

【0909】

「図柄 3 R 時短大当り」は、大入賞口が 3 回（3 R）開放される大当りである。また、小当り経由 3（2）R 時短大当りは、V 判定入賞装置 87 が 1 回（0.1 秒×10 回）開

50

放された後、V入賞を条件として大入賞口が2回(2R)開放される大当たりであり、大入賞口の開放回数は2回であるが、実質的に3ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄3R時短大当たり」と同様の当たり種別とを感じる。

【0910】

「図柄3R時短大当たり」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(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性がある回数としている。

10

【0911】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。「図柄3R時短大当たり」の場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

20

【0912】

従って、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

30

【0913】

また、「図柄10R時短大当たり」と、「小当たり経由10(9)R時短大当たり」の一部との大当たり後は、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の99回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当たりが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当たり経由の大当たりが確定している状態であり、「図柄3R時短大当たり」と比べて、小当たり経由の大当たりを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当たり経由の大当たりの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当たり経由の大当たりの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0914】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件は、「図柄3R時短大当たり」の場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当たり決定されやすい第2特別図柄の99回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

50

【0915】

また、小当り経由10(9)R時短大当りの一部と、小当り経由3(2)R時短大当りとの大当り後は、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(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、「図柄3R時短大当り」と比べて、実質的に次回の小当り経由の大当りが確定する状態ではないものの、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0916】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、図柄3R時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

20

【0917】

[乱数値]

図66-2は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図66-2に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【0918】

なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値MR1~MR5は、CPU103にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路104によって更新されてもよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるのであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

30

【0919】

なお、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図66-2に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、他の範囲の値を用いてもよい。

【0920】

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。

40

【0921】

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、

50

ROM 101には、CPU 103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。

【0922】

〔表示結果判定テーブル〕

図 66-3 (A1) 及び (A2) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 101に記憶されている。

【0923】

図 66-3 (A1) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「[第 1 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。[第 1 特別図柄用] 表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR1 と比較される大当り判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図 66-3 (A1) に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。本例では、第 1 特別図柄の大当り確率は $1/199$ となっている。

【0924】

図 66-3 (A2) は、第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「[第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。[第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR1 と比較される大当り判定値、および、小当り判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図 66-3 (A2) における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【0925】

本例では、第 2 特別図柄の大当り確率は、 $1/199$ となっている。また、第 2 特別図柄の小当り確率は、 $1/7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当り確率を $1/99$ とすればよい。

【0926】

CPU 103 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 104 のカウント値（乱数値 MR1）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を「[第 1 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」に設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を「[第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」に設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を「[第 2 特別図柄用] 表示結果判定テーブル」に設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中に V 入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

【0927】

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、

10

20

30

40

50

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ところでもある。

【0928】

〔大当り種別判定テーブル〕

図66-3(B1)、(B2-1)、(B2-2)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図66-3(B1)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図66-3(B2-1)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図66-3(B2-2)は、第2特別図柄により小

10

【0929】

図66-3(B1)の第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル(以下、適宜「[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル」と称する。)には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【0930】

また、図66-3(B1)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が99回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が1回である。

20

【0931】

本実施形態では、時短制御回数が99回である「図柄10R時短大当り」及び「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当りA」(次回確定大当り)と称し、時短制御回数が1回または7回である「図柄10R時短大当り」及び「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当りB」(次回非確定大当り)と称し、時短制御回数が1回または7回である「図柄3R時短大当り」及び「小当り経由3(2)時短大当り」を適宜「3R大当りB」(次回非確定大当り)と称する。以下、時短制御回数がX回である「大当り」を、適宜「大当り」(X回)と称する。

30

【0932】

本例では、[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~2までが「図柄10R時短大当り」(99回)に割り当てられており(1%)、3~299までが「図柄3R時短大当り」(1回)に割り当てられている(99%)。

【0933】

図66-3(B2-1)の第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル(以下、適宜「[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル」と称する。)には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

40

【0934】

また、図66-3(B2-1)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が99回または7回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

【0935】

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、MR2の判定値の範囲0~299のうち、0~29までが「図柄10R時短大当り」(99回)に割り当てられており(10%)、30~149までが「図柄10R時短大当り」(7回)に割り当てられており(40%)、150~299までが「図柄3R時短大当り」(7回)に割り当

50

てられている（５０％）。

【０９３６】

図６６－３（Ｂ２－２）の第２特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第２特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブル」と称する。）には、小当り経由大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「小当り経由１０（９）Ｒ時短大当り」と「小当り経由３（２）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【０９３７】

また、図６６－３（Ｂ２－２）には、「小当り経由１０（９）Ｒ時短大当り」と「小当り経由３（２）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由１０（９）Ｒ時短大当り」は時短制御回数が９９回または７回であり、「小当り経由３（２）Ｒ時短大当り」は時短制御回数が７回である。

【０９３８】

本例では、〔第２特別図柄用〕小当り経由大当り種別判定テーブルにおいて、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９までが「小当り経由１０（９）Ｒ時短大当り」（９９回）に割り当てられており（１０％）、３０～１４９までが「小当り経由１０（９）Ｒ時短大当り」（７回）に割り当てられており（４０％）、１５０～２９９までが「小当り経由３（２）Ｒ時短大当り」（７回）に割り当てられている（５０％）。

【０９３９】

〔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。

【０９４０】

ここでは、演出モードが通常モードである場合と、演出モードがパワフルＲＵＳＨモードである場合とにおける変動パターン判定について説明する（演出モードについての詳細は図６６－１２参照）。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」（小当りも含む）にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【０９４１】

<通常モードの変動パターン>

演出モードが通常モードである場合の〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「ＳＰ－Ａはずれ」の変動パターン、「ＳＰ－Ｂはずれ」の変動パターン、「ＳＰ－Ｃはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０９４２】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「ＳＰ－Ａ１大当り」の変動パターン、「ＳＰ－Ａ２大当り」の変動パターン、「ＳＰ－Ｂ１大当り」の変動パターン、「ＳＰ－Ｂ２大当り」の変動パターン、「ＳＰ－Ｃ１大当り」の変動パターン、「ＳＰ－Ｃ２大当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【０９４３】

<非リーチはずれ>

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「非リーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立せずに最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【０９４４】

10

20

30

40

50

<ノーマルリーチはずれ>

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「323」、「545」等）が表示されることにより最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【0945】

<ノーマルリーチ大当たり>

本実施形態において、最終表示結果が「大当たり」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当たり」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「222」、「777」等）が表示されることにより最終表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知される。

【0946】

本実施形態では、各種演出において複数種類のキャラクタが登場する。本例では、これらのキャラクタとして、味方キャラクタA、味方キャラクタB、味方キャラクタC、敵キャラクタX、敵キャラクタYが設けられている。以下では、味方キャラクタAを、適宜「味方キャラA」、「味方A」、「キャラクタA」、「キャラA」、「味方キャラ（A）」、「味方（A）」、「キャラクタ（A）」、「キャラ（A）」と称する。また、以下では、味方キャラクタBを、適宜「味方キャラB」、「味方B」、「キャラクタB」、「キャラB」、「味方キャラ（B）」、「味方（B）」、「キャラクタ（B）」、「キャラ（B）」と称する。以下では、味方キャラクタCを、適宜「味方キャラC」、「味方C」、「キャラクタC」、「キャラC」、「味方キャラ（C）」、「味方（C）」、「キャラクタ（C）」、「キャラ（C）」と称する。また、以下では、敵キャラクタXを、適宜「敵キャラX」、「敵X」、「キャラクタX」、「キャラX」、「敵キャラ（X）」、「敵（X）」、「キャラクタ（X）」、「キャラ（X）」と称する。また、以下では、敵キャラクタYを、適宜「敵キャラY」、「敵Y」、「キャラクタY」、「キャラY」、「敵キャラ（Y）」、「敵（Y）」、「キャラクタ（Y）」、「キャラ（Y）」と称する。

【0947】

<スーパーリーチを伴うはずれ／大当たり>

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Aはずれ」、「SP-Bはずれ」、「SP-Cはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」、「SP-B1大当たり」、「SP-B2大当たり」、「SP-C1大当たり」、「SP-C2大当たり」）では、「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「SPリーチ演出」、「SPリーチ」と称する。）が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【0948】

（チャレンジSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Aはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、味方キャラBが岩を破壊するチャレンジを行うことにより大当たり当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「チャレンジSP演出」、「チャレンジSP」と称する。）が実行される（本例では、「ナナ チャレンジ」、図66-27（3）参照）。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-Aを伴う変動パターン」、「チャレンジSPを伴う変動パターン」等と称する。

【0949】

ここで、変動パターンが「SP-Aはずれ」である場合には、味方キャラBがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知

される。一方、変動パターンが「SP-A 1大当り」である場合には、味方キャラBがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行され（図66-32及び図66-33参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-A 2大当り」である場合には、チャレンジSP演出において失敗演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。

【0950】

（バトルSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Bはずれ」、「SP-B 1大当り」、「SP-B 2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAと敵キャラXがバトルを行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトルSP演出」、「バトルSP」と称する。）が実行される（図66-27（6）参照）。

10

【0951】

ここで、変動パターンが「SP-Bはずれ」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに敗北する演出（敗北演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-B 1大当り」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに勝利する演出（勝利演出）が実行され（図66-34～図66-37参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-B 2大当り」である場合には、バトルSP演出において敗北演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-B」を伴う変動パターン、「バトルSPを伴う変動パターン」等と称する。

20

【0952】

（ストーリーSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Cはずれ」、「SP-C 1大当り」、「SP-C 2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「ストーリーSP演出」、「ストーリーSP」と称する。）が実行される（図66-27（8）参照）。

30

【0953】

ここで、変動パターンが「SP-Cはずれ」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が途中までで終了する演出（未達成演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-C 1大当り」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が最後まで行われる演出（達成演出）が実行され（図66-38～図66-41参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-C 2大当り」である場合には、ストーリーSP演出において未達成演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-C」を伴う変動パターン、「ストーリーSPを伴う変動パターン」等と称する。

40

【0954】

図66-4は、通常モードにおける変動パターン判定テーブルである。図66-4（A）に示すように、通常モードでの「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～900までが「非リーチはずれ」、901～950までが「ノーマルリーチはずれ」、951～970までが「SP-Aはずれ」、971～990までが「SP-Bはずれ」、991～997までが「SP-Cはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【0955】

また、図66-4（B）に示すように、通常モードでの「大当り用」変動パターン判定

50

テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～50までが「ノーマルリーチ大当り」、51～185までが「SP-A1大当り」、186～200までが「SP-A2大当り」、201～470までが「SP-B1大当り」、471～500までが「SP-B2大当り」、501～950までが「SP-C1大当り」、951～997までが「SP-C2大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【0956】

図66-4に示したように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Aはずれ」）が選択される割合は、 $(970 - 951 + 1) / 997 = \text{約} 2\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Bはずれ」）が選択される割合は、 $(990 - 971 + 1) / 997 = \text{約} 2\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-Cはずれ」）が選択される割合は、 $(997 - 991 + 1) / 997 = \text{約} 0.7\%$ である。

10

【0957】

一方で、表示結果が「大当り」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-A1大当り」、「SP-A2大当り」）が選択される割合は、 $\{(185 - 51 + 1) + (200 - 186 + 1)\} / 997 = \text{約} 15\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-B1大当り」、「SP-B2大当り」）が選択される割合は、 $\{(470 - 201 + 1) + (500 - 471 + 1)\} / 997 = \text{約} 30\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-C1大当り」、「SP-C2大当り」）が選択される割合は、 $\{(950 - 501 + 1) + (997 - 951 + 1)\} / 997 = \text{約} 50\%$ である。

20

【0958】

このように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-C」を伴う変動パターン（約0.7%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約2%）=「SP-A」を伴う変動パターン（約2%）の関係性で実行割合が割り振られている。また、表示結果が「大当り」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（約15%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約30%）<「SP-C」を伴う変動パターン（約50%）の関係性で実行割合が割り振られている。

30

【0959】

即ち、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「はずれ」：「大当り」の比率（大当り発生率＝大当り／（はずれ＋大当り））は、「SP-A」を伴う変動パターンが実行される場合、 $2(\%) : 15(\%) = 1 : 7.5$ の比率（88%）であり、「SP-B」を伴う変動パターンが実行される場合、 $2(\%) : 30(\%) = 1 : 15$ の比率（93%）であり、「SP-C」を伴う変動パターンが実行される場合、 $0.7(\%) : 50(\%) = 1 : 70$ （98%）の比率である。

【0960】

従って、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「SP-A」を伴う変動パターン<「SP-B」を伴う変動パターン<「SP-C」を伴う変動パターンの関係性で大当り発生率が高くなっている。つまり、バトルSPを伴う変動パターン<チャレンジSPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当り期待度が高くなっている。

40

【0961】

<パワフルRUSHモードの変動パターン>

演出モードがパワフルRUSHモードである場合の〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Xはずれ」の変動パターン、「SP-Yはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

50

【0962】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「SP-X大当り」の変動パターン、「SP-Y大当り」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0963】

「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、及び「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンについては、通常モードにおける変動パターンで説明したものと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【0964】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当り＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Xはずれ」、「SP-Yはずれ」、「SP-X大当り」、「SP-Y大当り」）では、「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。「SP-Yはずれ」の変動パターン、及び「SP-Y大当り」の変動パターンについては、前述した「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-B1大当り」の変動パターンと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【0965】

（殲滅SP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、敵キャラYの群れ（以下、適宜「敵キャラY群」と称する。）を殲滅させるために攻撃を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「殲滅SP演出」と称する。）が実行される（図66-68参照）。

【0966】

ここで、変動パターンが「SP-Xはずれ」である場合には、敵キャラY群が残存する演出（残存演出）が実行され（図66-68（3A）参照）、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-X大当り」である場合には、敵キャラYを殲滅させる演出（殲滅演出）が実行され（図66-68（3B）参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。

【0967】

図66-5は、パワフルRUSHモードにおける変動パターン判定テーブルである。図66-5（A）に示すように、パワフルRUSHモードでの〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～950までが「非リーチはずれ」、951～980までが「ノーマルリーチはずれ」、981～985までが「SP-Xはずれ」、986～997までが「SP-Yはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【0968】

また、図66-5（B）に示すように、パワフルRUSHモードでの〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～500までが「ノーマルリーチ大当り」、501～600までが「SP-X大当り」、601～997までが「SP-Y大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【0969】

〔演出音のスクラッチ処理〕

本実施形態では、スピーカ8L、8Rから演出音（楽曲、セリフ音声、効果音、エラー報知音等）を再生出力することが可能である。本実施形態では、演出音の一部に対して特殊加工（本例では、「スクラッチ加工」と称する。）を実行して再生出力させることが可能である。スクラッチとは、アナログレコードをターンテーブル上で再生中に、そのレコ

10

20

30

40

50

ードを手で強制的に動かして再生速度を極端に変化させることで特殊な音声（以下、適宜「スクラッチ音」と称する。）を生み出す技法のことである。スクラッチ加工とは、アナログレコードを用いるのではなく、音声制御基板が備える記憶部の音データ（例えば、Waveファイルなどの波形データ等）を用いることによって、アナログレコードにおけるスクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる処理である。以下では、スクラッチ加工を、適宜「スクラッチ処理」と称する。

【0970】

本実施形態では、スクラッチ処理は、同じ音データ（以下、適宜「スクラッチ音データ」と称する。）を短い間隔で連続して再生出力させることによって、スクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる。

【0971】

スクラッチ音データは、1音（セリフ音、効果音、楽曲音等）以上の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の音（1音以上）で構成される音データである。本実施形態では、スクラッチ音データは、1音（セリフ音、効果音、楽曲音等）の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の1音目で構成される音データである。

【0972】

例えば、後述するVストック演出に関連した単語「V（ブイ）ストック」の頭文字（1音目）の「ブ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。また、後述する大当り遊技中に再生出力される楽曲のうち楽曲Xに関連した歌詞の一部の単語「ウェルカム」の頭文字（1音目）の「ウェ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。

【0973】

本実施形態では、単語の頭文字の音（1音目）と同じ音（2音目以降）が複数回以上繰り返される単語の音データに対してスクラッチ処理が実行されない。例えば、単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音目）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理は実行されない。単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理が実行されてしまうと、1音目の「お」がスクラッチ処理されて再生出力されているのか、2音目の「お」が再生出力されているのか、遊技者を混乱させてしまう虞があり、これを防止するためである。

【0974】

なお、上記の実施形態に限らず、単語の頭文字の音（1音目）と同じ音（2音目以降）が複数回以上繰り返される単語に対してスクラッチ処理が実行されてもよい。例えば、単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音目）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行し、4回連続して「お」を再生出力した後に、2音目の「お」を再生出力してもよい。

【0975】

本実施形態では、演出音（音データ）は、第1演出音（第1音データ）と、第1演出音の後に再生出力される第2演出音（第2音データ）と、で構成される場合がある。本実施形態では、第1演出音に含まれる音数は、第2演出音に含まれる音数よりも少ないものとする。例えば、「V（ブイ）ストック」の単語に対応した音データは、頭文字の「ブ」（1音）に対応した第1音データと、2文字目以降の「イストック」（4音）に対応した第2音データと、で構成される。この場合、第1演出音「ブ」に対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、第2演出音「イストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させることが可能である。

【0976】

本実施形態では、スクラッチ処理において、同じ音データ（スクラッチ音データ）の連続回数は2回以上に設定されている。例えば、スクラッチ処理において、何れの演出が実行されるかに応じて、スクラッチ音データの連続回数が2回に設定される場合や、4回に設定される場合がある。

10

20

30

40

50

【0977】

本実施形態では、スクラッチ音データは、いずれの間隔で再生出力されてもよい。例えば、スクラッチ音データが4回連続で再生出力される場合（即ち、再生出力の間隔が3回ある場合）、スクラッチ音データは3回とも0秒間隔で再生出力されてもよく、3回とも1秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は1秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は3秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は3秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は1秒間隔で再生出力されてもよい。以下では、スクラッチ音データの再生出力間隔を「スクラッチ間隔」と称する。

【0978】

このように、スクラッチ音データを短い間隔で連続して再生出力させることによって、遊技者にスクラッチ処理が実行された演出音の印象や記憶を残す効果（リフレイン効果）を与えることができ、演出音に関して演出効果を向上できる。また、スクラッチ音データの連続回数が多いほどリフレイン効果は向上する。

10

【0979】

なお、上記の実施形態に限らず、スクラッチ処理が実行される音データは、2音以上で構成される音データであってもよい。例えば、「V（ブイ）ストック」の（1音目および2音目）の「ブイ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、「ストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させてもよい。

【0980】

〔スクラッチ処理された演出音の再生出力例〕

20

図66-6（A）は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の一例である。効果音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。

【0981】

図66-6（A）に示すように、演出音種別として、「パワフル」の単語に対応した演出音が記憶されており、この演出音は、頭文字の「パ」に対応した第1演出音と、2文字目以降の「ワフル」に対応した第2演出音と、で構成されている。

【0982】

図66-6（B）は、本実施形態における演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

30

【0983】

図66-6（B1）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行されない演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【0984】

図66-6（B1）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第2演出音「ワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【0985】

図66-6（B2）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行された演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

40

【0986】

図66-6（B2）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行し、演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第1演出音及び第2演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【0987】

また、演出音がスクラッチ処理されて再生出力されるときに、他の演出装置も連動して演出を行ってもよい。例えば、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」を

50

スピーカ 8 L、8 R から再生出力させるときに、遊技効果ランプ 9 を第 1 演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音「パ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させるときに、画像表示装置 5 に備えられた導光板を第 1 演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音「パ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させるときに、スティックコントローラ 3 1 A を第 1 演出音の再生出力タイミングに合わせて振動させてもよい。

【0988】

〔音のインパクト〕

本実施形態では、「音のインパクト」とは、音声の再生出力が開始されるとき（以下、適宜「出だし」、「立ち上がり」と称する。）の勢いのことである。以下では、適宜「インパクト」と称する。図 66-7（1）～（3）には、横軸を時間、縦軸を出力音量（％）とするグラフが示されている。

10

【0989】

図 66-7（1）に示すように、音声の出力音量が最小値（0％）から最大値（100％）になるまでの部分がインパクトとなる。以下では、音声の出力音量の最大値と最小値との差を、適宜「出力絶対値」と称する。また、音声の出力音量が最小値（0％）から最大値（100％）になるまでの期間を「インパクトタイム」と称し、本例では、インパクトタイムは $t_0 \sim t_1$ の期間である。

【0990】

20

＜音のインパクトの強弱＞

本実施形態では、インパクトは、

$IM = \text{出力絶対値} / \text{インパクトタイム} \cdots (\text{式} 1)$

の式で計算される IM の値（以下、適宜「インパクト値」と称する。）に基づいて、インパクトの強弱を判別することが可能である。インパクト値が大きいほどインパクトは強く、インパクト値が小さいほどインパクトは弱い。即ち、インパクト値とは、図 66-7 に示すグラフの傾き（勾配）と同じである。

【0991】

式（1）に示したように、出力絶対値の値が大きければ大きいほど、インパクト値は大きくなり、出力絶対値の値が小さければ小さいほど、インパクト値は小さくなる（不図示）。例えば、インパクトタイムの値が一定のとき、出力絶対値：最大値（100％）－最小値（0％）＝100 の場合の方が、出力絶対値：最大値（50％）－最小値（0％）＝50 の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

30

【0992】

また、式（1）に示したように、インパクトタイムの値が小さければ小さいほど、インパクト値は大きくなり（図 66-7（2A）参照）、インパクトタイムの値が大きければ大きいほど、インパクト値は小さくなる（図 66-7（2B）参照）。例えば、出力絶対値の値が一定のとき、インパクトタイム： $t_b(1) - t_0(0) = 1$ の場合の方が、インパクトタイム： $t_a(10) - t_0(0) = 10$ の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

40

【0993】

なお、インパクトが強ければ強いほど（インパクト値の値が大きければ大きいほど）、力強く勢いのある音声の印象を与え、インパクトが弱ければ弱いほど（インパクト値の値が小さければ小さいほど）、やさしく緩やかな音声の印象を与える。

【0994】

〔演出音種別テーブル〕

図 66-8 及び図 66-9 は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の説明図である。演出音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図 66-8 及び図 66-9 には、「CH」、「演出音種別」、「演出音構成」、「再生出力内容」、「インパクト強弱」、及び「関連演出、関

50

連状態」が設けられている。なお、図 6 6 - 8 及び図 6 6 - 9 の説明において、詳細を説明していない各種演出や演出モード等については、後述するものとする。

【0995】

図 6 6 - 8 及び図 6 6 - 9 に示すように、演出音種別テーブルは「CH01」～「CH42」の 42 チャンネルから構成される。

【0996】

ここで、スピーカ 8 L、8 R が出力する演出音の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲は「ステレオデータ」であり、楽曲以外の演出音（セリフ音、効果音、エラー報知音）は「モノラルデータ」である。

【0997】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する 2 つのチャンネルによって「ペア CH」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペア CH」の一方のチャンネルに記憶される。

【0998】

＜演出に係る演出音＞

本実施形態では、演出に係る音（演出音）の音データは「CH01」～「CH40」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH01」～「CH40」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【0999】

「CH01」には、演出音種別：「楽曲 A」、演出音構成：「楽曲データ A」、再生出力内容：「歌唱音 A」、「伴奏音 A」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフル RUSH 用 BGM」、「大当りラウンド用 BGM」（非 V ストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1000】

「CH02」には、演出音種別：「楽曲 B」、演出音構成：「楽曲データ B」、再生出力内容：「歌唱音 B」、「伴奏音 B」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフル RUSH 用 BGM」、「大当りラウンド用 BGM」（非 V ストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1001】

「CH03」には、演出音種別：「楽曲 C」、演出音構成：「楽曲データ C」、再生出力内容：「歌唱音 C」、「伴奏音 C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフル RUSH 用 BGM」、「大当りラウンド用 BGM」（非 V ストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1002】

「CH04」には、演出音種別：「楽曲 X」、演出音構成：「楽曲データ X1」、再生出力内容：「歌唱音 X1」、「伴奏音 X1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「パワフル RUSH 用 BGM」、「大当りラウンド用 BGM」（V ストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1003】

「CH05」には、演出音種別：「楽曲 X」、演出音構成：「楽曲データ X2」、再生出力内容：「歌唱音 X2」、「伴奏音 X2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフル RUSH 用 BGM」、「大当りラウンド用 BGM」（V ストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1004】

「CH06」には、演出音種別：「演出音 A 「ブイストック」」、演出音構成：「第 1 演出音 A」（第 1 演出音 A1：10R 大当り対応、第 1 演出音 A2：3R 大当り対応）、再生出力内容：「第 1 セリフ音 A 「ブ」」、「第 1 効果音 A」（第 1 効果音 A1、第 1 効果音 A2）、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第 1 V ストック演出」が

10

20

30

40

50

記憶されている。

【1005】

「CH07」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第2演出音A」（第2演出音A1：10R大当り対応、第2演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第2セリフ音A「イストック」」、「第2効果音A」（第2効果音A1、第2効果音A2）、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

【1006】

「CH08」には、演出音種別：「演出音B」、再生出力内容：「効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「CU演出（第1可動体演出）」が記憶されている。

10

【1007】

「CH09」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第1演出音C1」、再生出力内容：「第1セリフ音C1「コ」（キャラBボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

【1008】

「CH10」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第2演出音C1」、再生出力内容：「第2セリフ音C1「ンプリート」（キャラBボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

20

【1009】

「CH11」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音C2」、再生出力内容：「第1セリフ音C2「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

【1010】

「CH12」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音C2」、再生出力内容：「第2セリフ音C2「クトリー」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

30

【1011】

「CH13」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第1演出音C3」、再生出力内容：「第1セリフ音C3「コ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

【1012】

「CH14」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第2演出音C3」、再生出力内容：「第2セリフ音C3「ングラチュレーション」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

40

【1013】

「CH15」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D1」、再生出力内容：「第1セリフ音D1「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：夢夢モード）が記憶されている。

【1014】

「CH16」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D1」、再生出力内容：「第2セリフ音D1「クトリー」（キャラAボイス）」

50

、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：夢夢モード）が記憶されている。

【1015】

「CH17」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D2」、再生出力内容：「第1セリフ音D2「ヴィ」（キャラBボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ナナモード）が記憶されている。

【1016】

「CH18」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D2」、再生出力内容：「第2セリフ音D2「クトリー」（キャラBボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ナナモード）が記憶されている。

【1017】

「CH19」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D3」、再生出力内容：「第1セリフ音D3「ヴィ」（キャラCボイス）」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ジャムモード）が記憶されている。

【1018】

「CH20」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D3」、再生出力内容：「第2セリフ音D3「クトリー」（キャラCボイス）」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」（パワフルRUSH：ジャムモード）が記憶されている。

【1019】

「CH21」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1020】

「CH22」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第2演出音EA」、再生出力内容：「第2セリフ音EA「ゴ」」、「第2効果音EA」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1021】

「CH23」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第3演出音EA」、再生出力内容：「第3セリフ音EA「ゴー」」、「第3効果音EA」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1022】

「CH24」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

【1023】

「CH25」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第2演出音EB」、再生出力内容：「第2効果音EB」、インパクト強弱：「弱」、関連演

10

20

30

40

50

出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

【1024】

「CH26」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F1」、再生出力内容：「第1セリフ音F1「1（ワン）」」、第1効果音F1」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1025】

「CH27」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F2」、再生出力内容：「第1セリフ音F2「2（ツー）」」、第1効果音F2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

10

【1026】

「CH28」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F3」、再生出力内容：「第1セリフ音F3「3（スリー）」」、第1効果音F3」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1027】

「CH29」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第2演出音F」、再生出力内容：「第2セリフ音F「ス」」、第2効果音F」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

20

【1028】

「CH30」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第3演出音F」、再生出力内容：「第3セリフ音F「タート」」、第3効果音F」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1029】

「CH31」には、演出音種別：「演出音G「パワフル」」、演出音構成：「第1演出音G」、再生出力内容：「第1セリフ音G「パ」」、第1効果音G」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

【1030】

「CH32」には、演出音種別：「演出音G「パワフル」」、演出音構成：「第2演出音G」、再生出力内容：「第2セリフ音G「ワフル」」、第2効果音G」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

30

【1031】

「CH33」には、演出音種別：「演出音H「くらえー」」、再生出力内容：「セリフ音H「くらえー」」、効果音H」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「殲滅SP中に操作部が操作されたとき」が記憶されている。

【1032】

「CH34」には、演出音種別：「演出音I1「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I1「押せ」（キャラAボイス）」、効果音I1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

40

【1033】

「CH35」には、演出音種別：「演出音I2「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I2「押せ」（キャラBボイス）」、効果音I2」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1034】

「CH36」には、演出音種別：「演出音I3「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I3「押せ」（キャラCボイス）」、効果音I3」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1035】

「CH37」には、演出音種別：「演出音I4「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音

50

「I 4「押せ」（キャラA、キャラB、キャラCの3人キャラボイス）」、「効果音I 4」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1036】

「CH38」には、演出音種別：「演出音J「フィーバー」」、演出音構成：「第1演出音J」、再生出力内容：「第1セリフ音J「フィ」」、「第1効果音J」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1037】

「CH39」には、演出音種別：「演出音J「フィーバー」」、演出音構成：「第2演出音J」、再生出力内容：「第2セリフ音J「（フィ）ーバー」」、「第2効果音J」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

10

【1038】

「CH40」には、演出音種別：「演出音K」、再生出力内容：「効果音K」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「プレミア演出」が記憶されている。本実施形態では、変動表示において、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で表示結果が「大当り」となることを報知するプレミア演出を実行可能である。

【1039】

<エラー報知音>

本実施形態におけるエラー報知音は、異常入賞エラー音、磁気検出エラー音を含む。異常入賞エラー音（エラー報知音A）は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の開放時など所定の時期以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。磁気検出エラー音（エラー報知音B）は、主基板11に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

20

【1040】

ここで、エラー報知音は、楽曲など他の演出音と比較して、遊技者に報知すべき優先度が高い。そこで、本実施形態においては、図66-9に示すように、「CH41」及び「CH42」は、各エラー報知音を再生するための固定のチャンネルとして確保されている。

【1041】

「CH41」には、演出音種別：「エラー報知音A」、再生出力内容：「エラー効果音A」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「異常入賞」が記憶されている。

30

【1042】

「CH42」には、演出音種別：「エラー報知音B」、再生出力内容：「エラー効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「磁気検出」が記憶されている。

【1043】

そして、これらのエラーのうちのいずれかが検知された場合には、その発生したエラーのエラー報知音の再生出力命令に基づいて、そのエラー報知音に固有のチャンネルが指定され、その指定されたチャンネルにおいて、エラー報知音のモノラルデータが再生出力される。

【1044】

また、図66-8及び図66-9に示す音声再生領域における「CH01」～「CH42」の各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

40

【1045】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知すべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「1」～「5」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【1046】

ここで、図66-8及び図66-9に示すように、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「エラー報知音A（異常入賞）」、「エラー報知音B（磁気検出）」

50

は、基本音量が最大の「5」である。一方で、演出に係る演出音の音データは、基本音量が「4」以下（「3」又は「4」）である。これは、演出音は、異常入賞エラー及び磁気検出エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

【1047】

また、演出音の音データのうち、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。本例では、「CH01」～「CH05」の楽曲に関連する演出音は、基本音量が「3」である。一方で、「CH06」～「CH40」の楽曲以外の演出に関連する演出音は、基本音量が「4」である。

【1048】

なお、このような形態に限らず、演出音の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

【1049】

例えば、演出音Aの〔第1演出音A〕「ブ」の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。〔第1演出音A〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

【1050】

また、楽曲に関連する演出音にも適用可能であり、例えば、楽曲Xの〔楽曲データX1〕の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。〔楽曲データX1〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：1）、2回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：2）、3回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：3）、4回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：4）、2回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：3）、3回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：2）、4回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

【1051】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能である。

【1052】

「音量値」は、パチンコ遊技機1で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「1」～「5」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

【1053】

「出力音量」は、スピーカ8L、8Rから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値である。本例では、出力音量は、「0」～「25」の間で設定可能である。

【1054】

図66-9に示すように、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音は、固定の

10

20

30

40

50

「CH41」及び「CH42」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH41」及び「CH42」では、他のチャンネル（「CH01」～「CH40」）とは異なり、出力音量を最大値の「5」を固定値として再生出力させている。具体的には、「CH41」及び「CH42」では、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

【1055】

<フェード、ミュート>

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図66-8及び図66-9に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにともない、「出力音量」を変化させることで実行される。

10

【1056】

ここで、フェードアウトにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「1（100%）」から徐々に減少させ「0（0%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「0」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」から徐々に増加させ「1（100%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【1057】

例えば、スクラッチ処理された演出音（第1演出音A）の後に再生出力される演出音（第2演出音）のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることも可能である。

20

【1058】

また、ミュートにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「0」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「0」であるが、演出音自体は再生されている。なお、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音が出力されている場合は、他のチャンネルである「CH01」～「CH40」は、全てミュートされてもよい。

30

【1059】

このように、フェードアウトでは、再生出力中の演出音の出力音量が段階的に低下して最終的に「0」になる（例えば、1（100%）→0.5（50%）→0（0%）となる）のに対して、ミュートでは、再生出力中の演出音の出力音量が直ちに「0」となる（例えば、1（100%）→0（0%）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（0とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御である。

【1060】

[補色対比]

本実施形態では、画像表示装置5の画面に表示される画像の表示色が補色関係にある場合に、お互いの表示色の彩度が強くなり、より一層鮮やかに見える現象のことを「補色対比」（以下、適宜「補色反転」と称する。）と称する。補色とは、後述する色相環で表したときに反対に位置する色であり、色相環の色以外にも白色に対する黒色（黒色に対する白色）である。

40

【1061】

<色相環>

色相環とは、色相を環状に配置したもので、色を体系化する時に用いる方法の一つである。色は光の波長の違いによって、赤・橙・黄・緑・青・紫というように連続的に変化して知覚される。これを連続的に配列し円環状にしたものを色相環と称する。

【1062】

50

色を正確に伝えるためには、規則的な色の表記方法が必要となる。本実施形態では、この色の表示体系をカラー・オーダー・システム（表色系）といい、色相環によってあらわすことができる。図 66-10（1）に示すように、本実施形態における表色系は、基本 6 色相（赤・橙・黄・緑・青・紫）に、この基本 6 色相の中間色相（赤橙・黄橙・黄緑・青緑・青紫・赤紫）を加えた 12 色相から構成される。

【1063】

本実施形態では、色相環における特定色と補色関係にある色とは、色相環において特定色と反対側にある色と、その近似色（両隣 1 色ずつ）とである。例えば、黄色と補色関係にある色とは、色相環において黄色と反対側にある紫色と、その近似色（両隣の赤紫色と青紫色）とである。

【1064】

＜白黒＞

本実施形態では、色相環に含まれない白色や黒色についても補色関係にあるものとする。図 66-10（2）に示すように、本実施形態では、白色と補色関係にある色とは黒色であり、黒色と補色関係にある色とは白色である。

【1065】

なお、上記の実施形態では、画像表示装置 5 に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として補色対比を用いる例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置 5 に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として以下に示す手法を用いてもよい。

【1066】

・明度反転

明度反転とは、画像の表示色の明暗を反転される手法である。例えば、表示色の明るい部分は暗くなり、表示色の暗い部分は明るくなる。

【1067】

・階調反転

階調反転とは、画像の表示色の明暗と色が反転される手法である。例えば、明度反転させるとともに、補色反転させる。

【1068】

〔可動体〕

本実施形態では、画像表示装置 5 の近傍（中央上部）に役物である可動体 Y M を備える。可動体 Y M は、演出制御基板 12 の制御に従って、初期位置と、第 1 動作位置（可動体の一部が画像表示装置 5 の領域と重複した位置）と、第 2 動作位置（可動体の全部が画像表示装置 5 の領域と重複した位置）との間において動作する。以下では、第 1 動作位置や第 2 動作位置を、適宜「演出位置」と称する。

【1069】

例えば、可動体 Y M は、初期位置→第 1 動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第 2 動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第 1 動作位置→第 2 動作位置→初期位置と動作したり、第 2 動作位置→第 1 動作位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【1070】

本実施形態では、図 66-11（1）に示すように、可動体 Y M が初期位置にあるときに、可動体 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 Y M が初期位置にあるときは、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【1071】

一方で、可動体 Y M が初期位置から演出位置（第 1 動作位置、第 2 動作位置）に動作する過程や、可動体 Y M が演出位置にあるときに、可動体 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、可動体 Y M が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体 Y M が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

10

20

30

40

50

【1072】

図66-11(2)に示すように、可動体YMが初期位置から第1動作位置に動作する過程や、可動体YMが第1動作位置にあるときには、可動体YMが画像表示装置5の画面中央上部の領域に重複し、画像表示装置5の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【1073】

また、図66-11(3)に示すように、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する過程や、可動体YMが第2動作位置にあるときには、可動体YMが画像表示装置5の画面中央部に重複し、画像表示装置5の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

10

【1074】

本実施形態では、バトルSP中に大当たり期待度が高いことを示唆するCU演出や大当たりを報知する大当たり報知演出が実行される場合に、可動体YMは演出位置に動作するものとする。

【1075】

また、本実施形態では、可動体YMは、味方キャラクタAを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体YMの味方キャラクタAは、スーパーリーチ演出（本例では、バトルSP演出、ストーリーSP演出）に登場する味方キャラクタAと共通のキャラクタとなっている。

【1076】

20

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないときの演出モードを〔通常モード〕としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第1フラグがセットされているときの演出モードを〔チャレンジモード〕としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第2フラグがセットされているときの演出モードを〔ラッシュモード〕としている。

【1077】

30

図66-12に示す遊技フローの例では、演出モードが〔通常モード〕であるときに大当たりが発生し、大当たり遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、〔チャレンジモード〕（時短1回転＋保留4回転）又は〔ラッシュモード〕（時短99回転＋保留4回転）に移行し、大当たりが発生した場合に〔ラッシュモード〕（時短7回転＋保留4回転、又は、時短99回転＋保留4回転）に移行し、大当たりが発生しなかった場合に〔通常モード〕に移行する。

【1078】

(1) 遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第1フラグ及び第2フラグがセットされていないとき、演出モードを〔通常モード〕としている。

40

【1079】

(2) 前述した(1)の状態、表示結果が「大当たり」となる変動表示が実行されると、大当たり遊技状態に制御される。本実施形態では、第1特別図柄の大当たり種別として「図柄3R時短大当たり」と「図柄10R時短大当たり」とがあり、(2A)大当たり種別が「図柄3R時短大当たり」である場合の演出例として、3R大当たりであることを報知する「BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されており、(2B)大当たり種別が「図柄10R時短大当たり」である場合の演出例として、10R大当たりであることを報知する「MAX BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1080】

(3) 前述した(2A)大当たり種別が「図柄3R時短大当たり」である場合の大当たりが終

50

了すると、演出制御用CPU120は、(3A-I)第1フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)に制御されて、1回の可変表示が実行されるときと、(3A-II)第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(3A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「チャレンジモード」としている。演出モードが「チャレンジモード」である場合の演出例として、演出モードが「チャレンジモード」に移行することを報知する「RUSHチャレンジ」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1081】

(3)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における1回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。本例では、(3)の状態から(1)の状態に制御される場合に、(1A)の状態(演出モードが「通常モード(晴れモード)」)に制御される。

【1082】

(4)後述する(6A)大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、(6B)「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(4A-I)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)に制御されて、7回の可変表示が実行されるときと、(4A-II)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(4A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」としている。演出モードが「ラッシュモード」である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」に移行することを報知する「パワフルRUSH」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1083】

(4)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における7回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。

【1084】

(5)前述した(2B)大当たり種別が「図柄10R時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、又は、後述する(6C)「10R大当たりA」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(5B-I)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確/高ベース状態)に制御されて、99回(1回転目~99回転目)の可変表示が実行されるときと、(5B-II)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確/低ベース状態)に制御されて、(5B-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」(Vストックあり)としている。

【1085】

また、後述するVストックフラグ(図66-47参照)がセットされた状態で、前述した(6A)大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、(6B)「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、前述した(5B-I)と(5B-II)とに制御される。

【1086】

演出モードが「ラッシュモード」(Vストックあり)である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」(Vストック)に移行することを報知する虹色テロップ表示と「パワフルRUSH」の文字とが画像表示装置5に表示されている。

【1087】

(5)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における99回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。しかしながら、第2特別図柄の変動表示では、約1/7という確率で小当たりが発生する本実施形態にお

10

20

30

40

50

いて、時短制御回数が99回である(5)の状態は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当り経由の大当りが確定している状態であると言えるので、(5)の状態から(1)の状態に制御される例は図示していない。

【1088】

(6)演出モードが「チャレンジモード」である場合((3)参照)、又は、演出モードが「ラッシュモード」である場合((4)及び(5)参照)に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「小当り」となると、大当り遊技状態(小当り経由の大当り遊技状態を含む)に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第2特別図柄の大当り種別として「図柄3R時短大当り」と、「図柄10R時短大当り」とがあり、表示結果が「小当り」となった場合の第2特別図柄の小当り経由大当り種別として「小当り経由3(2)R時短大当り」と、「小当り経由10(9)R時短大当り」とがある。

10

【1089】

(6A)大当り種別が「3R大当り」である場合の演出例として、実質的に3R大当りであることを報知する「BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6B)大当り種別が「10R大当り」のうち「10R大当りA」又は「10R大当りB」である場合の演出例として、実質的に10R大当りであることを報知する「MAX FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6C)大当り種別が「10R大当り」のうち「10R大当りA」である場合の演出例として、実質的に10R大当りであることを報知する「VSTOCK BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されている。このとき、「10R時短大当り」の大当り種別のうち、時短制御回数が99回である「10R大当りA」と、時短制御回数が7回である「10R大当りB」とが設定されている。

20

【1090】

〔始動入賞時演出決定処理〕

CPU103は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かの判定結果、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が1増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1091】

30

図66-13は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図64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。

【1092】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS05TM1010)。

【1093】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンドが新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合(ステップS05TM1010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1094】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合(ステップS05TM1010:YES)、演出制御用CPU120は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS05TM1020)。変化先読み禁止フラグがセットされている場合(ステップS05TM1020:YES)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

50

【1095】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の後述する変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）又は後述するR保留演出のいずれかが実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS05TM1030～ステップS05TM1070の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出やR保留演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出やR保留演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

10

【1096】

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S05TM1020：NO）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブル（図66-14（A）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1030）。

【1097】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターンを決定テーブル（図66-14（B1）～図66-15（B4）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1040）。

20

【1098】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化演出の演出種別を、変化演出の演出種別を決定するためのテーブル（図66-16（A）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1050）。

【1099】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化前兆演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM1060）。変化前兆演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM1060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM1080に処理を進める。

【1100】

変化前兆演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM1060：YES）、演出制御用CPU120は、R保留演出の実行有無を、R保留演出の実行有無を決定するためのテーブル（図66-16（B）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1070）。

30

【1101】

ステップS05TM1070の後、又は、ステップS05TM1060：NOの後、演出制御用CPU120は、変化演出又はR保留演出のいずれかを実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM1080）。

【1102】

変化演出又はR保留演出のいずれも実行しないことに決定している場合（ステップS05TM1080：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1103】

変化演出又はR保留演出のいずれかを実行することに決定している場合（ステップS05TM1080：YES）、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S05TM1090）、変化先読み禁止フラグをセットし（ステップS05TM1100）、そのまま処理を終了する。

【1104】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出又はR保留演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表

50

示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称する。

【1105】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図66-14～図66-16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66-14(A)は、ステップS05TM1030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66-14(B1)～図66-15(B4)は、ステップS05TM1040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66-16(A)は、ステップS05TM1050において変化演出の演出種別を決定するときに参照される変化演出の演出種別決定テーブルの一例である。図66-16(B)は、ステップS05TM1070においてR保留演出の実行有無を決定するときに参照されるR保留演出の実行有無決定テーブルの一例である。

10

【1106】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図66-14(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66-14(A)に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、「赤色態様」、及び「金色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

20

【1107】

図66-14(A)に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、5%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、3%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となり、2%の割合で金色態様（金色の丸形表示）となる。

【1108】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、6%の割合で青色態様となり、9%の割合で赤色態様となり、10%の割合で金色態様となる。

30

【1109】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様＜青色態様＜赤色態様＜金色態様の関係で大当たり期待度が設定されている。

【1110】

＜変化パターン決定テーブル＞

図66-14(B1)及び(B2)、並びに、図66-15(B3)及び(B4)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。

40

【1111】

なお、図66-14(B1)及び(B2)、並びに、図66-15(B3)及び(B4

50

）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。

【1112】

図66-14（B1）及び（B2）、並びに、図66-15（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おり、「金色」とは金色の丸形表示である金色態様を示している。

10

【1113】

（〔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66-14（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108のいずれかに判定値が割り振られている。

【1114】

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。

20

【1115】

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、変化パターン106は青色→金色、変化パターン107は赤色→金色、変化パターン108は金色→金色の変化パターンである。

【1116】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン101が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

30

【1117】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン101が40%、変化パターン102が30%、変化パターン103が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1118】

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101が20%、変化パターン102が20%、変化パターン103が20%、変化パターン104が20%、変化パターン105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。

40

【1119】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン101が65%、変化パターン102～変化パターン108がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1120】

（〔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66-14（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211のいずれかに判定値が割り振られている。

50

【1121】

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。

【1122】

以下、同様に、変化パターン202は通常→通常→青色、変化パターン203は通常→青色→青色、変化パターン204は青色→青色→青色、変化パターン205は通常→青色→赤色、変化パターン206は青色→青色→赤色、変化パターン207は青色→赤色→赤色、変化パターン208は赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン209は青色→赤色→金色の変化パターン、変化パターン210は赤色→金色→金色の変化パターン、変化パターン211は金色→金色→金色の変化パターンである。

10

【1123】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン201が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1124】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン201～変化パターン204がそれぞれ25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1125】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン201が30%、変化パターン202～変化パターン208がそれぞれ10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1126】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン201が50%、変化パターン202～変化パターン211がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1127】

（〔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66-15（B3）に示す保留3個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン301～変化パターン309のいずれかに判定値が割り振られている。

30

【1128】

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

【1129】

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン309は金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

【1130】

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、

50

「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」)によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン301が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1131】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン301～変化パターン304がそれぞれ25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1132】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン301が30%、変化パターン302～変化パターン308がそれぞれ10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1133】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン301が60%、変化パターン302～変化パターン309がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1134】

(〔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66-15(B4)に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン401～変化パターン413のいずれかに判定値が割り振られている。

【1135】

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。

【1136】

以下、同様に、変化パターン402は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン403は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン404は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン405は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン406は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン407は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン408は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン409は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン410は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン411は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン412は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン413は金色→金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

【1137】

ここで、始動入賞時の判定結果(図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当たり」、又は「小当たり」)によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン401が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1138】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン401～変化パターン405がそれぞれ20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1139】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン401が12%、変化パターン402～変化パターン412がそれぞれ8%の

10

20

30

40

50

割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1140】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン401が40%、変化パターン402～変化パターン413がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1141】

〔変化演出の演出種別決定テーブル〕

図66-16(A)は、変化演出の演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図66-16(A)に示すように、この実施の形態では、変化演出の演出種別として、「通常変化演出（変化前兆演出：なし）」、「特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）」、「変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）」、及び「変化演出なし（変化前兆演出：なし）」の何れかを決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、通常変化演出、特別変化演出、及び、変化前兆演出（成功パターン、失敗パターン）については、後述する。

【1142】

図66-16(A)に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）が2%、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が98%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1143】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1144】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合、変化パターンが何れの変化パターンであっても、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1145】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が30%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が70%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1146】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1147】

また、また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が10%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1148】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、

又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1149】

〔変化前兆演出の先読み予告演出（R保留演出）の実行有無決定テーブル〕

図66-16（B）は、R保留演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図66-16（B）に示すように、この実施の形態では、R保留演出を実行するか否か（「実行なし」又は「実行あり」）を決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1150】

図66-16（B）に示すように、50%の割合でR保留演出を実行しないことに決定され、50%の割合でR保留演出を実行することに決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1151】

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、又は金色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【1152】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、赤色態様、又は金色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる通常変化演出と、特別変化演出とが実行可能である。

20

【1153】

〔通常変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として通常変化演出を実行可能である。通常変化演出は、（i）その始動入賞に対応したn番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（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）、（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）、又は（iv）特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中の所定のタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様に変化させる演出である。

30

【1154】

＜通常変化演出の演出例＞

図66-17は、通常変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が青色態様に変化する通常変化演出が実行される例を示している。

40

【1155】

本実施形態における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置5の下方にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音を示している。本実施形態における各装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R）の実際の位置関係は、図65-1に示した通りである。

【1156】

また、これらの図では、スピーカ8L、8Rから特定の演出音が再生出力されている例

50

を図示している場合があるが、これは、本実施形態において特徴的な例を図示しているに過ぎず、スピーカ 8 L、8 R から特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合であっても、特定の演出音とは異なる他の演出音が再生出力されていてもよいものとし、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音も再生出力されていない例を図示している場合であっても、いずれかの演出音が再生出力されていてもよいものとする。これらは、以下の図においても同様に適用可能である。

【1157】

先ず、図 66-17 (1) に示すように、CPU 103 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 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において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 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 ACE に、通常態様のアクティブ表示 AC を表示させる。

10

【1158】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ 8 L、8 R から再生出力させていない。

【1159】

次いで、図 66-17 (2) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、通常変化演出を実行し、アクティブ表示領域 ACE の通常態様のアクティブ表示を青色態様のアクティブ表示 AC1 に変化させる。

【1160】

20

〔変化前兆演出〕

本実施形態では、特別変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化前兆演出を実行可能である。変化前兆演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行され、失敗パターンの変化前兆演出が実行されると、いずれの変化演出も実行されない。以下では、成功パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（成功パターン）」、「変化前兆演出：成功パターン」と称し、失敗パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（失敗パターン）」、「変化前兆演出：失敗パターン」と称する。変化前兆演出は、以下に示す (1) ~ (3) で構成される一連の演出である。

【1161】

30

(1) 変化前兆演出（第 1 段階）

図 66-18 (1) に示すように、変化前兆演出（第 1 段階）は、アクティブ表示がアクティブ表示領域から画面中央に移動して拡大表示される演出である。このときの拡大されたアクティブ拡大表示 EAC を、適宜「拡大アクティブ表示」と称する。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 EA（成功パターン）又は演出音 EB（失敗パターン）が再生出力される。本例では、効果音が再生出力されている。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第 1 段階）は、共通の演出態様となっている。

【1162】

(2) 変化前兆演出（第 2 段階）

40

図 66-18 (2) に示すように、変化前兆演出（第 2 段階）は、画面中央に「READY」の文字がアクティブ拡大表示 EAC に重畳表示される演出である。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 EA（成功パターン）及び演出音 EB（失敗パターン）のいずれの場合であっても第 1 演出音 E「レディ」が再生出力される。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第 2 段階）は、共通の演出態様となっている。「READY」の文字や第 1 演出音 E「レディ」は、これから特別変化演出が実行されるか否かが報知されるということを示唆する情報であり、遊技者に期待感を与えることができる。

【1163】

(3) 変化前兆演出（第 3 段階）

50

図 6 6 - 1 8 (3 A) に示すように、成功パターンの変化前兆演出 (第 3 段階) は、画面中央に「GO」の文字がアクティブ拡大表示 E A C に重畳表示される演出である。このとき、スピーカ 8 L、8 R から第 2 演出音 E A (スクラッチ処理) と第 3 演出音 E A 「ゴゴゴゴ、ゴー」が再生出力される (図 6 6 - 2 0 (4) 参照)。「GO」の文字や第 2 演出音 E A (スクラッチ処理) と第 3 演出音 E A 「ゴゴゴゴ、ゴー」は、これから特別変化演出が開始されることを遊技者に報知する情報であり、特別変化演出の興趣をより一層向上できる。

【 1 1 6 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 演出音 E A と第 3 演出音 E A の再生出力に対応して、画像表示装置 5 の画面中央に「GO」の文字をアクティブ拡大表示 E A C に重畳表示させる。本例では、第 2 演出音 E A が 4 回と、第 3 演出音 E A が 1 回再生出力されるので、画像表示装置 5 の画面中央に「GO」の文字が計 5 回アクティブ拡大表示 E A C に重畳表示される。

10

【 1 1 6 5 】

具体的には、第 2 演出音 E A (1 回目) の再生出力開始タイミングで、1 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (1 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第 2 演出音 E A (2 回目) の再生出力開始タイミングで、2 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (2 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第 2 演出音 E A (3 回目) の再生出力開始タイミングで、3 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (3 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第 2 演出音 E A (4 回目) の再生出力開始タイミングで、4 回目の「GO」の文字が表示され、第 2 演出音 E A (4 回目) の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。そして、第 3 演出音 E A の再生出力開始タイミングで、5 回目の「GO」の文字が表示され、第 3 演出音 E A の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。

20

【 1 1 6 6 】

図 6 6 - 1 8 (3 B) に示すように、失敗パターンの変化前兆演出 (第 3 段階) は、画面全体にヒビ画像 C I がアクティブ拡大表示 E A C に重畳表示される演出である。このとき、スピーカ 8 L、8 R から第 2 演出音 E B が再生出力される。

【 1 1 6 7 】

30

〔特別変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として特別変化演出を実行可能である。特別変化演出は、変化前兆演出 (成功パターン) の後に実行される。特別変化演出は、以下に示す第 1 段階、第 2 段階、最終段階で構成される一連の演出である。

【 1 1 6 8 】

(1) 特別変化演出 (第 1 段階)

画像表示装置 5 の画面全体にアクティブ表示領域から画面左上部と、画面中央部と、画面右上部とに向かって伸びる矢印を模したオブジェクトである進路表示が表示される。進路表示のうち、アクティブ表示領域から画面左上部に向かって伸びる進路表示を左進路部、アクティブ表示領域から画面中央部に向かって伸びる進路表示を中央進路部、アクティブ表示領域から画面右上部に向かって伸びる進路表示を右進路部と称する。

40

【 1 1 6 9 】

また、左進路部の先にアクティブ表示の変化候補であるアクティブ候補表示 (例えば、青色態様) と、右進路部の先にアクティブ候補表示 (例えば、赤色態様) とが表示される。また、中央進路部の先に、この段階ではアクティブ表示の表示態様は報知せず次の段階 (より大当たり期待度の高いアクティブ候補表示が変化候補となる段階) に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示される。各進路部のうちいずれかの進路部が発光することで、いずれの進路に進んだかを遊技者に報知する。このときの進路部の態様を適宜「進行態様」と称する。

50

【 1 1 7 0 】

(第 1 段階→最終段階)

進路部の先にアクティブ候補表示がある進路部に進んだ場合、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【 1 1 7 1 】

(第 1 段階→第 2 段階)

また、進路部の先に「NEXT」アイコンがある進路部に進んだ場合、特別変化演出の第 2 段階に進むことが報知される。具体的には、「NEXT」アイコンに進んだことを報知する四角形のオブジェクトに囲まれた態様（以下、適宜「包囲態様」と称する。）で「NEXT」アイコンが表示される。

【 1 1 7 2 】

(2) 特別変化演出 (第 2 段階)

画像表示装置 5 の画面全体に進路表示が表示される。このときの進路表示は、左進路部と右進路部のみで構成され、中央進路部は含まれていない。左進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、赤色態様）と、右進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、金色態様）とが表示される。

【 1 1 7 3 】

このとき、第 1 段階よりも第 2 段階の方が、大当り期待度の高い変化候補が表示される。具体的には、第 1 段階では、赤色態様以下（青色態様、赤色態様）が変化候補となっていたが、第 2 段階では、赤色態様以上（赤色態様、金色態様）が変化候補となっている。また、「NEXT」アイコンが表示されていないので、次の段階には進まず、この段階でアクティブ表示がいずれかのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。

【 1 1 7 4 】

(第 2 段階→最終段階)

いずれかのアクティブ候補表示がある進路部に進むと、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【 1 1 7 5 】

<変化前兆演出から特別変化演出までの一連の演出例>

図 6 6 - 1 9 ~ 図 6 6 - 2 2 は、特別変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が金色態様に変化する特別変化演出が実行される例を示している。

【 1 1 7 6 】

まず、図 6 6 - 1 9 (1) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に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 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 ACE に、通常態様のアクティブ表示 AC を表示させる。

【 1 1 7 7 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ 8 L、8 R から再生出力させていない。

【 1 1 7 8 】

次いで、図 66-19 (2) ~ 図 66-20 (4) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、変化前兆演出 (成功パターン) を実行する。図 66-19 (2) ~ 図 66-20 (4) における演出画像や演出音については、前述した図 66-18 (1) ~ (3A) と同様であるので説明を省略する。

【1179】

次いで、図 66-20 (5) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別変化演出 (第 1 段階) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に進路表示 RI を表示させ、左進路部の先に青色態様のアクティブ候補表示 CAC1 と、中央進路部の先に「NEXT」アイコンと、右進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示 CAC2 とを表示させる。

【1180】

次いで、図 66-20 (6) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別変化演出 (第 1 段階) を継続して実行し、画像表示装置 5 の進路表示 RI の中央進路部を進行態様に変化させ、「NEXT」アイコンを包囲態様に変化させる。

【1181】

次いで、図 66-21 (7) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別変化演出 (第 1 段階) を終了するとともに、特別変化演出 (第 2 段階) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に進路表示 RI を継続して表示させ、左進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示 CAC2 と、右進路部の先に金色態様のアクティブ候補表示 CAC3 とを表示させる。このとき、進路表示 RI には、中央進路部は含まれていない。

【1182】

次いで、図 66-21 (8) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別変化演出 (第 2 段階) を継続して実行し、画像表示装置 5 の進路表示 RI の右進路部を進行態様に変化させる。

【1183】

次いで、図 66-21 (9) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別変化演出 (第 2 段階) を終了するとともに、特別変化演出 (最終段階) を実行し、画像表示装置 5 の画面中央のアクティブ拡大表示 EAC3 を、最終的に進路表示において報知されたアクティブ候補表示の表示態様である金色態様に変化させる。

【1184】

次いで、図 66-22 (10) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、特別変化演出を終了し、アクティブ表示領域 ACE にアクティブ拡大表示の表示態様に対応した金色態様のアクティブ表示 AC3 を表示させる。

【1185】

[R 保留演出]

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて R 保留演出を実行可能である。R 保留演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様を R 態様で表示させることによって報知する先読み予告演出の一種である。本実施形態では、R 保留演出の予告対象 (ターゲット) となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されるときに、変化前兆演出 (成功パターンまたは失敗パターン) が実行される。R 態様の保留表示とは、通常態様の保留表示の中に「R」の文字が表示された態様である。R 保留演出が実行された場合、R 保留演出の予告対象 (ターゲット) となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されたとき、変化前兆演出が実行されるまでアクティブ表示が R 態様で表示される。

【1186】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて R 保留演出を実行することに決定された場合、始動入賞時から次の保留シフトまで保留表示を通常態様で表示させ、次の保留シフトのタイミングで保留表示を R 態様に変化させる。このような形態に限らず、上記のタイミングとは異なるタイミングで、保留表示を R 態様に変化させてもよい。

【1187】

< R 保留演出の演出例 >

図 6 6 - 2 3 は、R 保留演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、保留表示が R 態様に変化する R 保留演出が実行される例を示している。

【 1 1 8 8 】

先ず、図 6 6 - 2 3 (1) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「2 4 6」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「2 4 6」）を確定停止させている。

【 1 1 8 9 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を表示させておらず、第 1 保留表示領域 PD 1 E に通常態様の第 1 保留表示 PD 1 を 3 つ表示させる。これらの第 1 保留表示 PD 1 のうち 3 番目に変動表示が実行される保留記憶は、R 保留演出の予告対象（ターゲット）となっている。

【 1 1 9 0 】

次いで、図 6 6 - 2 3 (2) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。

【 1 1 9 1 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 2 となったことに基づいて、アクティブ表示領域 ACE に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 AC を新たに表示させるとともに、第 1 保留表示領域 PD 1 E に表示されていた通常態様の第 1 保留表示 PD 1 をアクティブ表示領域 ACE 側に 1 つずつシフトさせる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、R 保留演出の予告対象となっている第 1 保留表示 PD 1 R を R 態様に変化させる。

【 1 1 9 2 】

次いで、図 6 6 - 2 3 (3) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「1 3 2」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「1 3 2」）を確定停止させている。

【 1 1 9 3 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を消去させる。

【 1 1 9 4 】

次いで、図 6 6 - 2 3 (4) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させる。

【 1 1 9 5 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 保留記憶数が 1 となったことに基づいて、アクティブ表示領域 ACE に、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示 AC を新たに表示させるとともに、第 1 保留表示領域 PD 1 E に表示されていた R 態様の第 1 保留表示 PD 1 R をアクティブ表示領域 ACE 側に 1 つシフトさせる。

【 1 1 9 6 】

次いで、図 6 6 - 2 3 (5) に示すように、CPU 1 0 3 が第 1 特別図柄の変動表示を

10

20

30

40

50

終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「462」）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、「462」）を確定停止させている。

【1197】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させる。

【1198】

次いで、図66-23(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【1199】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応したR態様のアクティブ表示ACRを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PDEに表示されていたR態様の第1保留表示PDRを消去させる。

【1200】

〔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。

【1201】

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（大当たり、又は、はずれ、大当たりとなる場合の大当たり種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【1202】

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。

【1203】

図66-24及び図66-25は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図64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66-24及び図66-25に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図66-24及び図66-25に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1204】

先ず、演出制御用CPU120は、演出モードが通常モードであるか否かを判定する（ステップS05TM2010）。演出モードが通常モードでない場合（ステップS05TM2010：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2170に処理を進める。

【1205】

演出モードが通常モードである場合（ステップS05TM2010：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2020）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2020：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

10

【1206】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2020：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」又は「SP-A2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2030）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」も「SP-A2」も伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2030：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2070に処理を進める。

【1207】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」又は「SP-A2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2030：YES）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2040）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2040：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

20

【1208】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」である場合（ステップS05TM2040：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」を伴う変動パターンでない場合（ステップS05TM2050：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

30

【1209】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2050：YES）、演出制御用CPU120は、後述する第1通常時大当たり報知演出（図66-32及び図66-33参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2060）、そのまま処理を終了する。

【1210】

ステップS05TM2030：NOの後、後述するSP分岐演出（図66-27（4）山参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2070）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」又は「SP-B2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2080）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」も「SP-B2」も伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2080：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2130に処理を進める。

40

【1211】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」又は「SP-B2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2080：YES）、演出制御用CPU120は、後述するCU演出（図66-31参照）の実行有無を、CU演出の実行有無を決定するためのテーブル（図66-26（A）参照）に基づいて

50

決定し（ステップ S 0 5 T M 2 0 9 0）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 0 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 0 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 2 1 2 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 0 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P - B 1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 1 0）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P - B 1」を伴わない変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 6 0 に処理を進める。

10

【 1 2 1 3 】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P - B 1」を伴う変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 通常時大当り報知演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 1 2 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 2 1 4 】

ステップ S 0 5 T M 2 0 8 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述するストーリー S P 発展演出（図 6 6 - 2 8 ~ 図 6 6 - 3 0 参照）を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 1 3 0）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 4 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

20

【 1 2 1 5 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P - C 1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 5 0）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P - C 1」を伴わない変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 5 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 6 0 に処理を進める。

30

【 1 2 1 6 】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「S P - C 1」を伴う変動パターンである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 5 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 3 通常時大当り報知演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 1 6 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 2 1 7 】

ステップ S 0 5 T M 2 0 1 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 7 0）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 7 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

40

【 1 2 1 8 】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 7 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが後述するラッシュモード：夢夢モード（図 6 6 - 5 9（1）、（2 A）、（3 A）参照）であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0）。演出モードがラッシュモード：夢夢モードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 に処理を進める。

【 1 2 1 9 】

演出モードがラッシュモード：夢夢モードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果

50

が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 0 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 6 6 - 2 6 （ B 1 ）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 1 】

ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが後述するラッシュモード：ナナモード（図 6 6 - 5 9 （ 1 ）、（ 2 B ）、（ 3 B ）参照）であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0）。演出モードがラッシュモード：ナナモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5 に処理を進める。

【 1 2 2 2 】

演出モードがラッシュモード：ナナモードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 3 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 6 6 - 2 6 （ B 2 ）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 4 】

ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O の後（即ち、演出モードが後述するラッシュモード：ジャムモード（図 6 6 - 5 9 （ 1 ）、（ 2 C ）、（ 3 C ）参照）である場合）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであると判定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 5 】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 6 6 - 2 6 （ B 3 ）参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 5 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 6 】

また、ステップ S 0 5 T M 2 0 5 0 : N O、ステップ S 0 5 T M 2 1 1 0 : N O、又は、ステップ S 0 5 T M 2 1 5 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する復活演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 6 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 2 2 7 】

〔変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図 6 6 - 2 6 は、変動開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図 6 6 - 2 6 （ A ）は、ステップ S 0 5 T M 2 0 9 0 において C U 演出の実行有無を決定するときに参照される C U 演出の実行有無決定テーブルの一例である

10

20

30

40

50

。図 6 6 - 2 6 (B 1) は、ステップ S 0 5 T M 2 2 0 0 において夢夢モード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図 6 6 - 2 6 (B 2) は、ステップ S 0 5 T M 2 2 3 0 においてナナモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図 6 6 - 2 6 (B 3) は、ステップ S 0 5 T M 2 2 5 0 においてジャムモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ジャムモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。

【 1 2 2 8 】

＜ C U 演出の実行有無決定テーブル＞

図 6 6 - 2 6 (A) は、C U 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 6 6 - 2 6 (A) に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、C U 演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 1 2 2 9 】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、9 0 % の割合で C U 演出を実行しないことに決定し、1 0 % の割合で C U 演出を実行することに決定する。

【 1 2 3 0 】

また、表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、3 0 % の割合で C U 演出を実行しないことに決定し、7 0 % の割合で C U 演出を実行することに決定する。

【 1 2 3 1 】

このように、表示結果が「はずれ」である場合よりも、表示結果が「大当り」である場合の方が、C U 演出の実行割合が高いため、C U 演出が実行されることによって、大当り期待度が高い変動であることを遊技者に示唆することができる。

【 1 2 3 2 】

＜〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図 6 6 - 2 6 (B 1) は、〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 6 6 - 2 6 (B 1) に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3 R 大当り」又は「1 0 R 大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【 1 2 3 3 】

大当り種別が「3 R 大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄 3 R 時短大当り」、「小当り経由 3 R 時短大当り」である場合）に、1 0 0 % の割合で後述する第 1 右打ち時大当り演出（図 6 6 - 7 0 参照）を実行することに決定する。

【 1 2 3 4 】

大当り種別が「1 0 R 大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄 1 0 R 時短大当り」、「小当り経由 1 0 R 時短大当り」である場合）に、5 0 % の割合で第 1 右打ち時大当り演出を実行することに決定し、5 0 % の割合で後述する第 1 右打ち時特別大当り演出（図 6 6 - 7 1 参照）を実行することに決定する。

【 1 2 3 5 】

このように、大当り種別が「1 0 R 大当り」の場合のみ、第 1 右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第 1 右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「1 0 R 大当り」が発生することを認識することができる。

【 1 2 3 6 】

＜〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図 6 6 - 2 6 (B 2) は、〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テ

10

20

30

40

50

ーブルの具体例を示す説明図である。図 6 6 - 2 6 (B 2) に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3 R 大当り」又は「1 0 R 大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1 2 3 7】

大当り種別が「3 R 大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄 3 R 時短大当り」、「小当り経由 3 R 時短大当り」である場合）に、1 0 0 % の割合で後述する第 2 右打ち時大当り演出（図 6 6 - 7 2 参照）を実行することに決定する。

【1 2 3 8】

大当り種別が「1 0 R 大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄 1 0 R 時短大当り」、「小当り経由 1 0 R 時短大当り」である場合）に、5 0 % の割合で第 2 右打ち時大当り演出を実行することに決定し、5 0 % の割合で後述する第 2 右打ち時特別大当り演出（図 6 6 - 7 3 参照）を実行することに決定する。

【1 2 3 9】

このように、大当り種別が「1 0 R 大当り」の場合のみ、第 2 右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第 2 右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「1 0 R 大当り」が発生することを認識することができる。

【1 2 4 0】

＜[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図 6 6 - 2 6 (B 3) は、[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 6 6 - 2 6 (B 3) に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3 R 大当り」又は「1 0 R 大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【1 2 4 1】

大当り種別が「3 R 大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄 3 R 時短大当り」、「小当り経由 3 R 時短大当り」である場合）に、1 0 0 % の割合で後述する第 3 右打ち時大当り演出（図 6 6 - 7 4 参照）を実行することに決定する。

【1 2 4 2】

大当り種別が「1 0 R 大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄 1 0 R 時短大当り」、「小当り経由 1 0 R 時短大当り」である場合）に、5 0 % の割合で第 3 右打ち時大当り演出を実行することに決定し、5 0 % の割合で後述する第 3 右打ち時特別大当り演出（図 6 6 - 7 5 参照）を実行することに決定する。

【1 2 4 3】

このように、大当り種別が「1 0 R 大当り」の場合のみ、第 3 右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第 3 右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「1 0 R 大当り」が発生することを認識することができる。

【1 2 4 4】

[S P リーチ演出の発展フロー]

次に、本実施形態における S P リーチ演出の発展フロー（以下、適宜「S P 発展フロー」と称する。）を説明する。図 6 6 - 2 7 に示す S P 発展フローの例では、リーチ状態が成立した後に、チャレンジ S P に発展するフローと、バトル S P に発展するフローと、ストーリー S P に発展するフローとが示されている。

【1 2 4 5】

この状態で、図 6 6 - 2 7 (2) 及び (3) に示すチャレンジ S P に発展するフロー、又は、図 6 6 - 2 7 (4) 以降に示すバトル S P、若しくは、ストーリー S P に発展するフローに進む。

10

20

30

40

50

【1246】

図66-27(1)に示すように、各種スーパーリーチを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに、「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。また、アクティブ表示領域ACEには、通常態様のアクティブ表示ACが表示されている。

【1247】

(チャレンジSPに発展するフロー)

図66-27(2)に示すように、チャレンジSPを伴う変動パターンにおける飾り図柄を仮停止させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組合せ(本例では、「232」)を仮停止表示させる。

【1248】

このとき、CPU103が特別図柄の変動表示を継続して実行していることに基づいて、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続させている。また、アクティブ表示領域ACEには、通常態様のアクティブ表示ACが継続して表示されている。

【1249】

図66-27(3)に示すように、チャレンジSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、チャレンジSP演出を実行し、画像表示装置5にチャレンジSP開始画面AIを表示させる。チャレンジSP開始画面AIは、岩画像と「ナナ チャレンジ」の文字を含む画像である。

【1250】

(バトルSP又はストーリーSPに発展するフロー)

図66-27(2)に示すように、バトルSP又はストーリーSPを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させた後で、演出制御用CPU120は、SP分岐演出を実行し、画像表示装置5にSP分岐画面DIを表示させる。SP分岐画面DIは、エフェクト表示を含む画像である。

【1251】

SP分岐演出は、バトルSP又はストーリーSPの何れかのスーパーリーチに発展する前に、SP分岐画面DIが表示されることによって、何れのスーパーリーチに発展するのかを煽る演出である。

【1252】

(バトルSPに発展するフロー)

図66-27(5)に示すように、バトルSPを伴う変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後で、演出制御用CPU120は、バトルSP発展演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP発展画面BDIを表示させる。バトルSP発展画面BDIは、エフェクト表示と、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1253】

図66-27(6)に示すように、バトルSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトルSP演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP開始画面BSIを表示させる。バトルSP開始画面BSIは、キャラクタAと、敵キャラクタXと、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1254】

(ストーリーSPに発展するフロー)

図66-27(7)に示すように、ストーリーSPを伴う変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後で、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP発展画面SDIを表示させる。ストーリーSP発展画面SDIは、エフェクト表示と、キャラクタAとを含む画像である。ストーリーSP発展

10

20

30

40

50

演出の詳細については、後述する図 6 6 - 2 8 ~ 図 6 6 - 3 0 において説明する。

【 1 2 5 5 】

図 6 6 - 2 7 (8) に示すように、ストーリー S P を伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ストーリー S P 演出を実行し、画像表示装置 5 にストーリー S P 開始画面 S S I を表示させる。ストーリー S P 開始画面 S S I は、ストーリータイトル表示 (本例では、「夢夢ちゃんストーリー」) を含む画像である。

【 1 2 5 6 】

〔ストーリー S P 発展演出〕

本実施形態では、ストーリー S P を伴う変動パターンにおいて、S P 分岐演出の後にストーリー S P 発展演出を実行可能である。ストーリー S P 発展演出は、以下に示す (1) ~ (4) で構成される一連の演出である。

【 1 2 5 7 】

(1) ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A の表示色が通常キャラ色 (例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等) となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 G [第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G] 「パワフル」が再生出力される。

【 1 2 5 8 】

(2) ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にブラックアウト画像 B O I が表示される。このとき、演出音 G はスピーカ 8 L、8 R から再生出力されているものの、ミュート処理が実行されている。

【 1 2 5 9 】

なお、上記の実施形態に限らず、ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階)、(第 3 段階)、及び (第 4 段階) が実行されるときに、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 G のチャンネル設定割合を 1 0 0 % とする一方で、ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) が実行されるときに、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 G のチャンネル設定割合を 2 0 % とすることによって、ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) における演出音 G の明瞭性を低下させてもよい。

【 1 2 6 0 】

(3) ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が黄色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【 1 2 6 1 】

次いで、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が継続して表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ 8 L、8 R から連続して演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【 1 2 6 2 】

次いで、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が継続して表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が紫色から紫色と補色対比の関係にある黄色に変化している。また、スピーカ 8 L、8 R から連続して演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【 1 2 6 3 】

次いで、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタ A が継続して表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A 全体の表示色が黄色から黄色と補色

10

20

30

40

50

対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ 8 L、8 R から連続して演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」が再生出力される。

【1 2 6 4】

(4) ストーリー S P 発展演出 (第 4 段階)

ストーリー S P 発展演出 (第 4 段階) は、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示とともに拡大されたキャラクタ A が表示される。このときのキャラクタ A は、キャラクタ A の表示色が通常キャラ色となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 G [第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G] 「パワフル」が再生出力される。

【1 2 6 5】

このように、ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階及び第 4 段階) では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 G 「パ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G 「パワフル」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させている。

【1 2 6 6】

また、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A とが交互に画像表示装置 5 に表示される毎に、第 1 演出音 G 「パ」がスクラッチ処理されて 4 回連続でスピーカ 8 L、8 R から再生出力されている。

【1 2 6 7】

図 6 6 - 4 に示したように、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、チャレンジ S P を伴う変動パターン < ストーリー S P を伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっているので、S P 分岐演出の後にバトル S P に発展する場合よりも、S P 分岐演出の後にストーリー S P に発展する場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。即ち、S P 分岐演出の後にバトル S P 発展演出が実行される場合よりも、S P 分岐演出の後にストーリー S P 発展演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。このように、ストーリー S P 発展演出は、リーチ演出において、最も大当たり期待度が高いスーパーリーチに発展することを報知する変動中予告演出の一種である。

【1 2 6 8】

なお、上記の実施形態では、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A とは表示態様が異なるキャラクタ A が表示されてもよい。

【1 2 6 9】

例えば、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と赤色のキャラクタ A と青色のキャラクタ A の 3 種類のキャラクタ A が順に表示されてもよい。

【1 2 7 0】

なお、上記の実施形態では、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示サイズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示サイズが共通でなくてもよい。

【1 2 7 1】

例えば、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、黄色のキャラクタ A の表示サイズが小さく、紫色のキャラクタ A の表示サイズが大きくてもよい。

【1 2 7 2】

なお、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示ポーズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示ポーズが共通でなくてもよい。

【1273】

このとき、ストーリーSP発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる表示ポーズのキャラクタを表示させることを可能としたが、ストーリーSP発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる種類のキャラクタを表示させることはできないものとする。

【1274】

＜ストーリーSP発展演出の演出例＞

図66-28～図66-30は、ストーリーSP発展演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、ストーリーSP発展演出が実行される例を示している。

10

【1275】

まず、図66-28(1)に示すように、変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後のストーリーSP発展演出を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第1段階)を実行し、画像表示装置5にストーリーSP発展画面SDIを表示させる。ストーリーSP発展画面SDIは、エフェクト表示と、キャラクタAを含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)を、通常キャラ色(例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等)の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1276】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

20

【1277】

次いで、図66-28(2)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第2段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第2段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音Gをスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。

【1278】

次いで、図66-28(3)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第3段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体からブラックアウト画像BOIを消去するとともに、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

30

【1279】

次いで、図66-29(4)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

40

【1280】

次いで、図66-29(5)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、紫色と補色対比の関係にある黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生

50

出力させる。

【1281】

次いで、図66-29(6)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1282】

次いで、図66-30(7)に示すように、変動パターンにおけるストーリーSP発展演出(第4段階)を開始させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第4段階)を実行し、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示EFIとともに拡大されたキャラクタ(A)CAを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)を通常キャラ色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1283】

次いで、図66-30(8)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP開始画面SSIを表示させる。ストーリーSP開始画面SSIは、ストーリータイトル表示(本例では、「夢夢ちゃんストーリー」)を含む画像である。

【1284】

このように、図66-28(3)~図66-29(6)に示すように、ストーリーSP発展演出が実行されるとき、表示色が黄色のキャラクタAと表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAが表示される毎に、第1演出音G「パ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音Gが再生出力されている。

【1285】

〔CU演出〕

本実施形態では、バトルSP演出において、バトルSP演出が開始されてから勝敗分岐のタイミングまでの期間を「バトルSP前半部」と称し、勝敗分岐のタイミングからバトルSP演出が終了するまでの期間を「バトルSP後半部」と称する。本実施形態では、バトルSP演出が実行されているときに表示結果が報知されるよりも前のタイミング(バトルSP前半部の所定のタイミング)で、当該変動表示の大当たり期待度が高いことを示唆するCU演出を実行可能である。CU演出は、バトルSP演出におけるバトル開始画面において、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作する演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Bが再生出力される。以下では、CU演出を、適宜「第1可動体演出」と称する。

【1286】

＜CU演出の演出例＞

図66-31は、CU演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトルSP演出を実行しているときに、CU演出が実行される例を示している。

【1287】

先ず、図66-31(1)に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチ(バトルSP)に発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトルSP演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP開始画面BSIを表示させる。バトルSP開始画面BSIは、キャラクタ(A)CAと、敵キャラクタ(X)CXと、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1288】

次いで、図 6 6 - 3 1 (2) に示すように、C U 演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U 演出を実行し、可動体 Y M を初期位置から第 2 動作位置に動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 B をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 1 2 8 9 】

可動体 Y M が第 2 動作位置にあるときは、画像表示装置 5 は可動体 Y M の後方側（遊技機側）に位置しているため、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル S P に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。

【 1 2 9 0 】

次いで、図 6 6 - 3 1 (3) に示すように、C U 演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U 演出を終了し、可動体 Y M を第 2 動作位置から初期位置に動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 のバトル S P 開始画面 B S I の表示を終了するとともに、バトル中画面 B E I を表示させる。バトル中画面は、キャラクタ (A) C A と、敵キャラクタ (X) C X と、を含む画像である。

【 1 2 9 1 】

〔大当り報知演出〕

本実施形態では、変動表示において表示結果が「大当り」となることを報知する大当り報知演出を実行可能である。本実施形態では、大当り報知演出として、通常モードにおいて実行可能な通常時大当り報知演出と、ラッシュモードにおいて実行可能な右打ち時大当り報知演出とがある。

【 1 2 9 2 】

〔通常時大当り報知演出〕

本実施形態では、通常時大当り報知演出として、第 1 通常時大当り報知演出と、第 2 通常時大当り報知演出と、第 3 通常時大当り報知演出とがある。

【 1 2 9 3 】

〔第 1 通常時大当り報知演出〕

第 1 通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「S P - A 1 大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 1 通常時大当り報知演出は、成功演出に含まれる演出である。第 1 通常時大当り報知演出は、チャレンジ S P 中の所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、チャレンジに成功したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する成功報知画面が画像表示装置 5 に表示される。成功報知画面は、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像である。成功報知画面では、白色の表示色と、白色と補色対比の関係にある黒色の表示色とが交互に切り替えて表示される。

【 1 2 9 4 】

第 1 通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 C 1 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 C 1 及び第 2 演出音 C 1 「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 1 2 9 5 】

本実施形態では、成功報知画面の表示色を白色と黒色とで切り替える毎に、第 1 演出音 C 1 がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので（図 6 6 - 3 2 及び図 6 6 - 3 3 参照）、演出音 C 1 は「コ、コ、コ、コ、コンプリート」と再生出力される。

【 1 2 9 6 】

＜第 1 通常時大当り報知演出の演出例＞

図 6 6 - 3 2 ～図 6 6 - 3 3 は、第 1 通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、チャレンジ S P 演出を実行しているときに、第 1 通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【 1 2 9 7 】

先ず、図 6 6 - 3 2 (1) に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示さ

10

20

30

40

50

せるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。

【1298】

本例では、操作促進表示BTは、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景には煙画像SMIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって煙が晴れてチャレンジが成功することを期待して操作部を操作する。

10

【1299】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I2「押せ」（キャラBボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。実行中のチャレンジSP演出は、キャラクタ（B）が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタ（B）に関連した演出音（キャラクタ（B）のキャラクタボイス）となっている。

【1300】

次いで、図66-32（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI1（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、成功報知画面SNIを、黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

20

【1301】

次いで、図66-32（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI2（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、成功報知画面SNIを、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「コ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

30

【1302】

次いで、図66-33（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI1（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、成功報知画面SNIを、白色とは補色対比の関係にある黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「コ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

40

【1303】

次いで、図66-33（5）に示すように、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI2（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、成功報知画面SNIを、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「コ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1304】

次いで、図66-33（6）に示すように、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI1（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C1及び第2演出音C1「コンプリート」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1305】

50

このように、図 6 6 - 3 2 (2) ~ 図 6 6 - 3 3 (5) に示すように、第 1 通常時大当り報知演出が実行され、演出音 C 1 が再生出力されるときに、第 1 演出音 C 1 「コ」を 4 回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されている。

【 1 3 0 6 】

〔第 2 通常時大当り報知演出〕

第 2 通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「S P - B 1 大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 2 通常時大当り報知演出は、勝利演出に含まれる演出である。第 2 通常時大当り報知演出は、バトル S P 後半中の所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、バトルに勝利したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する勝利報知画面が画像表示装置 5 に表示される。勝利報知画面は、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せと、を含む画像である。本実施形態では、第 2 通常時大当り報知演出では、勝利報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

10

【 1 3 0 7 】

第 2 通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 C 2 「ヴィ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 C 2 及び第 2 演出音 C 2 「ヴィクトリー」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【 1 3 0 8 】

本実施形態では、勝利報知画面が表示される毎に、第 1 演出音 C 2 がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので（図 6 6 - 3 4 ~ 図 6 6 - 3 7 参照）、演出音 C 2 は「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力される。

20

【 1 3 0 9 】

また、第 2 通常時大当り報知演出では、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作する。第 2 通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作し、第 2 通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体 Y M が第 2 動作位置から初期位置に動作する。

【 1 3 1 0 】

＜第 2 通常時大当り報知演出の演出例＞

図 6 6 - 3 4 ~ 図 6 6 - 3 7 は、第 2 通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル S P 演出を実行しているときに、第 2 通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

30

【 1 3 1 1 】

先ず、図 6 6 - 3 4 (1) に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。

【 1 3 1 2 】

本例では、操作促進表示 B T は、押しボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には味方キャラ（A）C A と敵キャラ（X）C X とが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方キャラ（A）が敵キャラ（X）に勝利することを期待して操作部を操作する。

40

【 1 3 1 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 I 1 「押せ」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。実行中のバトル S P 演出は、キャラクタ（A）が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタ（A）に関連した演出音（キャラクタ（A）のキャラクタボイス）となっている。

【 1 3 1 4 】

50

次いで、図 6 6 - 3 4 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 通常時大当り報知演出（勝利演出）を実行し、画像表示装置 5 に勝利報知画面 W N I（本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 2「ヴィ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を初期位置から第 2 動作位置に動作させる。

【 1 3 1 5 】

次いで、図 6 6 - 3 4 (3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 にブラックアウト画像 B O I を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1「ヴィ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を継続して第 2 動作位置に位置させている。

【 1 3 1 6 】

次いで、図 6 6 - 3 4 (4) ~ 図 6 6 - 3 6 (9) における演出画像や演出音については、前述した図 6 6 - 3 4 (2) 及び (3) と同様であるので説明を省略する。

【 1 3 1 7 】

また、図 6 6 - 3 4 (3) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 1 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間（以下、適宜「ブラックアウト期間」と称する。）は 0 . 5 S であり、図 6 6 - 3 5 (5) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 2 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間は 0 . 4 S であり、図 6 6 - 3 6 (7) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 3 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間は 0 . 3 S であり、図 6 6 - 3 6 (9) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 4 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間は 0 . 2 S である。

【 1 3 1 8 】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第 1 演出音 C 2「ヴィ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第 2 通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【 1 3 1 9 】

次いで、図 6 6 - 3 7 (1 0) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に勝利報知画面 W N I（本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 2 及び第 2 演出音 C 2「ヴィクトリー」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を継続して第 2 動作位置に位置させている。

【 1 3 2 0 】

次いで、図 6 6 - 3 7 (1 1) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に勝利報知画面 W N I（本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を第 2 動作位置から初期位置に動作させる。

【 1 3 2 1 】

〔第 3 通常時大当り報知演出〕

第 3 通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「S P - C 1 大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 3 通常時大当り報知演出は、達成演出に含まれる演出である。第 3 通常時大当り報知演出は、ストーリー S P 中の所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、ストーリーを達成したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する達成報知画面が画像表示装置 5 に表示される。達成報知画面は、「C o n g r a t u l a t i o n s」の文字と、キャラクタ（A）～キャラクタ（C）と、を含む画像

10

20

30

40

50

である。本実施形態では、第3通常時大当り報知演出では、達成報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

【1322】

第3通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C3及び第2演出音C3「ングラチュレーション」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1323】

本実施形態では、達成報知画面が表示される毎に、第1演出音C3がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので（図66-38～図66-41参照）、演出音C3は「コ、コ、コ、コ、ングラチュレーション」と再生出力される。

10

【1324】

また、第3通常時大当り報知演出では、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する。第3通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作し、第3通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体YMが第2動作位置から初期位置に動作する。

【1325】

＜第3通常時大当り報知演出の演出例＞

図66-38～図66-41は、第3通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、ストーリーSP演出を実行しているときに、第3通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

20

【1326】

先ず、図66-38（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。このとき、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示BTを中心とした渦巻きエフェクト表示UEFIが表示されており、画像表示装置5の画面右上に本ストーリーSPのタイトル表示（本例では、「夢夢ちゃんストーリー」の文字）が表示されている。

【1327】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景にはストーリー映像を一旦中断させる渦巻きエフェクト表示UEFIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によってストーリーが達成することを期待して操作部を操作する。

30

【1328】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I4「押せ」（キャラA～キャラCの3人ボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。実行中のストーリーSP演出は、キャラクタ（A）が主に登場し、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）も登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとき演出音は、キャラクタ（A）、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）に関連した演出音（キャラクタ（A）、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）の3人のキャラクタボイス）となっている。

40

【1329】

次いで、図66-38（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出（達成演出）を実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANI（本例では、「Congratulations」の文字と、キャラクタ（A）～キャラクタ（C）とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

【1330】

50

次いで、図 6 6 - 3 8 (3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 にブラックアウト画像 B O I を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 3 「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を継続して第 2 動作位置に位置させている。

【 1 3 3 1 】

次いで、図 6 6 - 3 8 (4) ~ 図 6 6 - 4 0 (9) における演出画像や演出音については、前述した図 6 6 - 3 8 (2) 及び (3) と同様であるので説明を省略する。

【 1 3 3 2 】

また、図 6 6 - 3 8 (3) に示すように、第 3 通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は 0 . 5 S であり、図 6 6 - 3 9 (5) に示すように、第 3 通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は 0 . 4 S であり、図 6 6 - 4 0 (7) に示すように、第 3 通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は 0 . 3 S であり、図 6 6 - 4 0 (9) に示すように、第 3 通常時大当り報知演出における 4 回目のブラックアウト期間は 0 . 2 S である。

【 1 3 3 3 】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第 1 演出音 C 3 「コ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第 3 通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【 1 3 3 4 】

次いで、図 6 6 - 4 1 (1 0) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に達成報知画面 A N I を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 演出音 C 3 及び第 2 演出音 C 3 「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を継続して第 2 動作位置に位置させている。

【 1 3 3 5 】

次いで、図 6 6 - 4 1 (1 1) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に達成報知画面 A N I を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動体 Y M を第 2 動作位置から初期位置に動作させる。

【 1 3 3 6 】

〔プレミア演出（突然大当り報知演出）〕

本実施形態では、特別図柄が変動表示を実行しているときに、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で、表示結果が「大当り」となることを報知するプレミア演出（突然大当り報知演出）を実行可能である。

【 1 3 3 7 】

プレミア演出は、変動開始時やリーチ成立時に、スピーカ 8 L、8 R から演出音 K が再生出力される。この演出音 K は、前述した通常時大当り報知演出の演出音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3）や前述した右打ち時大当り報知演出の演出音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3）とは異なる演出音であり、適宜「突然大当り報知音」、「プレミア音」と称する。

【 1 3 3 8 】

〔復活演出〕

本実施形態では、S P 演出において表示結果が「はずれ」となることが一旦報知（仮はずれ報知）された後に、最終表示結果が「大当り」となることを報知する復活演出を実行可能である。変動パターンの説明において記載したように、チャレンジ S P、バトル S P、又は、ストーリー S P のうちのいずれのスーパーリーチを伴う変動パターンにおいても、復活演出を実行可能である。

【 1 3 3 9 】

復活演出は、以下に示す一連の演出である。

先ず、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示が表示される。第 1 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成され、第 1 復活表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 1 復活表示は、第 1 復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1 3 4 0】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示よりも大きい画像である第 2 復活表示が表示される。第 2 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成され、第 2 復活表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 2 復活表示は、第 2 復活表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

10

【1 3 4 1】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示が表示される。第 1 復活表示は、第 1 復活表示全体の表示色が黒色とは補色対比の関係となる白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1 3 4 2】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 復活表示が表示される。第 2 復活表示は、第 2 復活表示全体の表示色が白色と補色対比の関係となる黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

20

【1 3 4 3】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 復活表示が表示される。第 3 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字で構成され、第 3 復活表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 3 復活表示は、第 3 復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J 及び第 2 演出音 J]「フィーバー」が再生出力される。

【1 3 4 4】

本実施形態では、第 1 復活表示と第 2 復活表示とが表示される毎に、第 1 演出音 J がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので (図 6 6 - 4 2 ~ 図 6 6 - 4 4 参照)、演出音 J は「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」と再生出力される。

30

【1 3 4 5】

本実施形態では、「F E」や「F E V E R」の文字は文字の枠線だけで構成されており、文字の中は塗りつぶされていないので、文字より奥の表示レイヤであって、文字の中の領域に配置されたオブジェクトは視認可能となる。第 1 復活表示と第 2 復活表示と第 3 復活表示は、キャラクタ A の表示レイヤ < 「F E」や「F E V E R」の文字の表示レイヤの優先度で構成されているので、「F E」や「F E V E R」の文字の中の領域に配置されたキャラクタ A が部分的に視認可能となっている。

【1 3 4 6】

なお、上記の実施形態では、復活演出では、第 1 復活表示と、第 1 復活表示よりも表示サイズが大きい第 2 復活表示とが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出では、第 1 復活表示と、第 1 復活表示よりも表示サイズが大きい第 2 復活表示とが交互に表示されなくてもよい。

40

【1 3 4 7】

例えば、復活演出では、第 1 復活表示と、第 1 復活表示よりも表示サイズが大きい第 2 復活表示と、第 2 復活表示よりも表示サイズが大きい第 3 復活表示と、第 3 復活表示よりも表示サイズが大きい第 4 復活表示と、が順に表示されてもよい。

【1 3 4 8】

< 復活演出の演出例 >

図 6 6 - 4 2 ~ 図 6 6 - 4 4 は、復活演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル S P 演出中に敗北演出が実行されているときに、

50

復活演出が実行される例を示している。

【1349】

まず、図66-42(1)に示すように、変動パターンにおける敗北演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、敗北演出を実行し、画像表示装置5に敗北報知画面LNI(本例では、「敗北」の文字と、敵キャラクタ(X)と、はずれであることを示す飾り図柄の組合せ「323」とを含む画像)を表示させる。

【1350】

次いで、図66-42(2)に示すように、変動パターンにおける復活演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、敗北演出を終了するとともに、復活演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示REI1(本例では、「FE」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J]「フィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1351】

次いで、図66-42(3)に示すように、演出制御用CPU120は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第2復活表示REI2(本例では、「FE」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第2復活表示全体の表示色を白色とは補色対比の関係となる黒色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J]「フィ」をスピーカ8L、8Rから連続して再生出力させる。

【1352】

次いで、図66-43(4)及び(5)における演出画像や演出音については、前述した図66-42(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

【1353】

次いで、図66-43(6)に示すように、演出制御用CPU120は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第3復活表示REI3(本例では、「FEVER」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J及び第2演出音J]「フィーバー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1354】

次いで、図66-44(7)に示すように、変動パターンにおける勝利演出を実行するべきタイミングで、演出制御用CPU120は、復活演出を終了し、勝利演出を実行する。このときの演出画像は、図66-37(11)と同様であるので説明を省略する。

【1355】

[ラウンド表示]

本実施形態では、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態において、画像表示装置5の画面左上部に、大当たりラウンド遊技のラウンド数や、小当たりを含む小当たり経由の大当たりラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示を表示可能である。以下では、大当たりラウンド遊技の期間を、適宜「大当たりラウンド期間」と称する。

【1356】

[図柄大当りの場合]

本実施形態では、大当たり種別が図柄大当たりである場合、ラウンド表示＝大当たりラウンド数となっている。

例えば、大当たり種別が「図柄10R時短大当たり」である場合、大当たり遊技の1ラウンド目はラウンド表示＝「1ROUND」と表示され、大当たり遊技の10ラウンド目はラウンド表示＝「10ROUND」と表示される。

【1357】

[小当たり経由大当りの場合]

本実施形態では、大当り種別が小当り経由大当りである場合、

(1) 小当り遊技：ラウンド表示＝1 R O U N D

(2) 大当り遊技：ラウンド表示＝大当りラウンド数＋1

となっている。

例えば、大当り種別が「小当り経由10(9)R時短大当り」である場合、小当り遊技はラウンド表示＝「1 R O U N D」と表示され、大当り遊技の1ラウンド目はラウンド表示＝「2 R O U N D」と表示され、大当り遊技の9ラウンド目はラウンド表示＝「10 R O U N D」と表示される。

【1358】

〔大当りラウンド中の楽曲〕

本実施形態では、大当り遊技において、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当り中にVストック演出が実行されていない場合、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することが可能である。

【1359】

本実施形態では、パチンコ遊技機1に、特殊操作部（本例では、パチンコ遊技機1に備えられた十字キー（不図示））が備えられている。大当り遊技中の楽曲が選択可能な期間には、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であり、遊技者によって特殊操作部の左右キーの部分の部分が操作された場合に、楽曲が切り替わる。

【1360】

また、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作部を操作するよう遊技者に促す特殊操作促進表示BT2（本例では、十字キーを模したアイコン）と、現在選択中の楽曲の情報が示されている楽曲表示（音符を模したオブジェクト、再生（選択）されている楽曲の名前）と、が表示されている。

【1361】

本実施形態では、大当りラウンド中であっても、後述するVストック演出が実行された場合等、楽曲を選択できない場合があり、この場合に、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2を表示させないことによって、楽曲が選択できないことを遊技者に認識させる。

【1362】

本実施形態では、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であるので、特殊操作促進表示BT2は、特殊操作部の左右キーのみ操作可能であることを示す態様（左右キーの部分のみ色が付いた態様）で表示されている。

【1363】

＜ラウンド表示の演出例＞

図66-45(A)及び(B)は、ラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1364】

＜図柄大当りのラウンド表示の演出例＞

図66-45(A)は、図柄大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、大当り種別が「図柄3R時短大当り」が発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1365】

まず、図66-45(A)：(1)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「1 R O U N D」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00000pt」の文字）と、通常大当り背景画像（山と太陽と音符を含む背景画像）と、を含む画像である。

【1366】

10

20

30

40

50

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口やV入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1367】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させる。

【1368】

＜小当り経由大当りのラウンド表示の演出例＞

図66-45（B）は、小当り及び小当り経由大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、小当り大当り種別が「図柄3（2）R時短大当り」となる小当り、V入賞、及び大当りが発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1369】

まず、図66-45（B）：（1）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「1Round」の文字）と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ（A）とを含む画像とを含む画像である。

【1370】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口や大入賞口やV入賞口（ここではV入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1371】

次いで、図66-45（B）：（2）に示すように、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VI（本例では、「VGET」の文字）を表示させる。

【1372】

次いで、図66-45（B）：（3）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2ROUND」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00600pt」の文字）と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。

【1373】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させる。

【1374】

〔保留連演出〕

本実施形態では、保留記憶バッファとしてのRAM122に「当り」（「大当り」または「小当り」のいずれか）に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合を、「保留連」と称する。本実施形態では、大当りが発生したときに記憶されている保留情報において、将来的に「当り」となる保留情報があり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを

10

20

30

40

50

報知する保留連演出を実行可能である。なお、保留情報の表示結果が「小当り」の場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。

【1375】

本実施形態では、大当りファンファーレ期間を適宜「大当りFF期間」と称し、大当りラウンド期間を適宜「大当りRD期間」と称し、大当りエンディング期間を適宜「大当りED期間」と称する。

【1376】

保留連演出は、第1保留連演出と、第2保留連演出とがある。第1保留連演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。第2保留連演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから保留連演出の対象となっている当り変動表示が開始されるまでの期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。

【1377】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、全ての保留記憶の表示結果が「当り」である場合、保留連の数である保留連数の最大値は「4」である。

【1378】

〔次回確定演出〕

本実施形態では、大当りが発生したときの当該大当り種別が、時短制御回数が99回となる「次回確定大当り」（「図柄10R時短大当り」（99回）又は「小当り経由10（9）時短大当り」（99回））であり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り遊技状態の終了後に制御される時短状態で実質的に次の「当り」が連続的に発生することを報知する次回確定演出を実行可能である。以下では、実質的に次の「当り」が連続的に発生する場合を「次回連」と称する。

【1379】

次回確定演出は、第1次回確定演出と、第2次回確定演出とがある。第1次回確定演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。第2次回確定演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから次の当り変動表示が開始されるまでの期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。

【1380】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、当該大当りの大当り種別と全ての保留記憶の大当り種別が「次回確定大当り」である場合、次回連の数である次回連数の最大値は「5」である。

【1381】

〔Vストック演出〕

本実施形態では、「保留連」又は「次回連」の少なくともいずれか一方である場合を適宜「Vストック」、「当りがストックされている」と称する。本実施形態では、保留連演出と次回確定演出の演出態様は共通であり、保留連演出と次回確定演出の実行タイミングも共通であるので、保留連演出と次回確定演出とを「Vストック演出」と称する。

【1382】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、Vストックの数であるVストック数（保留連数または次回連数）の最大値は「5」である。

【1383】

図66-46に示すように、大当り遊技状態において実行される第1保留連演出と第1次回確定演出とを「第1Vストック演出」と称し、時短状態において実行される第2保留連演出と第2次回確定演出とを「第2Vストック演出」と称する。

【1384】

10

20

30

40

50

＜第 1 V ストック演出＞

V ストック演出のうち第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出、第 1 次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【1385】

先ず、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミングで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 V ストック表示が表示される。第 1 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第 1 V ストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第 1 V ストック表示は、第 1 V ストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A]「ブ」が再生出力される。また、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1（スクラッチ：4 回）及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」も再生出力される。

10

【1386】

このとき、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 A のチャンネル設定割合を 100%とする一方で、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X のチャンネル設定割合を 20%とすることによって、楽曲 X の明瞭性を低下させるとともに、演出音 A の明瞭性を向上させている。また、第 1 V ストック演出が実行される前にいずれかの楽曲（楽曲 A～楽曲 C）が再生出力されていた場合、その楽曲の再生出力を終了し、楽曲 X の再生出力を開始する。即ち、第 1 V ストック演出に関連する楽曲である楽曲 X が他の楽曲を優先して再生出力される。

20

【1387】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 V ストック表示よりも大きい画像である第 2 V ストック表示が表示される。第 2 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第 2 V ストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第 2 V ストック表示は、第 2 V ストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A]「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

【1388】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 V ストック表示が表示される。第 1 V ストック表示は、第 1 V ストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A]「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

30

【1389】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 V ストック表示が表示される。第 2 V ストック表示は、第 2 V ストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A]「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

【1390】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 V ストック表示が表示される。第 3 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第 3 V ストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第 3 V ストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A 及び第 2 演出音 A]「ブイストック」が再生出力される。また、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力されている。

40

【1391】

本実施形態では、第 1 V ストック表示と第 2 V ストック表示とが表示される毎に、第 1 演出音 A をスクラッチさせてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 A は「

50

ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力される。（図 6 6 - 5 1 及び図 6 6 - 5 2 参照）。

【1 3 9 2】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に操作促進表示が表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] が継続して再生出力されている。

【1 3 9 3】

次いで、所定の契機（プッシュボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、画像表示装置 5 の画面中央部に V ストック数表示が表示される。V ストック数表示は、虹色の「V」の文字と、黒色の「S T O C K」の文字と、「× [V ストック数]」の文字と、で構成される。「× [V ストック数]」の [V ストック数] の部分には、V ストック数に応じて「1」～「5」の数字が示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] が継続して再生出力されている。

10

【1 3 9 4】

次いで、画像表示装置 5 に特殊大当りラウンド遊技画像 O B I が表示される。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示と、賞球数表示と、特殊大当り背景画像（キャラ A とキャラ B とキャラ C とを含む背景画像）と、虹色のテロップ表示と、縮小された V ストック数表示と、を含む画像である。

【1 3 9 5】

このとき、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1（スクラッチ：4 回）及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」が継続して再生出力されている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X のチャンネル設定割合を 1 0 0 % とすることによって、楽曲 X の明瞭性を向上させている。

20

【1 3 9 6】

そして、第 1 V ストック演出は、大当り遊技状態が終了するときに終了する。大当り R D 期間の第 1 V ストック演出では、画像表示装置 5 に特殊大当りラウンド遊技画像 O B I が継続して表示される。なお、大当り R D 期間における最終ラウンドの第 1 V ストック演出では、大当り最終ラウンド遊技画像 O L I に虹色テロップ表示と V ストック数表示が重畳表示される。大当り E D 期間の第 1 V ストックでは、画像表示装置 5 の画面右上部及び画面左下部に、虹色テロップ表示のみが継続して表示される。大当り E D 期間は、後述する時短突入演出が実行される期間であるので、時短突入演出の演出画像に虹色テロップ表示が重畳表示される。

30

【1 3 9 7】

＜第 2 V ストック演出＞

V ストック演出のうち第 2 V ストック演出（第 2 保留連演出、第 2 次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【1 3 9 8】

まず、時短状態への制御を開始したタイミングで、画像表示装置 5 に背景画像として特殊時短背景画像を表示させる（図 6 6 - 6 3 参照）。この特殊時短背景画像は、「パワフル R U S H」の文字と、演出モードエンブレム（「夢夢モード」エンブレム、「ナナモード」エンブレム、「ジャムモード」エンブレム）と、虹色テロップ表示と、縮小された V ストック数表示と、各キャラクタ（キャラ A、キャラ B、キャラ C）を含む画像である。なお、特殊時短背景画像として、第 1 特殊時短背景画像（夢夢モード対応）と、第 2 特殊時短背景画像（ナナモード対応）と、第 3 特殊時短背景画像（ジャムモード対応）とがある。

40

【1 3 9 9】

このとき、アクティブ表示領域 A C E にはアクティブ表示を表示するための特殊アクティブ表示ガイド A C G が表示され、第 2 保留表示領域 P D 2 E には第 2 保留表示を表示するための特殊第 2 保留表示ガイド P D 2 G が表示される。

【1 4 0 0】

次いで、V ストックの対象となっている保留記憶に基づく変動表示が開始されると、第

50

2 V ストック演出を終了し、特殊時短背景画像の縮小された V ストック数表示を消化（消去）して、当該変動表示で V ストックに対応した「当り」が発生することを報知する V ストック開放演出（不図示）を実行する。なお、本実施形態では、第 2 V ストック演出を終了し、V ストック開放演出を実行した後も、画像表示装置 5 に縮小された V ストック数表示以外の特殊時短背景画像は継続して表示させる。なお、V ストックに対応した「当り」の小当り遊技及び大当り遊技中には、虹色テロップ表示のみが継続して演出画像に重畳表示される。

【1401】

また、第 2 V ストック演出では、スピーカ 8 L、8 R からスクラッチ処理された楽曲 X [楽曲データ X 1（スクラッチ：4 回）及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される。但し、特別図柄の変動表示が実行されていない期間には、楽曲 X のチャンネル設定割合を 0 % とするミュート処理が実行されることによって、遊技者は楽曲 X の再生出力を認識できない。一方で、特別図柄の変動表示が実行されている期間には、楽曲 X のチャンネル設定割合を 100 % とすることによって、遊技者は楽曲 X の再生出力を認識できる。

【1402】

〔大当り開始時演出決定処理〕

図 66-47 は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 64 に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップ S176）において、図 66-47 に示す大当り開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 66-47 に示す大当り開始時演出決定処理により決定する。

【1403】

まず、演出制御用 CPU 120 は、当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りであるか否かを判定する（ステップ S05TM3010）。当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りでない場合（ステップ S05TM3010：NO）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま処理を終了する。

【1404】

当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りである場合（ステップ S05TM3010：YES）、演出制御用 CPU 120 は、後述する大当り種別報知演出を実行することに決定し（ステップ S05TM3020）、保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S05TM3030）。

【1405】

保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」である場合（ステップ S05TM3030：YES）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S05TM3050 に処理を進める。

【1406】

保留記憶のうちいずれかの表示結果も「小当り」又は「大当り」でない場合（ステップ S05TM3030：NO）、演出制御用 CPU 120 は、当該大当りの大当り種別が「10R 大当り A」であるか否かを判定する（ステップ S05TM3040）。当該大当りの大当り種別が「10R 大当り A」でない場合（ステップ S05TM3040：NO）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S05TM3080 に処理を進める。

【1407】

当該大当りの大当り種別が「10R 大当り A」である場合（ステップ S05TM3040：YES）、演出制御用 CPU 120 は、ステップ S05TM3050 に処理を進める。

【1408】

ステップ S 0 5 T M 3 0 3 0 : Y E S、又は、ステップ S 0 5 T M 3 0 4 0 : Y E S の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 V ストック演出の実行有無を、第 1 V ストック演出の実行有無を決定するためのテーブル（図 6 6 - 4 8 (A) 参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 3 0 5 0）、第 1 V ストック演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 3 0 6 0）。第 1 V ストック演出を実行しないことに決定している場合（ステップ S 0 5 T M 3 0 6 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 に処理を進める。

【 1 4 0 9 】

第 1 V ストック演出を実行することに決定している場合（ステップ S 0 5 T M 3 0 6 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後述する V ストックフラグをセットし（ステップ S 0 5 T M 3 0 7 0）、ステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 に処理を進める。

10

【 1 4 1 0 】

ステップ S 0 5 T M 3 0 4 0 : N O、ステップ S 0 5 T M 3 0 6 0 : N O、又は、ステップ S 0 5 T M 3 0 7 0 の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を決定するためのテーブル（図 6 6 - 4 8 (B) 参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 3 0 8 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 4 1 1 】

本実施形態では、V ストックフラグは、第 1 V ストック演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。V ストックフラグがセットされていることによって、後述する変動開始待ち時演出決定処理において、第 2 V ストック演出を実行することに決定可能となり、後述する変動開始時演出判定処理において、第 2 V ストック演出を継続して実行することを決定可能となる。この V ストックフラグは、V ストックフラグがセットされたときの対象となる V ストック（保留連、次回連）に対応する当り変動表示が終了したときに消去される。

20

【 1 4 1 2 】

〔大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図 6 6 - 4 8 (A) 及び (B) は、大当り開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図 6 6 - 4 8 (A) は、ステップ S 0 5 T M 3 0 5 0 において第 1 V ストック演出の実行有無を決定するときに参照される第 1 V ストック演出の実行有無決定テーブルの一例である。図 6 6 - 4 8 (B) は、ステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 において大当り種別報知演出で報知される大当り種別を決定するときに参照される大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの一例である。

30

【 1 4 1 3 】

＜第 1 V ストック演出の実行有無決定テーブル＞

図 6 6 - 4 8 (A) は、第 1 V ストック演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 6 6 - 4 8 (A) に示すように、この実施の形態では、第 1 V ストック演出の実行有無の項目として、「実行なし」、「実行あり（大当り F F 期間）」、及び「実行あり（大当り R D 期間）」の何れかを決定可能となっており、これらの各項目に対して、それぞれ判定値が割り振られている。「実行あり（大当り F F 期間）」とは、第 1 V ストック演出を大当り F F 期間に実行することに決定することであり、「実行あり（大当り R D 期間）」とは、第 1 V ストック演出を大当り R D 期間に実行することに決定することである。

40

【 1 4 1 4 】

図 6 6 - 4 8 (A) に示すように、50%の割合で「実行なし」に決定し、25%の割合で「実行あり（大当り F F 期間）」に決定し、25%の割合で「実行あり（大当り R D 期間）」に決定する。

【 1 4 1 5 】

＜大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル＞

図 6 6 - 4 8 (B) は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブ

50

ルの具体例を示す説明図である。図 66-48 (B) に示すように、この実施の形態では、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」、「10R大当りB」、又は「3R大当りB」の何れであるかと、Vストックフラグのセット有無とに応じて、大当り種別報知演出において報知される大当り種別が決定される。

【1416】

図 66-48 (B) に示すように、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき（Vストックフラグがセット無しするとき）、後述する第2大当り種別「MAX BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているとき（Vストックフラグがセット有りのとき）であって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、後述する第3大当り種別「V S TOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第2大当り種別「M A X B O N U S」に決定する。

10

【1417】

また、当該大当りの大当り種別が「10R大当りB」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、第3大当り種別「V S TOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第2大当り種別「MAX BONUS」に決定する。

20

【1418】

また、当該大当りの大当り種別が「3R大当りB」である場合、Vストックフラグがセットされていないとき、第1大当り種別「BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りFF期間であるとき、第3大当り種別「V S TOCK BONUS」に決定し、Vストックフラグがセットされているときであって、第1Vストック演出の実行タイミングが大当りRD期間であるとき、第1大当り種別「BONUS」に決定する。

【1419】

このように、Vストックフラグがセットされている場合のみ、第3大当り種別「V S TOCK BONUS」が報知されているので、第3大当り種別「V S TOCK B O N U S」が報知されることは、これから第1Vストック演出が実行されることを報知する演出であると言える。

30

【1420】

〔大当り種別報知演出〕

本実施形態では、大当り遊技状態の大当りFF期間に、当該大当りの大当り種別を報知する大当り種別報知演出を実行可能である。大当り種別報知演出で報知される大当り種別として、「3R大当りB」（即ち、「図柄3R時短大当り」、又は「小当り経由3（2）R時短大当り」）であることを報知する第1大当り種別と、「10R大当りB」（即ち、「図柄10R時短大当り」（7回）、又は「小当り経由10（9）R時短大当り」（7回））であることを報知する第2大当り種別と、「10R大当りA」（即ち、「図柄10R時短大当り」（99回）、又は「小当り経由10（9）R時短大当り」（99回））であることを報知する第3大当り種別と、が設けられている。

40

【1421】

第1大当り種別は「BONUS」の文字が示され、第2大当り種別は「MAX B O N U S」の文字が示され、第3大当り種別は「V S TOCK B O N U S」の文字が示される。

【1422】

大当り種別報知演出は、以下に示す一連の演出である。

先ず、図 66-49 (1) に示すように、CPU103が大当りFF期間を開始させると、画像表示装置5の画面中央上部に第1大当り種別候補表示OSA、画面左下部に第2

50

大当り種別候補表示 O S B、及び、画面右下部に第 3 大当り種別候補表示 O S C が表示される。

【1 4 2 3】

次いで、図 6 6 - 4 9 (2) に示すように、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を第 1 大当り種別候補表示 O S A、第 2 大当り種別候補表示 O S B、及び、第 3 大当り種別候補表示 O S C に重畳表示させる。

【1 4 2 4】

次いで、遊技者が操作部を操作すると、大当り開始時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 において決定されていた大当り種別が画像表示装置 5 の画面全体に表示される。

10

【1 4 2 5】

具体的には、図 6 6 - 4 9 (3 A) に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 において決定されていた大当り種別が第 1 大当り種別である場合、「B O N U S」の文字が画像表示装置 5 の画面全体に表示され、図 6 6 - 4 9 (3 B) に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 において決定されていた大当り種別が第 2 大当り種別である場合、「M A X B O N U S」の文字が画像表示装置 5 の画面全体に表示され、図 6 6 - 4 9 (3 C) に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 8 0 において決定されていた大当り種別が第 3 大当り種別である場合、「V S T O C K B O N U S」の文字が画像表示装置 5 の画面全体に表示される。

20

【1 4 2 6】

＜大当り（第 1 V ストック演出なし）の演出例＞

図 6 6 - 5 0 は、第 1 V ストック演出が実行されない大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技において V 入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【1 4 2 7】

先ず、図 6 6 - 5 0 (1 A) 及び (1 B) における演出画像については、前述した図 6 6 - 4 9 (3 A) 及び (3 B) と同様であるので説明を省略する。

30

【1 4 2 8】

次いで、図 6 6 - 5 0 (2) に示すように、C P U 1 0 3 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 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に通常大当りラウンド遊技画像 O A I を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 6 0 0 p t」の文字）と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【1 4 2 9】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スクラッチ処理されていない演出音 A [楽曲データ A]「パワフルパワー（以下略）」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

40

【1 4 3 0】

＜大当り（大当り F F 期間に第 1 V ストック演出あり）＞

図 6 6 - 5 1 ~ 図 6 6 - 5 3 は、大当り F F 期間に第 1 V ストック演出が実行される大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技において V 入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【1 4 3 1】

50

先ず、図 6 6 - 5 1 (1) における演出画像については、前述した図 6 6 - 4 9 (3 C) と同様であるので説明を省略する。

【 1 4 3 2 】

次いで、図 6 6 - 5 1 (2) に示すように、大当り F F 期間の第 1 V ストック演出を実行すべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 V ストック表示 V S I 1 を表示させる。第 1 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V S T O C K」の頭文字の「V」の文字で構成され、第 1 V ストック表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 1 V ストック表示は、第 1 V ストック表示全体の表示色が白色となっている。

【 1 4 3 3 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A] 「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1 (スクラッチ : 4 回) 及び楽曲データ X 2] 「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー (以下略) 」も再生出力させる。

【 1 4 3 4 】

本例では、このときの演出音 A のチャンネル設定割合を 1 0 0 % とする一方で、楽曲 X のチャンネル設定割合を 2 0 % とすることによって、楽曲 X の明瞭性を低下させるとともに、演出音 A の明瞭性を向上させている。

【 1 4 3 5 】

次いで、図 6 6 - 5 1 (3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 V ストック演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 V ストック表示よりも大きい画像である第 2 V ストック表示 V S I 2 を表示させる。第 2 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V S T O C K」の頭文字の「V」の文字で構成され、第 2 V ストック表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 2 V ストック表示は、第 2 V ストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。

【 1 4 3 6 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A] 「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力させている。

【 1 4 3 7 】

次いで、図 6 6 - 5 2 (4) 及び (5) における演出画像や演出音については、前述した図 6 6 - 5 1 (2) 及び (3) と同様であるので説明を省略する。なお、図 6 6 - 5 2 (4) では、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] が継続して再生出力されている他は図 6 6 - 5 1 (2) と同様である。

【 1 4 3 8 】

次いで、図 6 6 - 5 2 (6) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 V ストック表示 V S I 3 を表示させる。第 3 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V S T O C K」の文字で構成され、第 3 V ストック表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 3 V ストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「S T O C K」の文字の表示色が黒色となっている。

【 1 4 3 9 】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A 及び第 2 演出音 A] 「ブイストック」を再生出力させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力させている。

【 1 4 4 0 】

このように、第 1 V ストック表示 V S I 1 と第 2 V ストック表示 V S I 2 とが表示される毎に、第 1 演出音 A がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 A は「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力されている。

【 1 4 4 1 】

次いで、図 6 6 - 5 3 (7) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作促進表示を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] を継続して再生出力させている。

【 1 4 4 2 】

次いで、図 6 6 - 5 3 (8) に示すように、所定の契機（プッシュボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）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 V ストック数表示 V N I（本例では、「V S T O C K × 1」）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] を継続して再生出力させている。

【 1 4 4 3 】

次いで、図 6 6 - 5 3 (9) に示すように、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に特殊大当りラウンド遊技画像 O B I を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 6 0 0 p t」の文字）と、特殊大当り背景画像と、虹色テロップ表示 T I と、縮小された V ストック数表示 V N I と、を含む画像である。

【 1 4 4 4 】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1（スクラッチ：4 回）及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」を継続して再生出力させている。なお、大当りラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X のチャンネル設定割合を 1 0 0 % とすることによって、楽曲 X の明瞭性を向上させている。

【 1 4 4 5 】

<大当り（大当り R D 期間に第 1 V ストック演出あり）>

図 6 6 - 5 4 ~ 図 6 6 - 5 7 は、大当り R D 期間に第 1 V ストック演出が実行される大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技において V 入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【 1 4 4 6 】

先ず、図 6 6 - 5 4 (1 A) 及び (1 B) 並びに (2) における演出画像や演出音については、前述した図 6 6 - 5 0 (1 A) 及び (1 B) 並びに (2) と同様であるので説明を省略する。

【 1 4 4 7 】

次いで、図 6 6 - 5 4 (3) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 V ストック演出を実行し、画像表示装置 5 の通常大当りラウンド遊技画像 O A I を消去するとともに、画面中央部に第 1 V ストック表示 V S I 1 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド表示（本例では、「3 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 7 5 0 p t」の文字）との表示を継続させている。

【 1 4 4 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A]「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 A [楽曲データ A] の再生出力を終了させるとともに、楽曲 X [楽曲データ X 1（スクラッチ：4 回）及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」の再生出力を開始させる。

【 1 4 4 9 】

本例では、このときの演出音 A のチャンネル設定割合を 1 0 0 % とする一方で、楽曲 X のチャンネル設定割合を 2 0 % とすることによって、楽曲 X の明瞭性を低下させるとともに、演出音 A の明瞭性を向上させている。

【 1 4 5 0 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X が再生出力されてい

10

20

30

40

50

るものの、画像表示装置 5 の画面左下部に楽曲に関連する情報をなにも表示させていない。

【1451】

次いで、図 66-54 (4) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 V ストック演出を継続して実行し、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 V ストック表示よりも大きい画像である第 2 V ストック表示 V S I 2 を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、ラウンド表示（本例では、「3 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 7 5 0 p t」の文字）との表示を継続させている。

【1452】

また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A] 「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力させている。

【1453】

次いで、図 66-55 (5) 及び (6) における演出画像や演出音については、前述した図 66-54 (3) 及び図 66-55 (4) と同様であるので説明を省略する。なお、図 66-54 (3) 及び図 66-55 (4) では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。また、図 66-55 (5) では、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] が継続して再生出力されている他は図 66-54 (3) と同様である。

【1454】

次いで、図 66-56 (7) ~ 図 66-57 (10) における演出画像や演出音については、前述した図 66-52 (6) ~ 図 66-53 (9) と同様であるので説明を省略する。なお、図 66-56 (7) ~ 図 66-57 (10) では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。

【1455】

なお、図 66-57 (10) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1 (スクラッチ: 4 回) 及び楽曲データ X 2] 「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー (以下略)」を継続して再生出力させている。大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X のチャンネル設定割合を 100% とすることによって、楽曲 X の明瞭性を向上させている。これに伴い、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 X」の文字）を表示させている。但し、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 を表示させていない。

【1456】

このように、大当たり R D 期間に第 1 V ストック演出が実行される場合、第 1 V ストック演出が実行される前まで実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出（通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲 A の再生出力）が中断され、第 1 V ストック演出が実行された後に先に実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出（通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲 A の再生出力）とは異なる演出態様の各種演出（特殊大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲 X の再生出力）が再開される。

【1457】

〔大当たり終了時演出決定処理〕

図 66-58 は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 64 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 S 176）において、図 66-58 に示す大当たり終了時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、大当たり終了指定コマンドを受信すると、大当たり終了時に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 66-58 に示す大当たり終了時演出決定処理により決定する。

【1458】

先ず、演出制御用CPU120は、当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM4010）。当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM4010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1459】

当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM4010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する時短突入演出を実行することにより決定し（ステップS05TM4020）、そのまま処理を終了する。

【1460】

〔ラッシュモードにおける演出モード〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されるとき演出モードとして、「夢夢モード」と、「ナナモード」と、「ジャムモード」とが設けられている。「夢夢モード」は、主にキャラAが登場する演出モードであり、「ナナモード」は、主にキャラBが登場する演出モードであり、「ジャムモード」は、主にキャラCが登場する演出モードである。

【1461】

本実施形態では、ラッシュモードをいずれの演出モードで遊技するかを遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当りラウンド遊技の最終ラウンド（3R大当りなら3ラウンド目、10R大当りなら10ラウンド目）において、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像が表示される。この大当り最終ラウンド遊技画像には、画面左部に第1選択部（夢夢モード）と、画面中央部に第2選択部（ナナモード）と、画面右部に第3選択部（ジャムモード）と、が設けられている。遊技者が操作部を操作することによって、この大当り最終ラウンド遊技画像の第1選択部～第3選択部に示されたいずれかの演出モードを選択することが可能となっている。

【1462】

本実施形態では、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像において、各選択部のうち選択されている状態の選択部は通常色（各キャラクタの通常キャラ色（キャラA：髪が緑色、肌が肌色、マントが赤色等））で表示され、このときの態様を「選択態様」と称し、各選択部のうち選択されていない状態の演出モードは全体が灰色で表示され、このときの態様を「非選択態様」と称する。

【1463】

本実施形態では、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが開始され、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が開始されたときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち第1選択部（夢夢モード）が選択態様で表示され、第2選択部（ナナモード）および第3選択部（ジャムモード）が非選択態様で表示される。そして、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが終了され、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が終了されるときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち選択態様となっている選択部に対応した演出モードにラッシュモードで実行される演出モードとして決定する。

【1464】

＜ラッシュモードにおける演出モードの演出例＞

図66-59は、大当りラウンド期間の最終ラウンド目に、ラッシュモードにおける演出モードを選択し、選択された演出モードのラッシュモードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1465】

先ず、図66-59（1）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00300pt」の文字）と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120

10

20

30

40

50

は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字）を表示させている。

【1 4 6 6】

この状態で、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、図 6 6 - 5 9（2 A）に示す第 1 選択部（夢夢モード）に決定されるパターン、図 6 6 - 5 9（2 B）に示す第 2 選択部（ナナモード）に決定されるパターン、又は、図 6 6 - 5 9（2 C）に示す第 3 選択部（ジャムモード）に決定されるパターンに進む。

【1 4 6 7】

（第 1 選択部（夢夢モード）に決定されるパターン）

図 6 6 - 5 9（2 A）に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第 1 選択部を選択態様で表示させるとともに、第 2 選択部および第 3 選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 4 5 0 p t」の文字）とに更新されている。

【1 4 6 8】

この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラッシュモードの演出モードとして第 1 選択部に対応した夢夢モードに決定する。

【1 4 6 9】

次いで、図 6 6 - 5 9（3 A）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 1 通常時短背景画像を表示させる。この第 1 通常時短背景画像は、「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレム E M I 1 と、キャラクタ（A）C A と、を含む画像である。

【1 4 7 0】

このとき、特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 C P U 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実行している。また、アクティブ表示領域 A C E に、通常態様のアクティブ表示 A C を表示させている。

【1 4 7 1】

（第 2 選択部（ナナモード）に決定されるパターン）

図 6 6 - 5 9（2 B）に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第 2 選択部を選択態様で表示させるとともに、第 1 選択部および第 3 選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 4 5 0 p t」の文字）とに更新されている。

【1 4 7 2】

この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラッシュモードの演出モードとして第 2 選択部に対応したナナモードに決定する。

【1 4 7 3】

次いで、図 6 6 - 5 9（3 B）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ナナモードに制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 2 通常時短背景画像を表示させる。この第 2 通常時短背景画像は、「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回」の文字）と、「ナナモード」エンブレム E M I 2 と、キャラクタ（B）C B と、を含む画像である。

【1 4 7 4】

このとき、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 C P U 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

10

20

30

40

50

て、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1475】

（第3選択部（ジャムモード）に決定されるパターン）

図66-59（2C）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第3選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第2選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00450pt」の文字）とに更新されている。

10

【1476】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第3選択部に対応したジャムモードに決定する。

【1477】

次いで、図66-59（3C）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ジャムモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第3通常時短背景画像を表示させる。この第3通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「ジャムモード」エンブレムEMI3と、キャラクタ（C）CCと、を含む画像である。

【1478】

20

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1479】

〔変動開始待ち時演出決定処理〕

図66-60は、変動開始待ち時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図64に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップS170）において、図66-60に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、客待ちデモ指定コマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図66-60に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

30

【1480】

まず、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM5010）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM5010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1481】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM5010：YES）、演出制御用CPU120は、Vストックフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS05TM5020）。Vストックフラグがセットされていない場合（ステップS05TM5020：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

40

【1482】

Vストックフラグがセットされている場合（ステップS05TM5020：YES）、演出制御用CPU120は、第2Vストック演出を実行することに決定し（ステップS05TM5020）、そのまま処理を終了する。

【1483】

このように、変動開始待ち時演出決定処理のステップS05TM5020：YES→ステップS05TM5030に示したように、Vストックフラグがセットされている場合、第2Vストック演出を実行することに決定している。

【1484】

50

〔変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理〕

図66-61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64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66-61に示す変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理を実行する。具体的には、演出制御用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、第2Vストック演出の実行有無を、図66-61に示す変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理により決定する。

10

〔1485〕

まず、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM6010）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM6010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

〔1486〕

演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM6010：YES）、演出制御用CPU120は、Vストックフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS05TM6020）。Vストックフラグがセットされていない場合（ステップS05TM6020：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

〔1487〕

Vストックフラグがセットされている場合（ステップS05TM6020：YES）、演出制御用CPU120は、当該変動表示がVストックフラグの対象となる当り変動表示であるか否かを判定する（ステップS05TM6030）。

20

〔1488〕

当該変動表示がVストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合（ステップS05TM6030：NO）、演出制御用CPU120は、第2Vストック演出を継続して実行することに決定し（ステップS05TM6040）、そのまま処理を終了する。

〔1489〕

当該変動表示がVストックフラグの対象となる当り変動表示である場合（ステップS05TM6030：YES）、演出制御用CPU120は、第2Vストック演出を終了することに決定し（ステップS05TM6050）、そのまま処理を終了する。

30

〔1490〕

このように、変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理のステップS05TM6020：YES→ステップS05TM6030：NO→ステップS05TM6040に示したように、Vストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示がVストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合、第2Vストック演出を継続して実行することに決定している。また、変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理のステップS05TM6020：YES→ステップS05TM6030：YES→ステップS05TM6050に示したように、Vストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示がVストックフラグの対象となる当り変動表示である場合、第2Vストック演出を終了することに決定している。

40

〔1491〕

〔時短（ラッシュモード）のVストック有無に応じた演出態様〕

本実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されているときに、Vストックフラグがセットされているか否かに応じて、ラッシュモード中の演出画像や演出音に関連する演出態様が異なる。即ち、第2Vストック演出が実行されているかに応じて、ラッシュモードの演出態様が異なる。

〔1492〕

本実施形態では、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、ラッシュモード中にVストック演出が実行されていない場合、ラ

50

ッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲 A ～楽曲 C のうちから遊技者が任意に選択することが可能である。また、ラッシュモード中に V ストック演出が実行されている場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲 A ～楽曲 C のうちから遊技者が任意に選択することができず、ラッシュモード中の楽曲は楽曲 X が固定で再生出力される。

【1493】

＜時短（第2 V ストック演出なし）の場合の演出例＞

図 66-62 は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2 V ストック演出が実行されないときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、V ストックフラグがセットされていないことに基づいて、第2 V ストック演出が実行されない例を示している。

10

【1494】

図 66-62 に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に背景画像として第1 通常時短背景画像を表示させる。この第1 通常時短背景画像は、「パワフル RUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレム EMI 1 と、キャラクタ（A）CA と、を含む画像である。

【1495】

このとき、CPU 103 が第2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に通常態様のアクティブ表示 AC を表示させており、第2 保留表示領域 PD2E に通常態様の第2 保留表示 PD2 を4つ表示させている。

20

【1496】

また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 BT2 と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から楽曲 A [楽曲データ A] を再生出力させている。

【1497】

＜時短（第2 V ストック演出あり）の場合の演出例＞

図 66-63 は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2 V ストック演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、V ストックフラグがセットされていることに基づいて、第2 V ストック演出が実行される例を示している。

30

【1498】

図 66-63 に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に背景画像として第1 特殊時短背景画像を表示させる。この第1 特殊時短背景画像は、「パワフル RUSH」の文字と、「夢夢モード」エンブレム EMI 1 と、キャラクタ（A）CA と、虹色テロップ表示 TI と、縮小された V ストック数表示 VNI とを含む画像である。

40

【1499】

このとき、CPU 103 が第2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE の特殊アクティブ表示ガイド ACG に通常態様のアクティブ表示 AC を表示させており、第2 保留表示領域 PD2E の特殊第2 保留表示ガイド PD2G に通常態様の第2 保留表示 PD2 を4つ表示させている。

50

【1500】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕を再生出力させている。

【1501】

このように、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することが可能であるので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されている。一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することができないので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されていない。

10

【1502】

また、画像表示装置5に表示される固定の演出画像（以下、適宜「インターフェイス」と称する。）は、第2Vストック演出が実行されていない時短状態よりも、第2Vストック演出が実行されている時短状態の方がより一層豪華な表示態様となっている。本実施形態におけるインターフェイスとは、対応表示を表示するための領域（アクティブ表示領域、第2保留表示領域）や背景画像のことである。

【1503】

具体的には、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

20

【1504】

また、本実施形態では、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、残り時短回数表示が表示されている一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されていない。これは、次回の「当り」が確定していない状態である第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」を発生させなくてはならないので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって必要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されている。一方で、次回の「当り」が確定している状態である第2Vストック演出が実行されている時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」が発生することを認識しているので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって不要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されていない。

30

【1505】

なお、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されてもよい。この場合、残り時短回数表示は「残り∞回」と表示される。次回の「当り」が確定している状態である第2Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数が無限回であること（残り時短回数表示「残り∞回」）を示唆することによって、次回の「当り」が発生するまで時短状態が継続することを示唆でき、遊技者を安心させることができる。但し、実際には無限回の時短制御が行われることはなく、残り時短回数表示を「残り∞回」と表示させることによって、保留連や次回連していることを示唆している。

40

【1506】

〔Vストック演出後のラウンド表示〕

50

本実施形態では、Vストック演出が実行された後の当該Vストック演出の対象となる「当り」が発生したときの「当り」におけるラウンド表示は、前回の大当りにおけるラウンド表示を引き継いで表示される。具体的には、Vストック演出が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後が発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示される。

【1507】

＜Vストック演出後の大当りラウンド＞

図66-64は、Vストック演出後に発生した「当り」に対応したラウンド表示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、Vストック演出が実行された「大当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」であり、当該Vストック演出の対象となる「当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」である例を示している。

10

【1508】

先ず、図66-64（1）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「01950pt」の文字）と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。

20

【1509】

また、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を実行し、画像表示装置5の大当り最終ラウンド遊技画像OLIに、虹色テロップ表示TIとVストック数表示VNIを重畳表示させている。

【1510】

次いで、図66-64（2）における演出画像については、前述した図66-63と同様であるので説明を省略する。

30

【1511】

そして、1回以上の第2特別図柄の変動表示が実行された後、Vストックの対象となる当り変動表示が実行される。この変動において、Vストック開放演出が実行され、画像表示装置5の画面右下のVストック数表示VNIが消去されたものとする。

【1512】

次いで、図66-64（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、最終的な小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。即ち、表示結果が「小当り」となる飾り図柄及び小図柄の組合せを確定停止させる。

40

【1513】

次いで、図66-64（4）に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「11Round」の文字）と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ（A）とを含む画像とを含む画像である。

【1514】

50

次いで、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VIを表示させる（不図示）。

【1515】

次いで、図66-64(5)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当たりラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「12ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「02100pt」の文字)と、特殊大当たり背景画像と、虹色テロップ表示TIと、を含む画像である。このとき、Vストック数が0であることに基づいて、大当たりラウンド遊技画像には、縮小されたVストック数表示VNIは表示されていない。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字)を表示させている。

【1516】

〔時短突入演出〕

本実施形態では、大当たり後に制御される演出モードがラッシュモードである場合、当該大当たりの大当たりED期間に、ラッシュモードに制御されることを報知する時短突入演出を実行可能である。時短突入演出は、以下に示す一連の演出である。

【1517】

先ず、時短突入演出が実行されると、画像表示装置5にラッシュモード説明画像JRIが表示される。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要があることを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAとを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

【1518】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。第3カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第3カウントダウン画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第3カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字に色が付加(以下、適宜「有色態様」と称する。)されており、「2」及び「1」の数字に色が付加されていない(以下、「無色態様」と称する。)。数字が有色態様で表示されることにより、その数字までのカウントダウンが進んでいることを遊技者は認識できる。この場合、「321」のカウントダウンのうち「3」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」が再生出力される。

【1519】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。第2カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。この場合、「321」のカウントダウンのうち「2」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」が再生出力される。

【1520】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。第1カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。この場合、「321」のカウントダウンのうち「1」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」が再生出力される。

【1521】

10

20

30

40

50

次いで、画像表示装置 5 にスタート画像 J S I が表示される。スタート画像は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 2 演出音 F (スクラッチ：4 回)] と [第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F] 「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

【1 5 2 2】

＜時短突入演出の演出例＞

図 6 6 - 6 5 ~ 図 6 6 - 6 7 は、時短突入演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、大当り遊技状態の大当り E D 期間において時短突入演出が実行された後に、時短状態に制御される例を示している。

10

【1 5 2 3】

先ず、図 6 6 - 6 5 (1) に示すように、大当り遊技状態の大当り E D 期間における時短突入演出を実行するべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を実行し、画像表示装置 5 にラッシュモード説明画像 J R I を表示させる。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報（本例では、「パワフル R U S H が残り 0 回になるまで右打ちを続けてね!」）と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル 3 0 を操作する必要があることを遊技者に示唆するデモアイコン（本例では、「D E M O」の文字が示されたアイコン）と、キャラクタ A とを含む画像である。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [効果音]（不図示）を再生出力させる。

20

【1 5 2 4】

次いで、図 6 6 - 6 5 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 3 カウントダウン画像 C D I 3 を表示させる。第 3 カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第 3 カウントダウン画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第 3 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字が有色態様で表示されており、「2」及び「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 3] 「スリー」を再生出力させる。

30

【1 5 2 5】

次いで、図 6 6 - 6 5 (3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 2 カウントダウン画像 C D I 2 を表示させる。第 2 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 2] 「ツー」を再生出力させる。

【1 5 2 6】

次いで、図 6 6 - 6 6 (4) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 1 カウントダウン画像 C D I 1 を表示させる。第 1 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 1] 「ワン」を再生出力させる。

40

【1 5 2 7】

次いで、図 6 6 - 6 6 (5) に示すように、画像表示装置 5 にスタート画像 J S I を表示させる。スタート画像は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 2 演出音 F (スクラッチ：4 回)] と

50

〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」を生出力させる。

【1528】

このように、時短突入演出におけるスタート画像が表示されるときに、第2演出音Fがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音Fのうち第2演出音F及び第3演出音Fは「ス、ス、ス、ス、スタート」と再生出力される。

【1529】

次いで、図66-66(6)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り7回」の文字)と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、を含む画像である。このとき、第1通常時短背景画像には、キャラクタ(A)CAは表示されていない。

10

【1530】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていないことに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前の大当たりが発生した変動表示の最終的な飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させている。また、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域PD2Eに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

20

【1531】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させている。但し、このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させていない。

【1532】

次いで、図66-67(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ると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

30

【1533】

また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第2保留表示領域PD2Eに表示されていた通常態様の第2保留表示PD2をアクティブ表示領域ACE側に1つずつシフトさせる。

【1534】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を継続して表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させている。

40

【1535】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ(A)CAを移動させながら登場させる。本例では、画像表示装置5の画面左部にキャラクタ(A)CAの上半身のみが表示されている。

【1536】

次いで、図66-67(8)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ(A)CAを移動させながら登場させ、本例では、画像表示装置5の画面中央部にキャラクタ(A)CAの全身が表示されている。

50

【1537】

〔殲滅SP演出〕

本実施形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当り」の変動パターンの殲滅SP演出において、敵キャラY群を殲滅させられるか否かの指標として殲滅ゲージが表示される。ここで、「SP-X大当り」の変動パターンの場合、操作部を操作（連打）することによって、制限時間（操作有効期間）内に殲滅ゲージを最大値（殲滅アイコン）まで到達させることができ、殲滅演出が実行され、最終表示結果が「大当り」であることが報知される。一方で、「SP-Xはずれ」の変動パターンの場合、操作部を操作（連打）することによって、制限時間（操作有効期間）内に殲滅ゲージを最大値（殲滅アイコン）まで到達させることができず、残存演出が実行され、表示結果が「はずれ」であることが報知される。

10

【1538】

＜殲滅SP演出の演出例＞

図66-68は、殲滅SP演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、殲滅SP演出を実行しているときに、残存演出が実行されるパターン例と、殲滅演出が実行されるパターン例とを示している。

【1539】

先ず、図66-68（1）に示すように、変動パターンにスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を実行し、画像表示装置5に殲滅SP開始画像を表示させる。殲滅SP開始画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージと、「ボタン連打で敵を殲滅せよ！」の文字とが重畳表示された画像である。

20

【1540】

次いで、図66-68（2）に示すように、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を継続して実行し、画像表示装置5に殲滅SP連打画像を表示させる。殲滅SP連打画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージGIと、操作部（本例では、プッシュボタン31B）を操作（連打）するよう遊技者に促す操作促進表示BTとが重畳表示された画像である。

【1541】

本例では、操作促進表示BTは、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの右方に「連打！！」という文字と、上方に下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景には敵キャラY群CYGや殲滅ゲージGIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作（プッシュボタン31Bの連打）によって敵キャラY群を殲滅させることを期待して操作部を操作する。

30

【1542】

なお、遊技者が操作部を操作しなかった場合であっても、所定期間経過等で変動パターンに基づいた演出（残存演出、殲滅演出）が実行される。

【1543】

この状態で、操作有効期間が終了すると、図66-68（3A）に示す残存演出が実行されるパターン、又は、図66-68（3B）に示す殲滅演出が実行されるパターンに進む。

40

【1544】

（残存演出が実行されるパターン）

図66-68（3A）に示すように、「SP-Xはずれ」の変動パターンにおける残存演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、残存演出を実行し、画像表示装置5に残存報知画像ZIを表示させる。残存報知画像は、敵キャラY群CYGに、殲滅アイコンに到達していない態様の殲滅ゲージGIと、「残存」の文字とが重畳表示された画像である。

【1545】

50

（殲滅演出が実行されるパターン）

図 6 6 - 6 8 （ 3 B ） に示すように、「 S P - X 大当り」の変動パターンにおける殲滅演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、殲滅演出を実行し、画像表示装置 5 に殲滅報知画像 D S I を表示させる。殲滅報知画像は、敵キャラ Y 群が殲滅され炎上していることを示す炎画像に、殲滅アイコンに到達した態様の殲滅ゲージ G I と、「殲滅」の文字とが重畳表示された画像である。

【 1 5 4 6 】

〔殲滅 S P 中の演出音〕

本実施形態では、殲滅 S P 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作を受け付けると、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」が再生出力される。即ち、操作部が 1 回操作されると、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」が 1 回再生出力される。また、演出音 H の再生出力期間は 3 S である。

【 1 5 4 7 】

本実施形態では、殲滅 S P 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付け、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」が再生出力されているときの演出音 H の再生出力期間（3 S）が終了するよりも前のタイミングで、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、先に再生出力されていた演出音 H の再生出力がキャンセルされ、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力が新たに開始される。これは、第 2 操作の後の第 3 操作、第 3 操作の後の第 4 操作、（以降略）についても同様である。

【 1 5 4 8 】

遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音 H が新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音 H をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させることができる。このような構成によれば、操作部を連打する遊技性を有する殲滅 S P 演出の興趣を向上できる。

【 1 5 4 9 】

＜殲滅 S P 演出中の演出音の演出例＞

図 6 6 - 6 9 （ 1 ） 及び （ 2 ） は、殲滅 S P 演出に関連した各演出の演出音の一例を示す説明図である。

【 1 5 5 0 】

図 6 6 - 6 9 （ 1 ） に示すように、殲滅 S P 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T 1 ～ T L の期間）の所定のタイミング（タイミング：T 2）で、遊技者による操作部の操作を受け付けると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」を再生出力させる。本例では、演出音 H の再生出力期間は 3 S である。

【 1 5 5 1 】

また、図 6 6 - 6 9 （ 2 ） に示すように、殲滅 S P 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T 1 ～ T L の期間）の所定のタイミング（タイミング：T 2）で、遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付けると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H を再生出力させる。

【 1 5 5 2 】

次いで、第 1 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T 3）で、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 1 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【 1 5 5 3 】

次いで、第 2 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T 4）で、次の操作部の操作（第 3 操作）を受け付けると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、

10

20

30

40

50

8 R から第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 3 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 2 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【1554】

次いで、第 3 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 3 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T5）で、次の操作部の操作（第 4 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU120 は、スピーカ 8 L、8 R から第 3 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 4 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 3 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

10

【1555】

次いで、第 4 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 4 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T6）で、次の操作部の操作（第 5 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU120 は、スピーカ 8 L、8 R から第 4 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 5 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 4 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。そして、第 5 操作に基づく演出音 H は「くらえー」が 3 秒間再生出力される

【1556】

このように、遊技者によって操作部が操作される毎に、演出音 H がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 H は「く、く、く、く、くらえー」と再生出力される。

20

【1557】

〔右打ち時大当り報知演出〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されているときの変動表示において、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果が「大当り」であることを報知する右打ち時大当り報知演出を実行可能である。右打ち時大当り報知演出として、第 1 右打ち時大当り報知演出と、第 2 右打ち時大当り報知演出と、第 3 右打ち時大当り報知演出とがある。本実施形態では、演出モードがラッシュモードに制御されているときを、適宜「右打ち」と称する。

30

【1558】

〔第 1 右打ち時大当り報知演出〕

第 1 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「3 R 大当り」又は「10 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 1 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン 31 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【1559】

第 1 右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音 D1〔第 1 演出音 D1 及び第 2 演出音 D1〕「ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

40

【1560】

＜第 1 右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図 66-70 は、第 1 右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1561】

先ず、図 66-70（1）に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU120 は

50

、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 3 1 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。その他の演出画像については、図 6 6 - 5 9（3 A）と同様であるので説明を省略する。

【1 5 6 2】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。

【1 5 6 3】

このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 I 1 「押せ」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタ A が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタ A に関連した演出音（キャラクタ A のキャラクタボイス）となっている。

10

【1 5 6 4】

次いで、図 6 6 - 7 0（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を停止表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1 及び第 2 演出音 D 1] 「ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタ A が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されときの演出音は、キャラクタ A に関連した演出音（キャラクタ A のキャラクタボイス）となっている。

20

【1 5 6 5】

次いで、図 6 6 - 7 0（3）に示すように、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「3 3 3」）を確定停止させている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 A C E 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 A C を消去させている。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音の再生出力も終了する。

30

【1 5 6 6】

このように、図 6 6 - 7 0 に示すように、第 1 右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音 D 1 「ヴィクトリー」が再生出力されている。

【1 5 6 7】

〔第 1 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 1 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「1 0 R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 1 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

40

【1 5 6 8】

第 1 右打ち時特別大当り報知演出では、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D 1] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 5 6 9】

＜第 1 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 6 6 - 7 1 は、第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出

50

音の一例を示す説明図である。

【1570】

先ず、図66-71(1)における演出画像や演出音については、前述した図66-70(1)と同様であるので説明を省略する。

【1571】

次いで、図66-71(2)における演出画像については、前述した図66-70(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D1〔第1演出音D1(スクラッチ：2回)及び第2演出音D1〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとききの演出音は、キャラクタAに関連した演出音(キャラクタAのキャラクタボイス)となっている。

10

【1572】

次いで、図66-71(3)における演出画像や演出音については、前述した図66-70(3)と同様であるので説明を省略する。

【1573】

このように、図66-71に示すように、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D1が2回スクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音D1は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」(キャラAボイス)と再生出力されている。

20

【1574】

〔第2右打ち時大当り報知演出〕

第2右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果(大当り種別)が「3R大当り」又は「10R大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに行われる大当り報知演出の一種である。第2右打ち時大当り報知演出は、所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【1575】

第2右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音D2〔第1演出音D2及び第2演出音D2〕「ヴィクトリー」(キャラBボイス)がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

30

【1576】

＜第2右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図66-72は、第2右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1577】

先ず、図66-72(1)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、押しボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図66-59(3B)と同様であるので説明を省略する。

40

【1578】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I2「押せ」(キャラBボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとききの演出音は、キャラクタBに関連した演出音(キャラクタBのキャラクタボイス)となっている。

【1579】

次いで、図66-72(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用

50

CPU120は、第2右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D2〔第1演出音D2及び第2演出音D2〕「ヴィクトリー」（キャラBボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとききの演出音は、キャラクタBに関連した演出音（キャラクタBのキャラクタボイス）となっている。

【1580】

次いで、図66-72（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからいずれの演出音の再生出力も終了する。

【1581】

このように、図66-72に示すように、第2右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音D2「ヴィクトリー」（キャラBボイス）が再生出力されている。

【1582】

〔第2右打ち時特別大当り報知演出〕

第2右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第2右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【1583】

第2右打ち時特別大当り報知演出では、演出音D2〔第1演出音D2（スクラッチ：2回）及び第2演出音D2〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラBボイス）がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

【1584】

＜第2右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図66-73は、第2右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1585】

先ず、図66-73（1）における演出画像や演出音については、前述した図66-72（1）と同様であるので説明を省略する。

【1586】

次いで、図66-73（2）における演出画像については、前述した図66-72（2）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D2〔第1演出音D1（スクラッチ：2回）及び第2演出音D2〕「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラBボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとききの演出音は、キャラクタBに関連した演出音（キャラクタBのキャラクタボイス）となっている。

【1587】

次いで、図66-73（3）における演出画像や演出音については、前述した図66-72（3）と同様であるので説明を省略する。

【1588】

このように、図66-73に示すように、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D2が2回スクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音D2は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【1589】

〔第3右打ち時大当り報知演出〕

第3右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「3R大当り」又は「10R大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第3右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

10

【1590】

第3右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音D3〔第1演出音D3及び第2演出音D3〕「ヴィクトリー」（キャラCボイス）がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

【1591】

＜第3右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図66-74は、第3右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

20

【1592】

先ず、図66-74（1）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図66-59（3C）と同様であるので説明を省略する。

【1593】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I3「押せ」（キャラCボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタCが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタCに関連した演出音（キャラクタCのキャラクタボイス）となっている。

30

【1594】

次いで、図66-74（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第3右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D3〔第1演出音D3及び第2演出音D3〕「ヴィクトリー」（キャラCボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタCが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタCに関連した演出音（キャラクタCのキャラクタボイス）となっている。

40

【1595】

次いで、図66-74（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は

50

、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音の再生出力も終了する。

【1596】

このように、図 66-74 に示すように、第 3 右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音 D 3 「ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）が再生出力されている。

【1597】

〔第 3 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 3 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 2 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（プッシュボタン 31B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【1598】

第 3 右打ち時特別大当り報知演出では、演出音 D 3 [第 1 演出音 D 3（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D 3]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【1599】

＜第 3 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 66-75 は、第 3 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1600】

先ず、図 66-75（1）における演出画像や演出音については、前述した図 66-74（1）と同様であるので説明を省略する。

【1601】

次いで、図 66-75（2）における演出画像については、前述した図 66-74（2）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D 3 [第 1 演出音 D 3（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D 3]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

【1602】

次いで、図 66-75（3）における演出画像や演出音については、前述した図 66-74（3）と同様であるので説明を省略する。

【1603】

このように、図 66-75 に示すように、第 3 右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第 1 演出音 D 3 が 2 回スクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 D 3 は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【1604】

〔大当り報知演出における演出音の再生出力期間〕

図 66-76 は、大当り報知演出における演出音の再生出力期間を説明するためのテーブル（以下、適宜「大当り報知演出音の再生出力期間テーブル」と称する。）を示す図である。大当り報知演出音の再生出力期間テーブルには、大当り報知演出の種別ごとに、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別ごとの総出力期間が示されている。図 66-76 には、以下に示すように、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別ごとの総出力期間の具体例が示されている。

【1605】

・第 1 通常時大当り報知演出：

第1演出音C1 (0.25S) × 4 + (第1演出音C1 + 第2演出音C1 (5.25S)) = 総出力期間 (6.25S)

【1606】

・第2通常時大当り報知演出：

第1演出音C2 (0.25S) × 4 + (第1演出音C2 + 第2演出音C2 (5.25S)) = 総出力期間 (6.25S)

【1607】

・第3通常時大当り報知演出：

第1演出音C3 (0.25S) × 4 + (第1演出音C3 + 第2演出音C3 (5.25S)) = 総出力期間 (6.25S)

【1608】

・第1右打ち時大当り報知演出：

第1演出音D1 + 第2演出音D1 (5.25S) = 総出力期間 (5.25S)

【1609】

・第1右打ち時特別大当り報知演出：

第1演出音D1 (0.25S) × 2 + (第1演出音D1 + 第2演出音D1 (5.25S)) = 総出力期間 (5.75S)

【1610】

・第2右打ち時大当り報知演出：

第1演出音D2 + 第2演出音D2 (5.25S) = 総出力期間 (5.25S)

【1611】

・第2右打ち時特別大当り報知演出：

第1演出音D2 (0.25S) × 2 + (第1演出音D2 + 第2演出音D2 (5.25S)) = 総出力期間 (5.75S)

【1612】

・第3右打ち時大当り報知演出：

第1演出音D3 + 第2演出音D3 (5.25S) = 総出力期間 (5.25S)

【1613】

・第3右打ち時特別大当り報知演出：

第1演出音D3 (0.25S) × 2 + (第1演出音D3 + 第2演出音D3 (5.25S)) = 総出力期間 (5.75S)

【1614】

〔本実施形態における一連の演出例〕

次に、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中にVストックが発生したときの演出例に関して、図66-77～図66-83を用いて説明する。

【1615】

図66-77～図66-79は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中にVストックが発生したときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図66-80～図66-83は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中にVストックが発生したときに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【1616】

本例では、演出モードが通常モードに制御されているときに、表示結果が「大当り」、且つ、変動パターンが「SP-C1大当り」となる第1特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において、変化前兆演出、特別変化演出、ストーリーSP発展演出、および、第3通常時大当り報知演出等が実行されるものとする。

【1617】

また、演出モードがチャレンジモードに制御されているときに、時短1回転目の表示結果が「小当り」となり、この時短状態中に発生した保留記憶のうち1つの保留記憶の表示

10

20

30

40

50

結果も「小当り」となり、チャレンジモード中に発生した大当りにおいて、第1 Vストック演出、および、時短突入演出等が実行されるものとする。

【1618】

また、演出モードがラッシュモードに制御されているときに、第2 Vストック演出、および、第1 右打ち時大当り報知演出等が実行されるものとする。また、Vストックの対象となる小当り遊技状態でV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、大当り種別報知演出等が実行されるものとする。

【1619】

先ず、図66-80(1)における演出画像や演出音(図66-77:T1)は、前述した図66-19(1)と同様であるので説明を省略する。

【1620】

次いで、図66-80(2)における演出画像や演出音(図66-77:T2)は、前述した図66-19(2)と同様であるので説明を省略する。

【1621】

次いで、図66-80(3)における演出画像や演出音(図66-77:T3)は、前述した図66-20(5)と同様であるので説明を省略する。

【1622】

次いで、図66-80(4)~(7)における演出画像や演出音(図66-77:T5、T6、T7、T8)は、前述した図66-27(1)、(4)、(7)、(8)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

【1623】

次いで、図66-80(8)及び図66-81(9)における演出画像や演出音(図66-77:T9、T10)は、前述した図66-38(1)及び(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

【1624】

次いで、図66-81(10)における演出画像や演出音(図66-77:T11)は、前述した図66-41(11)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

【1625】

次いで、図66-81(11)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5し、5c、5rにおいて、表示結果が「大当り」となる小図柄の組合せ(本例では、「222」)を確定停止させている(図66-77:T12)。このとき、演出制御用CPU120は、現在変動表示が実行されていないことに基づいて、アクティブ表示領域ACEからアクティブ表示ACを消去している。

【1626】

次いで、図66-81(12)における演出画像や演出音(図66-78:T13)は、前述した図66-49(3A)と同様であるので説明を省略する。

【1627】

次いで、図66-81(13)における演出画像や演出音(図66-78:T14)は、前述した図66-45(A):(1)と同様であるので説明を省略する。

【1628】

次いで、図66-81(14)における演出画像や演出音(図66-78:T15)は、前述した図66-12(3)と同様であるので説明を省略する。

【1629】

次いで、図66-81(15)及び(16)における演出画像や演出音(図66-78:T22、T23)は、前述した図66-45(B):(1)及び(2)と同様であるの

10

20

30

40

50

で説明を省略する。

【1630】

次いで、図66-82(17)における演出画像や演出音(図66-78:T24)は、前述した図66-49(1)と同様であるので説明を省略する。

【1631】

次いで、図66-82(18)における演出画像や演出音(図66-78:T25)は、前述した図66-51(2)と同様であるので説明を省略する。

【1632】

次いで、図66-82(19)における演出画像や演出音(図66-78:T26)は、前述した図66-53(9)と同様であるので説明を省略する。

【1633】

次いで、図66-82(20)における演出画像や演出音(図66-78:T27)は、前述した図66-65(1)と同様であるので説明を省略する。

【1634】

次いで、図66-82(21)における演出画像や演出音(図66-78:T28)は、前述した図66-12(5)と同様であるので説明を省略する。

【1635】

次いで、図66-82(22)における演出画像や演出音(図66-79:T29)は、前述した図66-64(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3であることに基づいて、第2保留表示領域PD2Eの特殊第2保留表示ガイドPD2Gに、通常態様の第2保留表示を3つ表示させている。

【1636】

次いで、図66-82(23)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、表示結果が「小当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を停止表示させている(図66-79:T32)。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、第2特別図柄の変動表示は継続して実行されている。また、Vストック開放演出が実行された後なので、画像表示装置5の画面右下のVストック数表示VNIは消去されている。その他の演出画像や演出音については、前述した図66-82(22)と同様であるので説明を省略する。

【1637】

次いで、図66-82(24)における演出画像や演出音(図66-79:T35)は、前述した図66-64(4)と同様であるので説明を省略する。

【1638】

次いで、図66-83(25)における演出画像や演出音(図66-79:T36)は、前述した図66-45(B):(2)と同様であるので説明を省略する。

【1639】

次いで、図66-83(26)における演出画像や演出音(図66-79:T37)は、前述した図66-49(1)と同様であるので説明を省略する。

【1640】

次いで、図66-83(27)における演出画像や演出音(図66-79:T39)は、前述した図66-64(5)と同様であるので説明を省略する。

【1641】

(効果1)

図66-28~図66-30に示したように、ストーリーSP発展演出において、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAとが交互にそれぞれ2回ずつ表示されるときに、第1演出音G「パ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音G「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されている。

【1642】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、ストーリーSP発展演出において、第1演出音Gが複数回再生出力されているときに、この第1演出音Gの再生出力に応じて、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタAと、を複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、キャラクタAを補色対比の関係にある表示色で交互に表示させることによって、キャラクタAの表示色をより一層鮮やかに見せることができるため、ストーリーSP発展演出が実行されるときに興味を向上できる。

【1643】

(効果2)

図66-50、図66-51～図66-53、及び、図66-54～図66-57に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理されていない楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第1Vストック演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理されている楽曲Xが再生出力されている。

10

【1644】

このような構成によれば、大当り遊技中に第1保留連演出が実行されるとき、第1保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲(楽曲A～楽曲C)とは異なる特別な楽曲(楽曲X)が再生出力されることによって、第1保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連が発生していることを示唆しているときに再生出力される楽曲の一部(楽曲Xの「楽曲データX1」)がスクラッチ処理されていることによって、第1保留連演出が実行されるときに楽曲を遊技者に印象づけることができる。

20

【1645】

(効果3)

図66-50、図66-51～図66-53、及び、図66-54～図66-57に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rから大当り遊技中の楽曲として楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第1Vストック演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rから大当り遊技中の楽曲として楽曲Xが再生出力されている。

30

【1646】

また、図66-62に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されていないときに、スピーカ8L、8Rからラッシュモード中の楽曲として楽曲A(楽曲Bまたは楽曲C)が再生出力されている。一方で、図66-63に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからラッシュモード中の楽曲として楽曲Xが再生出力されている。

【1647】

このような構成によれば、大当り遊技中に第1保留連演出が実行されるとき、第1保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲(楽曲A～楽曲C)とは異なる特別な楽曲(楽曲X)が再生出力されることによって、第1保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連演出(第1保留連演出、第2保留連演出)が実行されるときに、大当り遊技から時短状態の遊技(ラッシュモード、適宜「時短遊技」と称する。)にかけて共通の楽曲が再生出力されることによって、大当り遊技から時短状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

40

【1648】

(効果3-1)

図66-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されていないときに、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは

50

楽曲 C のいずれかを選択可能である。

【1649】

また、図 66-62 に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第 2 V ストック演出（第 2 保留連演出）が実行されていないときに、ラッシュモード中の楽曲として楽曲 A、楽曲 B または楽曲 C のいずれかを選択可能である。

【1650】

このような構成によれば、V ストック演出が実行されない通常の大当たり遊技期間や、V ストック演出が実行されない通常の時短状態の遊技期間において、V ストック演出が実行されるときに専用楽曲である楽曲 X が再生出力されないことによって、V ストック演出が実行され、楽曲 X が再生出力されたときの特別感やプレミア感を向上できる。

10

【1651】

（効果 3-2）

図 66-51～図 66-53、及び、図 66-63 に示したように、大当たり遊技中に第 1 V ストック演出が実行されるとき、画像表示装置 5 に表示される虹色テロップ表示 T I や V ストック数表示 V N I、及び、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X は、時短遊技中に第 2 V ストック演出が実行されるとき、画像表示装置 5 に表示される虹色テロップ表示 T I や V ストック数表示 V N I、及び、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X と共通である。

【1652】

20

このような構成によれば、大当たり遊技から時短遊技にわたって演出をシームレスに見せることができ、継続して「当り」が発生することを強調でき、保留連が発生しているときの特別感を向上できる。

【1653】

（効果 3-3）

図 66-64 に示したように、V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行された前回の「大当たり」の大当たり種別が「10R 大当たり」であった場合（即ち、大当たりラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後発生する V ストック演出の対象となる「当り」に対応する小当たり遊技や大当たりラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示されている。

30

【1654】

このような構成によれば、1 回の「大当たり」における最大のラウンド数が「10」である本パチンコ遊技機 1 において、通常の大当たり遊技ではあり得ない「11」以上のラウンド数が表示されることによって、保留連における特別感を遊技者に与えることができるとともに、前回の「大当たり」から保留連に基づく「大当たり」までの流れをシームレスに見せることができ、大当たりが継続しているように見せることができ、保留連が実行されたときの大当たりの興趣を向上できる。

【1655】

（効果 3-4）

図 66-53（8）及び（9）に示したように、所定の契機（プッシュボタン 31B の操作、所定期間経過等）で、画像表示装置 5 の画面中央部に、V ストック数（保留連数）を示唆する情報である V ストック数表示 V N I（本例では、「V S T O C K × 1」）が表示されている。また、大当たり遊技状態のラウンド遊技（1 ラウンド目）を開始させたタイミングで、画像表示装置 5 の画面右下に、縮小された V ストック数表示 V N I（本例では、「V S T O C K × 1」）が表示されている。

40

【1656】

このような構成によれば、保留記憶の中に「当り」となる保留記憶が何個あるかを報知することによって、遊技者に達成感と安心感を与えることができる。

【1657】

（効果 3-5）

50

図 6 6 - 4 9 に示したように、V ストック演出（保留連演出）の実行有無に関わらず、大当り遊技状態の大当り F F 期間に、大当り種別報知演出が実行されている。大当り種別報知演出において第 3 大当り種別「V S T O C K B O N U S」が報知された場合、大当り F F 期間内に必ず第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行され、大当り種別報知演出において第 1 大当り種別「B O N U S」又は第 2 大当り種別「M A X B O N U S」が報知された場合であっても、大当り R D 期間内に第 1 V ストック演出が実行される可能性がある。

【 1 6 5 8 】

このように、第 1 保留連演出が実行される前に、第 1 保留連演出が実行されるか否かを煽る大当り種別報知演出が実行されることによって、大当り種別報知演出に対して遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態の興趣を向上できる。

10

【 1 6 5 9 】

（効果 3 - 6）

図 6 6 - 6 2 及び図 6 6 - 6 3 に示したように、第 2 V ストック演出（第 2 保留連演出）が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第 2 保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第 2 V ストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイド A C G が表示され、第 2 保留表示領域に豪華な特殊第 2 保留表示ガイド P D 2 G が表示されている。また、第 2 V ストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示 T I が含まれていない一方で、第 2 V ストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示 T I が含まれている。

20

【 1 6 6 0 】

このような構成によれば、第 2 V ストック演出の実行有無に応じて、画像表示装置 5 の画面に表示される変動表示に関連する演出画像だけでなく、インターフェイスも変更することによって、V ストック（保留連）が発生していることの特別感を強調することができる。

【 1 6 6 1 】

（効果 3 - 7）

図 6 6 - 8、及び、図 6 6 - 5 1 ~ 図 6 6 - 5 3 に示したように、大当り遊技中に第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されている場合、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X は「楽曲データ X 1」「ウェ」（インパクト：強）が 4 回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。一方で、図 6 6 - 5 0 に示したように、大当り遊技中に第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されていない場合、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 A（楽曲 B または楽曲 C）（インパクト：弱）はスクラッチ処理が実行されていない。

30

【 1 6 6 2 】

このような構成によれば、V ストック（保留連）が発生しているときに、通常の音声構成とは異なる特殊加工（スクラッチ処理）された音声再生出力されることによって、V ストックが発生していることの特別感を向上できる。また、楽曲 X のうち楽曲冒頭の「楽曲データ X 1」「ウェ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、楽曲冒頭における音のインパクトを強め、遊技者に V ストックが発生したときの楽曲を印象づけることができ、この楽曲を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

40

【 1 6 6 3 】

（効果 3 - 8）

上記に示したように、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音「パ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させるときに、遊技効果ランプ 9 を第 1 演出音の再生出力タイミングに合わせて発光させることが可能である。

【 1 6 6 4 】

50

このような構成によれば、スピーカ 8 L、8 Rからの音声と、スピーカ 8 L、8 Rとは異なる演出装置（遊技効果ランプ）を用いた演出とが相互に関連するので、スクラッチ処理の演出効果を向上できるとともに、遊技者の聴覚だけでなく視覚にも訴えかける演出を実現することができる。

【1 6 6 5】

（効果 3－9）

図 6 6－8 に示したように、「CH04」及び「CH05」の楽曲 X は「楽曲データ X 1」と「楽曲データ X 2」とで構成されている。また、図 6 6－5 1～図 6 6－5 3 に示したように、大当り遊技中に第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されている場合、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X は「楽曲データ X 1」「ウェ」（インパクト：強）が 4 回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、「楽曲データ X 1」及び「楽曲データ X 2」「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力されている。

10

【1 6 6 6】

このような構成によれば、音声を構成する第 1 の音声データと、第 2 の音声データのうち、第 1 の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理の際の音声制御の処理負担を軽減できる。

【1 6 6 7】

（効果 3－10）

図 6 6－8 に示したように、楽曲 X の「楽曲データ X 1」及び「楽曲データ X 2」の基本音量はいずれも「3」を固定値としているので、「楽曲データ X 1」「ウェ」が 4 回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、「楽曲データ X 1」及び「楽曲データ X 2」「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される場合、音量値が一定のとき、楽曲 X を構成する各楽曲データの出力音量は一定となっている。

20

【1 6 6 8】

このような構成によれば、基本音量が一定であることによって、楽曲 X を構成する各楽曲データの出力音量が一定となるので、楽曲 X において特定の部分だけ明瞭性が低下してしまうことを防止できる。

【1 6 6 9】

（効果 3－11）

図 6 6－5 1～図 6 6－5 3 に示したように、大当り遊技中に第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されている場合、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 A は「第 1 演出音 A」「ブ」が 4 回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。

30

【1 6 7 0】

また、上記に示したように、「第 1 演出音 A」が 4 回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：1）、2 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：2）、3 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：3）、4 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくすることが可能である。

40

【1 6 7 1】

このような構成によれば、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されるときに、再生出力される演出音 A の出力音量が段々と大きくなることによって、第 1 V ストック演出の興趣を向上できる。

【1 6 7 2】

（効果 3－12）

上記に示したように、スクラッチ処理を伴う「第 1 演出音 A」の後に「第 2 演出音 A」が再生出力されるときに、「第 2 演出音 A」「イストック」のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることによって、出力音量を時間経過とともに小さくすることが可能である。

50

【1673】

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）において再生出力される演出音の出力音量を突然小さくすることなく、段々と小さくすることによって、遊技者にVストック（保留連）が発生したことに対する喜びの余韻を感じさせることができるとともに、第1Vストック演出の興味が低下してしまうことを防止できる。

【1674】

（効果4）

図66-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されており、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

10

【1675】

また、図66-53に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、大当り遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

【1676】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、Vストック発生時専用の楽曲Xが再生出力されることによって、第1Vストック演出の特別感を向上できる。また、第1Vストック演出が実行されているときに、楽曲X以外の楽曲を選択することを制限することによって、楽曲選択の操作を行うことで第1Vストック演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

20

【1677】

（効果4-1）

図66-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と、楽曲表示（音符を模したオブジェクトおよび楽曲の名前）と、が表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【1678】

また、図66-53に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、楽曲表示のみが表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

30

【1679】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、第1Vストック演出とは関係のない情報である特殊操作促進表示BT2が表示されることによる興味の低下を防止できる。

【1680】

（効果4-2）

図66-54～図66-57に示したように、大当りラウンド遊技において、画像表示装置5に通常大当り背景画像（山と太陽と音符を含む背景画像）が表示されているときに、第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）が実行されると、通常大当り背景画像が消去され、第1Vストック演出に関連する演出画像（Vストック表示VSI1、VSI2、VSI3、操作促進表示BT、Vストック数表示VSI）が表示されている。

40

【1681】

このような構成によれば、大当りラウンド遊技において、突然、第1Vストック演出が実行されることによって、遊技者に驚きを与えることができ、大当り遊技の興趣を向上で

50

きる。

【1682】

(効果4-3)

図66-51～図66-57に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aの[第1演出音A]「ブ」及び[第2演出音A]「イストック」に関連する情報として、画像表示装置5に「V」の文字で構成される第1Vストック表示VSI1、「V」の文字で構成される第2Vストック表示VSI2、及び、「VSTOCK」の文字で構成される第3Vストック表示VSI3が表示されている。

【1683】

このような構成によれば、Vストックが発生したことを、聴覚だけでなく視覚にも訴えかけることができる。

【1684】

(効果4-4)

図66-54～図66-57に示したように、大当り遊技中の1ラウンド目(ラウンド表示=2ROUND)の第1Vストック演出が実行される前に、スピーカ8L、8Rから楽曲Aが再生出力されており、大当り遊技中の2ラウンド目(ラウンド表示=3ROUND)の第1Vストック演出が実行されたときに、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されている。そして、大当り遊技中の3ラウンド目(ラウンド表示=4ROUND)の第1Vストック演出における画像表示装置5の画面中央部でのVストック数表示VNIの表示が終了した後も、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが継続して再生出力されている。このとき、楽曲を変更することは制限されている。

【1685】

このような構成によれば、第1Vストック演出が開始されたときに再生出力された楽曲Xが継続して再生出力されることによって、Vストックが発生していることを継続して遊技者に報知できるとともに、大当りラウンド遊技の特別感を向上できる。

【1686】

(効果4-5)

上記に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている。一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている。

【1687】

このような構成によれば、楽曲Xの明瞭性を低下させることができるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させることができ、第1Vストック演出の特徴的な演出音の演出効果を向上できる。

【1688】

(効果4-6)

図66-8に示したように、第1Vストックの演出音Aが再生出力される場合に、[第1効果音A1]及び[第2効果音A1](以下、適宜「効果音A1」と称する。)を含む演出音Aが再生出力される時、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「10R大当り」であることを示唆しており、[第1効果音A2]及び[第2効果音A2](以下、適宜「効果音A2」と称する。)を含む演出音Aが再生出力される時、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「3R大当り」であることを示唆している。

【1689】

このような構成によれば、演出音のうちセリフ音だけでなく効果音にも注目させることができ、第1Vストック演出の興趣を向上できる。

【1690】

(効果5)

図66-31に示したように、バトルSP演出におけるバトルSP前半部に、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作するCU演出(第1可動体演出)を実行可能であり

10

20

30

40

50

、C U 演出が実行された場合、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル S P に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 B がスクラッチ処理されずに再生出力されている。

【1691】

また、図 66-34～図 66-37 に示したように、バトル S P 演出におけるバトル S P 後半部に、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置まで動作する第 2 通常時大当り報知演出（第 2 可動体演出）を実行可能であり、第 2 通常時大当り報知演出が実行された場合、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル S P に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 C 2 がスクラッチ処理されて再生出力されている。

【1692】

このような構成によれば、大当りの期待度を示唆する C U 演出と、大当りであるか否かを報知する第 2 通常時大当り報知演出とで、可動体が共通の動作を行うことにより画像表示装置 5 の視認性を低下させる演出を実行可能である。しかしながら、第 2 通常時大当り報知演出のみが演出音をスクラッチ処理させることによって、C U 演出と、第 2 通常時大当り報知演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御（可動体制御）の処理負担を軽減できる。

【1693】

（効果 5-1）

図 66-8 に示したように、「C H 0 8」：C U 演出において再生出力される演出音 B は、セリフ音を含まず、効果音（「効果音 B」）のみで構成されており、「C H 1 1」及び「C H 1 2」：第 2 通常時大当り報知演出において再生出力される演出音 C 2 は、セリフ音（「第 1 セリフ音 C 2」「ヴィ」（インパクト：強）および「第 2 セリフ音 C 2」「クトリー」（インパクト：弱））と、効果音（「第 1 効果音 C」）とで構成されている。

【1694】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」であることを報知するときに、通常の演出音とは異なるスクラッチ処理された演出音が再生出力されることによって、大当り報知時の特別感を向上できる。また、演出音 C 2 のうち演出音冒頭の「第 1 セリフ音 C 2」「ヴィ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、演出音冒頭における音のインパクトを強め、遊技者に大当りが報知されたときの演出音を印象づけることができ、この演出音を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

【1695】

（効果 5-2）

図 66-34～図 66-38 に示したように、第 2 通常時大当り報知演出が実行されるときに、1 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と 2 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.5 S（1 回目のブラックアウト期間）であり、2 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と 3 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.4 S（2 回目のブラックアウト期間）であり、3 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と 4 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.3 S（3 回目のブラックアウト期間）であり、4 回目の「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」と「第 1 演出音 C 2」及び「第 2 演出音 C 2」「ヴィクトリー」の再生出力間隔は、0.2 S（4 回目のブラックアウト期間）である。

【1696】

このように、演出音 C 2 は、「第 1 演出音 C 2」「ヴィ」がスクラッチ間隔を段々と短くしながら複数回（4 回）連続してスクラッチ処理されて再生出力されるとともに、0.2 S のミュート期間を経て「第 1 演出音 C 2」及び「第 2 演出音 C 2」「ヴィクトリー」が再生出力される演出音である。

【1697】

このような構成によれば、第 2 通常時大当り報知演出が実行される時、スクラッチ処

10

20

30

40

50

理された演出音 C 2 が再生出力されることによって、第 2 通常時大当り報知演出の特別感を向上できる。また、演出音 C 2 がスクラッチ処理されていることによって、第 2 通常時大当り報知演出が実行されるときに演出音を遊技者に印象づけることができる。

【1698】

また、演出音 C 2 のスクラッチ処理が実行されるときに、スクラッチ間隔が段々と短くなることによって、演出音 C 2 の最後のパートである「第 1 演出音 C 2」及び「第 2 演出音 C 2」「ヴィクトリー」が再生出力される直前を盛り上がりのピークとすることができる。そして、この盛り上がりのピークの後に一瞬の間（0.2S のミュート期間）をおいて、演出音 C 2 の最後のパートである「第 1 演出音 C 2」及び「第 2 演出音 C 2」「ヴィクトリー」が再生出力されることによって、より一層印象に残る演出音を再生出力させることができる。

10

【1699】

（効果 5-3）

図 66-31 に示したように、CU 演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置 5 に表示されずに、遊技者に操作部の操作を行わせていない。一方で、図 66-34 ~ 図 66-38 に示したように、第 2 通常時大当り報知演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置 5 に表示されており、遊技者に操作部の操作を行わせている。

【1700】

このような構成によれば、遊技者が操作部を操作することによって、第 2 通常時大当り報知演出が実行され、可動体が動作するので、遊技者が大当りを自らの手で掴み取ったように感じさせることができ、興趣を向上できる。

20

【1701】

（効果 6）

図 66-76 に示したように、通常時（通常状態）に実行される通常時大当り報知演出（第 1 通常時大当り報知演出、第 2 通常時大当り報知演出、第 3 通常時大当り報知演出）において、演出音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3、以下、適宜「通常時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されて再生出力されている。一方で、右打ち時（ラッシュモード）に実行される右打ち時大当り報知演出（第 1 右打ち時大当り報知演出、第 2 右打ち時大当り報知演出、第 3 右打ち時大当り報知演出）において、演出音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3、以下、適宜「右打ち時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されずに再生出力されている。

30

【1702】

また、右打ち時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも 5.25S であり、通常時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも 6.25S であるので、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。

【1703】

このような構成によれば、通常時に表示結果が「大当り」（初当り）となることを報知する通常時大当り報知演出において、スクラッチ処理された演出音（通常時大当り報知音）が再生出力されることによって、初当り時のインパクトを高めることができる。また、右打ち時（ラッシュモード）に表示結果が「大当り」となることを報知する右打ち時大当り報知演出において、スクラッチ処理されておらず、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い演出音（右打ち時大当り報知音）が再生出力されることによって、右打ち中の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

40

【1704】

（効果 6-1）

図 66-76 に示したように、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。即ち、右打ち時大当り報知演出の方が、通常時大当り報知演出よりも演出実行期間が短い。

【1705】

このような構成によれば、右打ち中に実行される右打ち時大当り報知演出の演出実行期

50

間を短くすることによって、演出実行期間が長い大当り報知演出が実行されるときよりも、大当り間隔がより一層短くなり、大当りに連続性を持たせることができ、遊技者に勢いのある遊技を提供できる。

【1706】

(効果6-2)

図66-8に示したように、通常時大当り報知音として、「CH09」及び「CH10」の演出音C1と、「CH11」及び「CH12」の演出音C2と、「CH13」及び「CH14」の演出音C3とが設けられており、右打ち時大当り報知音として、「CH15」及び「CH16」の演出音D1と、「CH17」及び「CH18」の演出音D2と、「CH19」及び「CH20」の演出音D3とが設けられている。また、図66-9に示したように、突然大当り報知演出（プレミア演出）の演出音として、「CH40」の演出音Kが設けられている。

10

【1707】

このような構成によれば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられることによって、変動表示におけるスーパーリーチ以外の期間にも注目させることができ、興趣を向上できる。

【1708】

(効果7)

図66-16に示したように、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンがいずれの変化パターンであっても、100%の割合で通常変化演出が実行されており、特別変化演出は実行されていない。また、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、30%の割合で通常変化演出が実行されており、70%の割合で特別変化演出が実行されている。また、アクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、10%の割合で通常変化演出が実行されており、90%の割合で特別変化演出が実行されている。

20

【1709】

即ち、通常変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性があるが、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性はなく、大当り期待度の高い赤色態様または金色態様のいずれかに変化する。

30

【1710】

図66-17に示したように、通常変化演出が実行される前に、いずれの演出も実行されず、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音は再生出力されていない。一方で、図66-19～図66-22に示したように、特別変化演出が実行される前に、変化前兆演出：成功パターンが実行され、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力されている。

【1711】

このような構成によれば、演出音EAが再生出力されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音EAが再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

40

【1712】

(効果7-1)

図66-18に示したように、成功パターンと失敗パターンとがある変化前兆演出が実行可能であり、図66-19～図66-22に示したように、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力される成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行されている。

【1713】

このような構成によれば、変化前兆演出が実行されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音

50

E A が再生出力されるか否かに注目させることができ、興味を向上できる。

【1714】

(効果7-2)

図66-18(3A)に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されると、第2演出音E Aが4回と、第3演出音E Aが1回との再生出力に対応して、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字が計5回アクティブ拡大表示E A Cに重畳表示されている。

【1715】

このような構成によれば、変化前兆演出が成功パターンであり、この後に特別変化演出が実行されることが認識できたときの爽快感を遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることができる。

10

【1716】

(効果7-3)

図66-18に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示されている。

【1717】

このような構成によれば、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出の興味を向上できる。

20

【1718】

(効果7-4)

図66-18に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「GO」の文字が表示されている一方で、変化前兆演出：失敗パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「GO」の文字が表示されておらず、特別変化演出が開始されないことを示唆するヒビ画像C Iが表示されている。

【1719】

このような構成によれば、「GO」の文字が表示されることによって、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、変化演出の興味を向上できる。また、「GO」の文字が表示されずに、ヒビ画像が表示されることによって、特別変化演出が実行されないことを確実に報知でき、遊技者に過度な期待を抱かせないようにできる。

30

【1720】

(効果7-5)

図66-23に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様をR態様で表示させることによって報知するR保留演出が先読み予告演出として実行されている。

【1721】

このような構成によれば、変化前兆演出や特別変化演出が実行される変動表示が実行されるよりも前に、先読み予告演出としてR保留演出が実行されることによって、当該変動表示が実行されるよりも前から当該変動表示に対して注目させることができる。

40

【1722】

(効果7-6)

図66-19～図66-22に示したように、特別変化演出が実行されると、進路表示の左進路部と右進路部の先に、アクティブ候補表示(例えば、青色態様、赤色態様、金色態様)が表示されており、進路表示の中央進路部の先に、次の段階に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示されている。

【1723】

このような構成によれば、アクティブ候補表示が2つ表示されることによって、遊技者

50

は、より一層大当り期待度の高いアクティブ候補表示の方に進み、アクティブ表示の表示態様がその表示態様に变化されることを期待して遊技できる。また、「NEXT」アイコンが表示されることによって、遊技者は、特別変化演出が継続して次の段階に進み、より一層大当り期待度の高いアクティブ候補表示が表示されることを期待して遊技できる。

【1724】

特別変化演出は、通常変化演出とは異なり、アクティブ表示が変化する前に、変化後のアクティブ表示を示すアクティブ候補表示が提示されるので、実際にアクティブ表示が変化する前の段階における興趣を向上できる。また、実際にアクティブ表示が変化することと、特別変化演出が継続し、次の段階に進むこととの2つに期待できるので、通常変化演出よりもより一層興趣を向上できる。

【1725】

(効果8)

図66-65～図66-67に示したように、時短突入演出が実行されると、時短状態(ラッシュモード)に制御されることを示唆する第3カウントダウン画像CDI3、第2カウントダウン画像CDI2、第1カウントダウン画像CDI1、及びスタート画像JSIが画像表示装置5に表示されている。

【1726】

また、これらの演出画像の表示に対応して、第1演出音F3「スリー」、第1演出音F2「ツー」、第1演出音F1「ワン」、第2演出音F(スクラッチ:4回)、並びに、第2演出音F及び第3演出音F「ス、ス、ス、ス、スタート」がスピーカ8L、8Rから再生出力されている。特に、スタート画像の「START」の文字と、第2演出音F(スクラッチ:4回)、並びに、第2演出音F及び第3演出音F「ス、ス、ス、ス、スタート」とが関連している。

【1727】

このような構成によれば、時短状態に制御されるときに、スクラッチされた演出音が再生出力されることによって、遊技者に時短状態の制御タイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【1728】

(効果8-1)

図66-65～図66-67に示したように、時短状態(ラッシュモード)に制御されるときに、時短状態(ラッシュモード)に制御されることを示唆する「S」、「T」、「A」、「R」、「T」を含むスタート画像JSI:「START」の文字と、スタート画像JSIが表示されることを示唆する「3」、「2」、「1」を含むカウントダウン画像(第1カウントダウン画像CDI1～第3カウントダウン画像CDI3):「321」の数字とを表示する時短突入演出が実行されている。

【1729】

スタート画像が表示されるときに、「START」の「S」に対応した第2演出音F「ス」が4回連続してスクラッチされて再生出力されており、「START」の「TART」に対応した第3演出音F「タート」がスクラッチされずに再生出力されている。

【1730】

このような構成によれば、右打ちを報知する手法として、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む常時右打ち促進画像を画像表示装置5に表示させる手法だけでなく、スピーカ8L、8Rからスクラッチされた演出音Fを再生出力させる手法を設けることによって、遊技者が右打ち遊技において不利な状況に陥ってしまうことを防止できる。

【1731】

(効果8-2)

図66-65～図66-66(5)に示したように、大当り遊技状態に時短突入演出が実行されるときに、第3カウントダウン画像CDI3が画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されており、スタート画像JSIが画像表示装置5の

10

20

30

40

50

画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。また、図 6 6 - 6 6 (6) ~ 図 6 6 - 6 7 (8) に示したように、時短状態に制御されるときに、キャラクタ (A) C A が画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。即ち、第 3 カウントダウン画像 C D I 3 と、スタート画像 J S I と、キャラクタ (A) C A とが同一方向 (右方向) に移動している。

【 1 7 3 2 】

このような構成によれば、文字情報の移動方向と、キャラクタの移動方向とを対応させることによって、遊技状態が移行するときの画像表示装置 5 における演出をシームレスに見せることができるとともに、演出の違和感を防止できる。

【 1 7 3 3 】

(効果 8 - 3)

図 6 6 - 6 6 (5) に示したように、スタート画像 J S I は、「 S T A R T 」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。この右向きの矢印のオブジェクトは、右打ち遊技が開始されることを示唆している。

【 1 7 3 4 】

このような構成によれば、右向きの矢印のオブジェクトが表示されることによって、時短突入演出が実行される大当り遊技状態において、時短状態での遊技方法 (打球操作ハンドル 3 0 を右回しで操作する) を示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【 1 7 3 5 】

(効果 8 - 4)

図 6 6 - 6 5 (1) に示したように、時短突入演出が実行されると、画像表示装置 5 にラッシュモード説明画像 J R I が表示されている。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報 (「パワフル R U S H が残り 0 回になるまで右打ちを続けてね ! 」) と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル 3 0 を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン (「 D E M O 」 の文字が示されたアイコン) と、キャラクタ A とを含む画像である。

【 1 7 3 6 】

このような構成によれば、時短状態における右打ち遊技が開始される前に、右打ち遊技の手法を遊技者に認識させることができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【 1 7 3 7 】

(効果 8 - 5)

図 6 6 - 7 8 に示したように、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当り E D 期間に実行されている。

【 1 7 3 8 】

このような構成によれば、時短状態に制御される前に、右打ち遊技の説明とともに、これから行われる右打ち遊技の開始を盛り上げることができ、右打ち遊技の興趣を向上できる。

【 1 7 3 9 】

(効果 9 - 1)

図 6 6 - 2 8 ~ 図 6 6 - 3 0 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、第 1 演出音 G 「パ」を 4 回スクラッチさせて「パ、パ、パ、パ (、パワフル) 」が再生出力されている。

【 1 7 4 0 】

このような構成によれば、画像表示装置 5 に表示される演出画像 (映像) と、スピーカ 8 L 、 8 R から再生出力される演出音とを関連づけることにすることによって、映像と音声との一体感を強め、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現することができる。

【 1 7 4 1 】

(効果 9-2)

図 66-28 に示したように、ストーリー S P 発展演出が実行されるときに、第 1 演出音 G「パ」がスクラッチされて再生出力される前に、演出音 G がミュート処理されて再生出力されている。

【1742】

このような構成によれば、ミュート処理された演出音 G の後に、スクラッチ処理された第 1 演出音 G「パ」が再生出力されることによって、遊技者にストーリー S P 発展演出を印象づけることができる。

【1743】

(効果 9-3)

図 66-28 ~ 図 66-30 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、色相環における黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されている。

【1744】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【1745】

(効果 9-4)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が明度反転や階調反転したキャラクタ A が交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、スクラッチ処理された演出音 G「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されてもよい。

【1746】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【1747】

(効果 9-5)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と赤色のキャラクタ A と青色のキャラクタ A の 3 種類のキャラクタ A が順に表示されてもよい。

【1748】

このような構成によれば、2 色のキャラクタ A が交互に表示されるときよりも、キャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【1749】

(効果 9-6)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、黄色のキャラクタ A の表示サイズが小さく、紫色のキャラクタ A の表示サイズが大きくてもよい。

【1750】

このような構成によれば、同じ表示サイズのキャラクタ A が表示色のみを変えて交互に表示されるときよりも、キャラクタ A の印象付けを強くすることができ、ストーリー S P 発展演出の興趣をより一層向上できる。

【1751】

(効果 9-7)

図 66-28 ~ 図 66-30 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、キャラクタ A が補色反転の表示色で交互に表示されているときに、遊技の進行状況を確認するための情報としての小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r の小図柄や、アクティブ表示領域 A C E の通常態様のアクティブ表示 A C は、いずれも表示色が補色反転されていない。

【1752】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、遊技の進行状況を確認するための情報の表示色を変更しないことによって、遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【1753】

(効果10)

図66-32及び図66-33に示したように、チャレンジSP中の大当り報知演出として、第1通常時大当り報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C1が再生出力されている。

【1754】

また、図66-34～図66-37に示したように、バトルSP中の大当り報知演出として、第2通常時大当り報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C2が再生出力されている。

【1755】

また、図66-8に示したように、「CH09」：演出音C1のうちスクラッチ処理される[第1演出音C1]は、第1セリフ音C1「コ」と、第1効果音Cとで構成されており、「CH11」：演出音C2のうちスクラッチ処理される[第1演出音C2]は、第1セリフ音C2「ヴィ」と、第1効果音Cとで構成されており、[第1演出音C1]と[第1演出音C2]との効果音は効果音Cで共通である。

【1756】

このような構成によれば、表示結果が「大当り」となることを報知する大当り報知演出として、複数種類の大当り報知演出が設けられることによって、1種類の大当り報知演出しか実行されない場合よりも興趣を向上できる。また、複数種類の大当り報知演出において、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通にすることによって、大当り報知演出の差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【1757】

(効果10-1)

図66-32及び図66-33に示したように、チャレンジSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当り報知演出として、第1通常時大当り報知演出が実行されている。また、図66-34～図66-37に示したように、バトルSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当り報知演出として、第2通常時大当り報知演出が実行されている。

【1758】

このような構成によれば、スーパーリーチの種別ごとに大当り報知演出が異なることによって、特定のスーパーリーチでの大当り報知演出を実行させることが遊技を行う動機となる。

【1759】

(効果10-2)

本実施形態では、第1通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C1では、効果音(第1効果音C、第2効果音C)の方がセリフ音(第1セリフ音C1、第2セリフ音C1)よりも再生出力期間が長いものとする。第2通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C2、及び、第3通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C3についても同様である。

【1760】

このような構成によれば、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長いことによって、通常時に表示結果が「大当り」となったことの喜びの余韻を楽しむことができ、大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1761】

(効果10-3)

図66-32及び図66-33に示したように、チャレンジSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音I

10

20

30

40

50

2「押せ」（キャラBボイス）が再生出力されている。そして、チャレンジSPに主に登場するキャラクタと、操作促進表示BTが表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタBで共通している。

【1762】

また、図66-34～図66-37に示したように、バトルSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるとききに、スピーカ8L、8Rから演出音I1「押せ」（キャラAボイス）が再生出力されている。そして、バトルSPに主に登場するキャラクタと、操作促進表示BTが表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタAで共通している。

【1763】

このような構成によれば、スーパーリーチ演出ごとに、操作促進表示が表示されるとききの固有の演出音や、固有の大当り報知音を設けることによって、スーパーリーチ演出の差別化を図ることができる。また、特定のキャラクタが好きな遊技者にとって、そのキャラクタが映像や音声で登場することを期待して遊技を行うことができる。

【1764】

（効果10-4）

図66-69に示したように、殲滅SP演出において、遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音Hが新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的にスクラッチさせた演出音Hがスピーカ8L、8Rから再生出力されている。

【1765】

このような構成によれば、操作部を操作することによって、スクラッチ処理された演出音を再生出力させることができるので、操作部の操作促進に繋がるとともに、操作部を連打する遊技性を有する殲滅SP演出の興趣を向上できる。

【1766】

（効果11）

図66-42～図66-44に示したように、復活演出が実行されるとききに、スクラッチ処理された演出音J「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」がスピーカ8L、8Rから再生出力されている。このとき、第1復活表示「FE」と、第1復活表示よりも拡大された第2復活表示「FE」とが交互に画像表示装置5に表示されている。

【1767】

このような構成によれば、復活演出において、スピーカ8L、8Rから再生出力される第1演出音J「フィ」に関連した第1復活表示「FE」及び第2復活表示「FE」が画像表示装置5に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、第1演出音J「フィ」の再生出力タイミングに対応して「FE」の文字の表示サイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

【1768】

（効果11-1）

図66-42～図66-44に示したように、第1復活表示及び第2復活表示の内部にはキャラクタAが含まれている。

【1769】

このような構成によれば、通常の文字情報（キャラクタ同士が会話を行う会話予告演出で表示されるセリフ表示等）では、（表示領域が確保できないため）キャラクタを表示させることは困難であるが、復活演出のように大当りを報知する演出が実行されるとききの文字情報（第1復活表示、第2復活表示）では、キャラクタを表示させることができることによって、復活演出の特別感を向上できる。

【1770】

（効果11-2）

図66-42～図66-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成されている

10

20

30

40

50

。

【1771】

このような構成によれば、復活演出の後に大当たりが発生することが明確になり、遊技者を混乱させずに適切な遊技を実現できる。

【1772】

(効果11-3)

図66-42～図66-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、演出音Jのスクラッチ処理された「第1演出音J」「フィ」に関連した「FE」の文字で構成されている。

【1773】

このような構成によれば、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

【1774】

(効果11-4)

図66-42～図66-44に示したように、復活演出が実行されるとき、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されており、これらの表示色の復活表示が交互にそれぞれ2回ずつ表示されている。

【1775】

このような構成によれば、交互に表示される復活表示の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、復活演出の興趣を向上できる。

【1776】

(効果11-5)

上記に示したように、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示と、第2復活表示よりも表示サイズが大きい第3復活表示と、第3復活表示よりも表示サイズが大きい第4復活表示と、が順に表示されてもよい。

【1777】

このような構成によれば、復活演出において、復活表示を用いて大当たりとなることを段々と盛り上げながら報知することができ、復活演出の興趣を向上できる。

【1778】

本明細書は、本開示の各実施形態を組合わせた構成が採用されてもよいし、されなくてもよい。

【1779】

〔その他の変形例〕

(1) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されないときの大当たり遊技や時短遊技において、複数種類の楽曲から再生出力させる楽曲を遊技者が選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当たり遊技や時短遊技が実行される毎に、異なる楽曲が予め定められた順番で再生出力されてもよく、楽曲がランダムに再生出力されてもよい。この場合、これら楽曲にはVストック演出が実行されたときの専用楽曲である楽曲Xは含まれない。

【1780】

(2) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択することができない例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択することが可能であってもよい。

【1781】

例えば、Vストック演出が実行されるときの大当たり遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択できるものの、選択可能な楽曲の出力音量を低くしてもよく、特殊操作促進表示BT2(本例では、十字キーを模したアイコン)の視認性を低下させてもよい。

10

20

30

40

50

【1782】

(3) なお、上記の実施形態では、保留連演出における一部の要素（虹色テロップ表示 T I、V ストック数表示 V N I、楽曲 X）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出におけるすべての要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であってもよい。

【1783】

また、保留連演出において、画像表示装置 5 を用いて実行される一部の要素（虹色テロップ表示 T I、V ストック数表示 V N I）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であり、スピーカ 8 L、8 R を用いて実行される一部の要素（楽曲 X）が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出において、第 1 の演出装置（例えば、画像表示装置 5）を用いて実行される一部の要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通であり、第 2 の演出装置（例えば、スピーカ 8 L、8 R）を用いて実行される一部の要素が第 1 保留連演出と、第 2 保留連演出とで共通でなくてもよい。

10

【1784】

(4) なお、上記の実施形態では、ラウンド表示の単位として「ROUND」を用いる例を示したが、このような形態に限らず、ラウンド表示の単位として「ROUND」以外の単位を用いてもよい。

【1785】

例えば、ラウンド表示の単位として、大当りラウンドであることに関連した「ラウンド」等の単位でもよく、大当りラウンドであることに関連しない「夢夢」、「パワフル」等の単位でもよい。

20

【1786】

(5) なお、上記の実施形態では、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知しなくてもよい。

【1787】

例えば、V ストック演出において、V ストック数（保留連数）を報知しない場合、V ストック演出が実行されたものの、保留記憶のなかで何個の「当り」が発生するかを遊技者は認識できないので、V ストック演出が実行されたことによる安心感を遊技者に与えつつ、未知の V ストック数に対する関心を高めることができ、V ストック演出後の演出の興趣を向上できる。

30

【1788】

(6) なお、上記の実施形態では、V ストック演出において、操作部を 1 回操作することによって、V ストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出において、他の手法によって、V ストック数（保留連数）を報知してもよい。

【1789】

例えば、V ストック数を報知する V ストック数報知演出を実行可能であり、この V ストック数報知演出では、操作部を複数回以上操作する必要があるミニゲームが実行されることによって、V ストック数が報知されてもよい。

40

【1790】

(7) なお、上記の実施形態では、V ストック演出における V ストック数表示は、V ストックの数を示唆する例を示したが、このような形態に限らず、V ストック演出における V ストック数表示は、V ストックの数以外の要素を示唆してもよい。

【1791】

例えば、V ストック演出における V ストック数表示は、V ストック数表示の周りにエフェクト表示を伴って表示可能であるものとする。このエフェクト表示の表示色に応じて、V ストックの対象となる「当り」の大当り種別を示唆してもよい。V ストック数表示のエフェクト表示が虹色である場合、「10R 大当り A」であることが示唆され、V ストック

50

数表示のエフェクト表示が赤色である場合、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が青色である場合、「3R大当りB」、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆される。

【1792】

(8) なお、上記の実施形態では、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理が実行される例を示したが、このような形態に限らず、音データを再生するための記憶領域にスクラッチ処理された音声内容が録音された音声データを予め記憶させておき、この音声データを再生出力させてもよい。

【1793】

例えば、楽曲Xの「楽曲データX」として「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」と楽曲冒頭部分がスクラッチされた1つの楽曲データを予め記憶させておき、この楽曲データを再生出力させてもよい。

【1794】

(9) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2が表示させない例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2とは異なる演出画像を表示させないようにしてもよい。

【1795】

例えば、画像表示装置5の所定領域に、画面の光量を調節するための光量表示と、音量値を調節するための音量表示とを表示可能である場合、第1Vストック演出が実行されていないときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させる一方で、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させない。

【1796】

(10) なお、上記の実施形態では、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、いずれの状況でも楽曲A、楽曲B、楽曲Cから楽曲を選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、状況に応じて選択可能な楽曲を異ならせてもよい。

【1797】

例えば、大当り連荘数が1増えるごとに、選択できる楽曲が1曲ずつ増えてもよい。また、大当り連荘数が10回となったときに、全ての楽曲が選択できるように楽曲が解放されてもよい。

【1798】

(11) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目（ラウンド表示では「3ROUND」）に第1Vストック演出が開始される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目以外のタイミングで第1Vストック演出が開始されてもよい。

【1799】

例えば、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における1ラウンド目～10ラウンド目のうちいずれのラウンドで第1Vストック演出を開始させるかを事前に抽選で決定し、抽選結果に応じたラウンドで第1Vストック演出が開始されてもよい。

【1800】

(12) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した文字情報が表示される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した文字情報以外の情報が表示されてもよい。

10

20

30

40

50

【1801】

例えば、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した情報として、キャラクタAが表示されてもよい。

【1802】

(13) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択／変更することが制限されている例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択／変更することを可能としてもよい。

【1803】

例えば、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲A、楽曲B、楽曲C、及び、楽曲Xのうちから楽曲を選択／変更できるようにしてもよい。

10

【1804】

(14) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている例を示したが、このような形態に限られない。

【1805】

例えば、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とさせてもよい（ミュート処理）。

20

【1806】

(15) 上記の実施形態では、演出音Aの効果音の種別に応じて、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が示唆される例を示した。ここでの効果音の種別とは、再生出力期間の異なる「効果音A1」と「効果音A2」であってもよいし（例えば、「効果音A1」：3S、「効果音A2」：1S）、再生出力内容の異なる「効果音A1」と「効果音A2」であってもよい（例えば、「効果音A1」：「（ピキーン）」、「効果音A2」：「（キュイン）」）。

【1807】

(16) なお、上記の実施形態では、CU演出において再生出力される演出音Bは、セリフ音を含まず、効果音のみで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音Bはセリフ音を含んでもよい。

30

【1808】

例えば、演出音Bは「セリフ音B」と「効果音B」とで構成されるものとしてもよい。但し、CU演出が実行されるときに、演出音Bはスクラッチ処理されずに再生出力されるものとする。

【1809】

(17) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出において再生出力される演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成される以外の構成であってもよい。

40

【1810】

例えば、演出音C2は、セリフ音や効果音の他にBGMも構成要素としてよい。この場合、演出音C2は、セリフ音、効果音、BGMのうち少なくともいずれか一方を構成要素としてもよいし、セリフ音、効果音、BGMのうちいずれも構成要素としなくてもよい。

【1811】

(18) なお、上記の実施形態では、演出音C2が再生出力されるときに、「第1演出音C2」「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2が再生出力されるときに、「第1演出音C2」「ヴィ」

50

がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、〔第2演出音C2〕「クトリー」が再生出力されてもよい。この場合、第2通常時大当り報知演出が実行されると、スピーカ8L、8Rから「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、クトリー」と再生出力される。

【1812】

(19)なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示BTが表示されるとき演出音I1はスクラッチ処理されていない例を示したが、このような形態に限らず、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示BTが表示されるとき演出音I1はスクラッチ処理されてもよい。

【1813】

(20)なお、上記の実施形態では、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成される例を示したが、このような形態に限らず、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成されなくてもよい。例えば、右打ち時大当り報知音が、セリフ音のみで構成されてもよく、効果音のみで構成されてもよい。

【1814】

(21)なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出中の当選分岐のタイミングで、大当り報知音として、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が設けられ、変動開始時やリーチ成立時の大当り報知音として、突然大当り報知音が設けられる例を示したが、このような形態に限らず、上記の大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられてもよい。

【1815】

例えば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が再生出力されて、表示結果が「大当り」であることが報知されたタイミングよりも後であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示結果が「大当り」となる飾り図柄が停止表示するタイミングに、改めて飾り図柄を用いて表示結果が「大当り」となることを報知する図柄大当り報知演出音が設けられてもよい。

【1816】

(22)なお、上記の実施形態では、アクティブ表示の表示態様が変化する特別変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、アクティブ表示とは異なる情報に変化する演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【1817】

例えば、変動表示に関連する情報である背景画像が変化する背景変化演出を実行可能であるとする。背景変化演出では、背景画像を通常背景画像から第1背景画像又は第2背景画像に変化させる。通常背景画像<第1背景画像<第2背景画像の関係で大当り期待度が設定されている。この背景変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【1818】

(23)なお、上記の実施形態では、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示される例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、「READY」の文字や「GO」の文字とは異なる情報が表示されてもよい。

【1819】

例えば、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「よい」の文字と、「ドン！」の文字とが表示されてもよい。

【1820】

(24)なお、上記の実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを報知する時短突入演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短状態以外に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【1821】

例えば、大当り遊技状態に制御されることを報知する大当り突入演出が実行されてもよく、小当り遊技状態に制御されることを報知する小当り突入演出が実行されてもよい。

【1822】

例えば、大当り突入演出が実行されると、画像表示装置5に大当り説明画像が表示される。大当り説明画像は、大当り中の遊技方法を説明する情報（「ボーナスの最終ラウンドが終了するまで右打ちを続けてね！」）と、現在は大当り遊技状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

10

【1823】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F3〕「スリー」が再生出力される。

【1824】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」が再生出力される。

【1825】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」が再生出力される。

【1826】

次いで、画像表示装置5にスタート画像JSIが表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第2演出音F（スクラッチ：4回）〕と〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

20

【1827】

また、スロット機において、ボーナス（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、擬似ボーナス等）、RT、AT、ART、CZ等に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。これらの突入演出において、スクラッチされた演出音が再生出力されてもよい。

【1828】

（25）なお、上記の実施形態では、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからのスクラッチ処理された〔第2演出音F〕と〔第3演出音F〕「スタート」の演出音とが一致している例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからの演出音とが一致していなくてもよい。

30

【1829】

例えば、時短突入演出において、画像表示装置5に「START」の文字が表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音「いくぞー」や「ゴー」や「発射（はっしゃ）」が再生出力されてもよい。そして、これらの演出音がスクラッチされて再生出力されてもよい。

【1830】

（26）なお、上記の実施形態では、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクトを含む画像である例を示したが、このような形態に限らず、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクト以外の画像を含む画像であってもよい。例えば、スタート画像はエフェクト表示やキャラクタを含む画像であってもよい。スタート画像にエフェクト表示が含まれる場合、エフェクト表示は、これから右打ち遊技が開始されることを盛り上げるために金色態様であってもよい。また、スタート画像にキャラクタが含まれる場合、キャラクタは、これから右打ち遊技が開始されることを示唆するために右方向を指さす態様であってもよい。

40

【1831】

（27）なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間

50

に実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間以外のタイミングに実行されてもよい。例えば、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りRD期間に実行されてもよく、大当りラウンド遊技の最終ラウンドに時短突入演出が実行されるものとする。この場合、大当りラウンド遊技の最終ラウンドの1つ前のラウンドにおいて、ラッシュモードにおける演出モードを選択する演出を実行してもよい。

【1832】

(28) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に必ず実行されなくてもよい。

10

【1833】

例えば、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当りED期間に、時短突入演出を実行するか否かを選択するための操作促進表示を表示させ、この操作促進表示が操作された場合に、時短突入演出が実行されてもよい。

【1834】

(29) なお、上記の実施形態では、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長い例を示したが、このような形態に限らず、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、セリフ音の方が効果音よりも再生出力期間が長くてもよい。

【1835】

20

(30) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクターと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクターとが一致している例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクターと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクターとが一致していなくてもよい。例えば、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクターと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクターとが一致していない場合、矛盾演出として大当り確定である構成を採用してもよい。

【1836】

(31) なお、上記の実施形態では、遊技者が操作部を連打することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させる例を示したが、このような形態に限らず、遊技者が連打とは異なる操作方法で操作部を操作することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させてもよい。例えば、操作部を長押しすることによって、演出音を擬似的にスクラッチさせて演出音を再生出力させてもよい。

30

【1837】

(32) なお、上記の実施形態では、復活演出における復活表示(第1復活表示、第2復活表示)の内部にキャラクターAが表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出における復活表示の内部にキャラクターAとは異なる画像が表示されてもよい。

【1838】

例えば、復活演出における復活表示の内部にキャラクターAとは異なるキャラクターが表示されてもよい。この場合、パチンコ遊技機1固有のプレミアムキャラクターや当該スーパーリーチに主に登場していたキャラクターが表示される。

40

【1839】

(33) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字に関連する文字で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字とは異なる情報で構成されてもよい。

【1840】

例えば、大当りであることを示す「B O N U S」の文字や「祝福」の文字、Vストックしていることを示す「N E X T」の文字や「連」の文字、特定のSPに発展することを示

50

す「CHALLENGE」の文字や「BATTLE」の文字等でもよい。

【1841】

また、その後に実行される演出や遊技状態とは関連しない情報でもよい。例えば、復活演出の後に大当たりが発生するものの、大当たりであることとは関連しない「夢」の文字や「ドリーム」の文字等でもよい。

【1842】

(34) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、大当たりを示す「FEVER」の文字の一部で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、大当たりを示す「FEVER」の文字の全部で構成されてもよい。

【1843】

(35) なお、上記の実施形態では、復活演出において、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されている例を示したが、このような形態に限らず、復活演出において、第1復活表示の表示色と、第2復活表示の表示色とが補色対比の関係でなくてもよい。

【1844】

(36) なお、上記の実施形態では、(i)変動表示の表示結果が「大当たり」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。

【1845】

(36-1) 例えば、[V-ST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-ST機]は、大当たり遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、後述する可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当たり遊技の終了後において最大で70回の可変表示に亘って後述する確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【1846】

遊技状態として、低確状態、且つ、非時短状態である「通常状態」(以下、適宜「確変制御が実行されない(遊技状態)」と称する。)と、高確状態、且つ、時短状態である「確変状態」(以下、適宜「確変制御が実行される(遊技状態)」と称する。)と、が設けられるものとする。例えば、通常状態のときの大当たり確率を $1/319.7$ と設定し、確変状態のときの大当たり確率を $1/40$ と設定する。

【1847】

そして、[V-ST機]では、確変状態は、所定回数(例えば、70回)の特図ゲームが実行されたこと、又は、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのいずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。

【1848】

また、大当たり種別として、確変制御が実行されない「通常大当たり」と、確変制御が実行される「確変大当たり」と、が設けられるものとする。

【1849】

また、大入賞口の内部に可変V入賞球装置(Vフタ)を備えるものとする。可変V入賞球装置の機構は、V判定入賞装置87と同じであるので説明を省略する。可変V入賞球装置(Vフタ)の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態(例えば、0.1秒)と、開放状態となる期間が長いロング開放状態(例えば、15秒)とがある。「通常大当たり」は、大当たり遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開

10

20

30

40

50

放状態となり、「確変大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。例えば、「通常大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R通常大当り」がある。

【1850】

「通常大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「通常大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。

【1851】

「確変大当り」による大当り遊技状態は、1ラウンド目～3ラウンド目／10ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「確変大当り」では、1ラウンド目に可変V入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をV入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。例えば、「確変大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R確変大当り」と、ラウンド数が10ラウンドの「10R確変大当り」と、がある。

【1852】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当り」と判定され、50%の割合で「3R時短大当り」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、100%の割合で「10R確変大当り」と判定される。

【1853】

このような[V-S-T機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【1854】

(36-2) また、[V-確変機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-確変機]では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態(確変制御が実行される遊技状態)とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。[V-確変機]は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、前述した可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【1855】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当り」と判定され、50%の割合で「3R時短大当り」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、20%の割合で「10R通常大当り」と判定され、80%の割合で「10R確変大当り」と判定される。

【1856】

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。

【1857】

(37) なお、上記の実施形態では、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が0%である例を示したが、このような形態に限らず、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が0%以外の割合であってもよい。

【1858】

例えば、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が5%に設定され、アクティブ表示の最終表示態様が大当

10

20

30

40

50

り期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が95%に設定される。このとき、特別変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が高いものの、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の低い青色態様に変化する可能性もあるので、遊技者を特別変化演出により一層注目させることができる。

【1859】

以上に説明した本特徴部05TMには、以下に示す各構成が含まれる。

【1860】

手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【1861】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【1862】

手段2の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当たり判定／小当たり判定を実行するCPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

第1歌唱音と第1伴奏音とで構成される第1楽曲（楽曲A）と、前記第1楽曲とは異なる楽曲であって、第2歌唱音と第2伴奏音とで構成される第2楽曲（楽曲X）と、を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記第1楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示

10

20

30

40

50

唆する所定演出（第 1 保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第 2 楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 1 歌唱音は特殊加工されていない一方で、前記第 2 歌唱音の少なくとも一部は特殊加工されている（楽曲 A はスクラッチ処理されずに再生出力される一方で、楽曲 X はスクラッチ処理されて再生出力される）

ことを特徴とする遊技機。

【1863】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第 2 楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出が実行されるときに出力される第 2 楽曲の第 2 歌唱音の少なくとも一部が特殊加工されていることによって、所定演出が実行されるときに第 2 楽曲を遊技者に印象づけることができる。

【1864】

手段 3 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM 102）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／小当り判定を実行する CPU 103）と、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU 103）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、第 1 楽曲（楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第 1 保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第 1 楽曲とは異なる第 2 楽曲（楽曲 X）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記有利状態の終了後に制御される前記特別状態において、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出（第 2 保留連演出）を実行可能であり、

前記特別演出（第 2 保留連演出）が実行されるときに、前記第 2 楽曲（楽曲 X）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1865】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第 1 楽曲とは異なる第 2 楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出と特別演出が実行されるときに、有利状態から特別状態にかけて共通の第 2 楽曲が出力されることによって、有利状態から特別状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

【1866】

手段 4 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

特典（V ストック（保留連、次回連））を付与する特典付与手段（大当り開始時演出決定処理のステップ S05TM3070）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、
演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、
遊技者が、複数種類の楽曲（楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C）のうち少なくとも一つの楽曲を選択することが可能である楽曲受付手段（特殊操作促進表示 B T 2）と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、遊技者によって選択された前記楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記特典が付与されることを示唆する特殊演出（第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出、第 1 次回確定演出））を実行可能であり、

前記特殊演出の実行が開始されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音 A）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されている期間において、前記楽曲受付手段によって前記楽曲を選択することを制限する（特殊操作促進表示 B T 2 が消去され、楽曲を選択できない）ことを特徴とする遊技機。

【1867】

このような構成によれば、特殊演出が実行されているときに、楽曲受付手段によって楽曲を選択することが制限されていることによって、特殊演出の特別感を向上できるとともに、楽曲を選択することが可能であることにより特殊演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

【1868】

手段 5 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

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

前記特定演出は、第 1 パート（バトル S P 前半部）と、前記第 1 パートよりも後に実行される第 2 パート（バトル S P 後半部）と、で構成されており、

前記第 1 パートと、前記第 2 パートとにおいて、前記表示手段の視認性を低下させる特別演出（バトル S P 前半部：C U 演出、バトル S P 後半部：第 2 通常時大当たり報知演出）を実行可能であり、

前記第 1 パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、第 1 演出音（演出音 B）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 2 パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、前記第 1 演出音とは異なる第 2 演出音（演出音 C 2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 2 演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されている（演出音 C 2 はスクラッチ処理されている）

ことを特徴とする遊技機。

【1869】

このような構成によれば、第 1 パートの特別演出と、第 2 パートの特別演出とで、共通して表示手段の視認性を低下させる演出を実行可能である。一方で、第 2 演出音を特殊加工させることによって、第 1 パートの特別演出と、第 2 パートの特別演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御の処理負担を軽減できる。

【1870】

手段 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（パチンコ遊技

10

20

30

40

50

機 1) であって、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第1報知音（通常時大当り報知音（演出音C1、演出音C2、演出音C3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特別状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第2報知音（右打ち時大当り報知音（演出音D1、演出音D2、演出音D3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1報知音は、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている一方で、前記第2報知音は、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており（通常時大当り報知音はスクラッチ処理されている一方で、右打ち時大当り報知音はスクラッチ処理されておらず）、

前記第1報知音の出力期間は、前記第2報知音の出力期間よりも長い（右打ち時大当り報知音の再生出力期間は5.25Sであり、通常時大当り報知音の再生出力期間は6.25Sである）

ことを特徴とする遊技機。

【1871】

このような構成によれば、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている第1報知音が出力されることによって、通常状態に制御されている場合に、有利状態に制御されることが報知されるときインパクトを高めることができる。また、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており、第1報知音よりも出力期間が短い第2報知音が出力されることによって、時短状態の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

【1872】

手段7の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応した特定表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特定表示の表示態様によって、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（変化演出）を実行可能であり、

前記特定表示として、第1態様（通常態様、青色態様）の前記特定表示と、前記第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様（赤色態様、金色態様）の前記特定表示と、があり、

前記特定演出として、第1特定演出（通常変化演出）と、前記第1特定演出よりも前記第2態様の前記特定表示が表示される割合が高い第2特定演出（特別変化演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第1特定演出が実行される場合、該第1特定演出が実行される前に、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音を前記音出力手段から出力させず（通常変化演出の実行前に、いずれの演出音も再生出力されておらず）、

前記第2特定演出が実行される場合、該第2特定演出が実行される前に、前記特殊演

10

20

30

40

50

出音を前記音出力手段から出力可能である（特別変化演出が実行される前に、スクラッチ処理された演出音 E A が再生出力されている）

ことを特徴とする遊技機。

【1873】

このような構成によれば、特殊演出音が出力されることによって、第1特定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第2特定演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に特殊演出音が出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【1874】

手段8の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、時短状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態の制御が開始されるときに、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定演出（時短突入演出）を実行可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定表示（スタート画像JSI）を前記表示手段に表示させる演出であって、前記特定表示に関連し、特殊加工された特定セリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音F）を前記音出力手段から出力させる演出である

ことを特徴とする遊技機。

【1875】

このような構成によれば、有利状態の制御が開始されるときに、特殊加工された特定演出音が出力されることによって、遊技者に有利状態の制御が開始されるタイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【1876】

手段9の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

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

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【1877】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮や

10

20

30

40

50

かに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【1878】

手段10の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する第1報知演出（第1通常時大当り報知演出）と、前記第1報知演出とは異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを報知する第2報知演出（第2通常時大当り報知演出）と、を実行可能であり、

前記第1報知演出が実行されるときに、第1演出音（演出音C1）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2報知演出が実行されるときに、第2演出音（演出音C2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されており（演出音C1の〔第1演出音C1〕は、第1セリフ音C1と、第1効果音Cとで構成されており）、前記第2演出音は、前記セリフ音とは異なるセリフ音であって、特殊加工された特定セリフ音と、前記効果音とで構成されている（演出音C2の〔第1演出音C2〕は、第1セリフ音C2と、第1効果音Cとで構成されている）

ことを特徴とする遊技機。

【1879】

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する演出として、第1報知演出と第2報知演出とが設けられることによって、第1報知演出又は第2報知演出のいずれかしか設けられていない場合よりも興味を向上できる。また、第1報知演出と第2報知演出とにおいて、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通とすることによって、第1報知演出と第2報知演出との差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【1880】

手段11の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（復活演出）を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音J）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されるときに、前記セリフ音に関連した特定表示（第1復活表示、第2復活表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特殊演出音が出力される期間において、第1サイズの前記特定表示と、前記第1サイズよりも大きい第2サイズの前記特定表示と、を前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能である（スクラッチ処理された演出音Jが再生出力されるときに、第1復活表示と、第2復活表示と、が画像表示装置5に交互に2回ずつ表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

【1881】

このような構成によれば、特定演出において、特殊演出音に関連した第1サイズの特定表示と、第2サイズの特定表示と、が表示手段に表示されることによって、遊技者の視覚

と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、特殊演出音の出力タイミングに対応して特定表示のサイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、特定演出の興趣を向上できる。

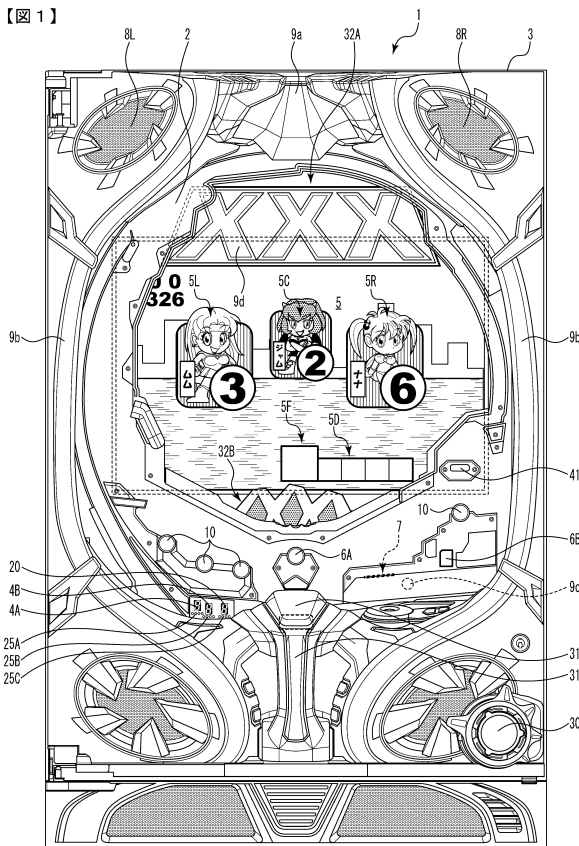
【符号の説明】

【1882】

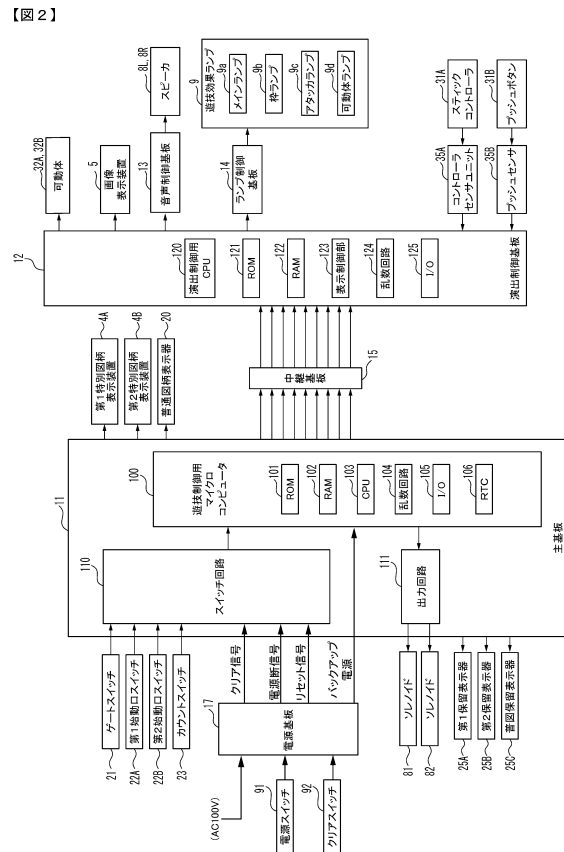
- 1 パチンコ遊技機
- 4 A 第1特別図柄表示装置
- 4 B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 100 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 演出制御用CPU

【図面】

【図1】



【図2】



10

20

30

40

50

【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図 5】

【図 5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1~219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普図表示結果判定用

【図 6】

【図 6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

20

30

40

50

【図 7】

【図 7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当たり)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当たり)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当たり)

【図 8】

【図 8】

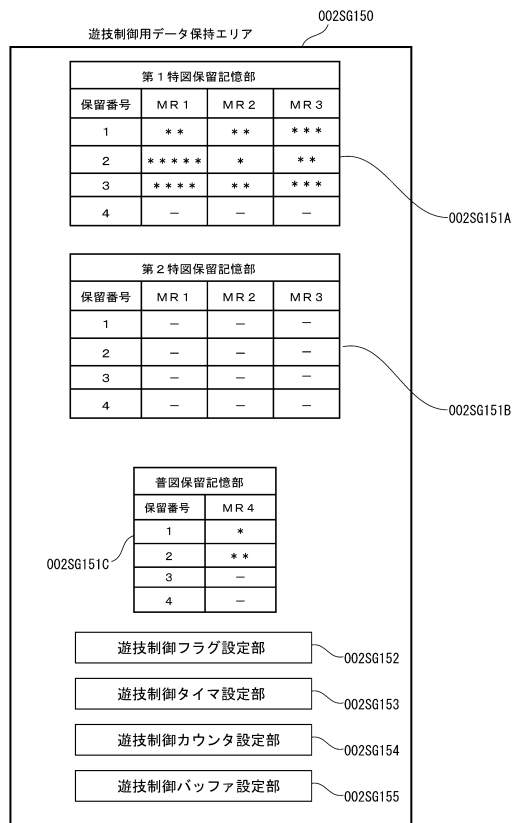
可変表示結果	非確変 大当たり	確変 大当たり	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	—	—	50	—	—	—
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	—	—	—	60	—	—
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	—	—	—	—	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	—	—	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	—	—	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	—	—	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	—	—	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当たり)	5	—	—	—	—	—
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当たり)	20	10	—	—	—	—
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当たり)	35	20	—	—	—	—
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当たり)	40	70	—	—	—	—

(数値は%)

10

【図 9】

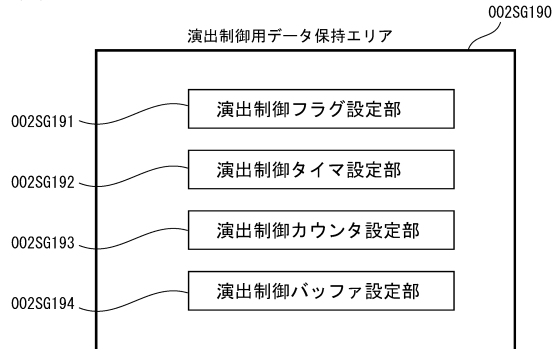
【図 9】



【図 10】

【図 10】

(A)



(B)

始動入賞時受信コマンドパッファ

	パッファ番	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)
	1-1	B100 (H)	C102 (H)
	1-2	B100 (H)	C102 (H)
	1-3	B100 (H)	C103 (H)
	1-4	0000 (H)	0000 (H)
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)
	2-1	0000 (H)	0000 (H)
	2-2	0000 (H)	0000 (H)
	2-3	0000 (H)	0000 (H)
	2-4	0000 (H)	0000 (H)

20

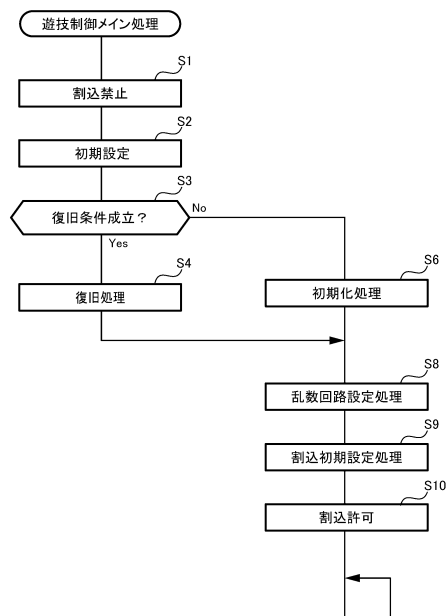
30

40

50

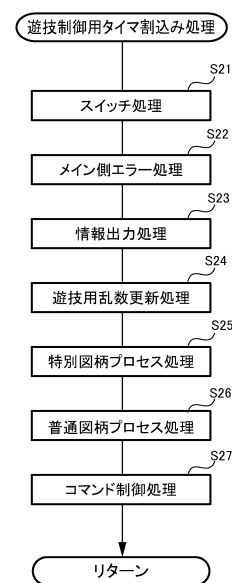
【図 1 1】

【図 1 1】



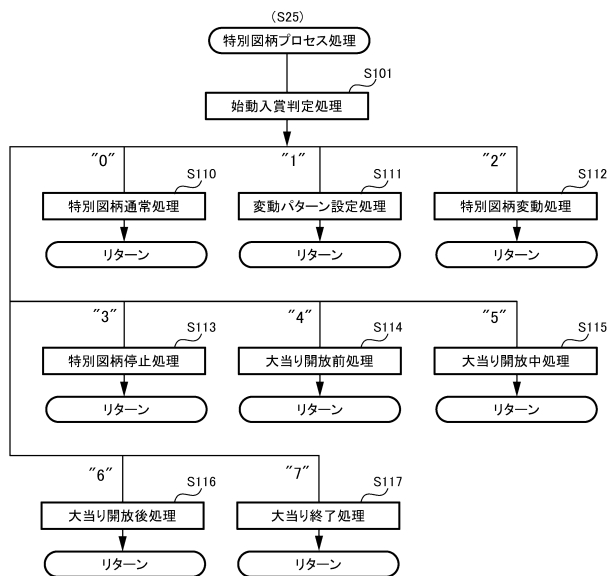
【図 1 2】

【図 1 2】



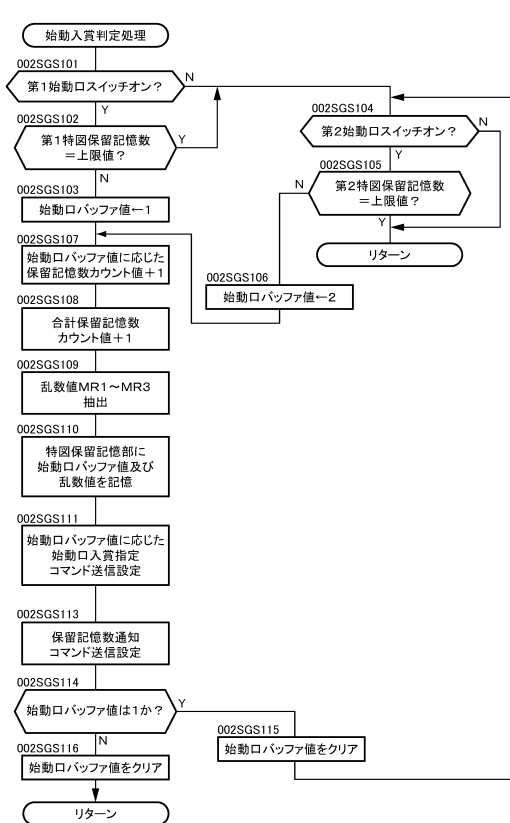
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】



10

20

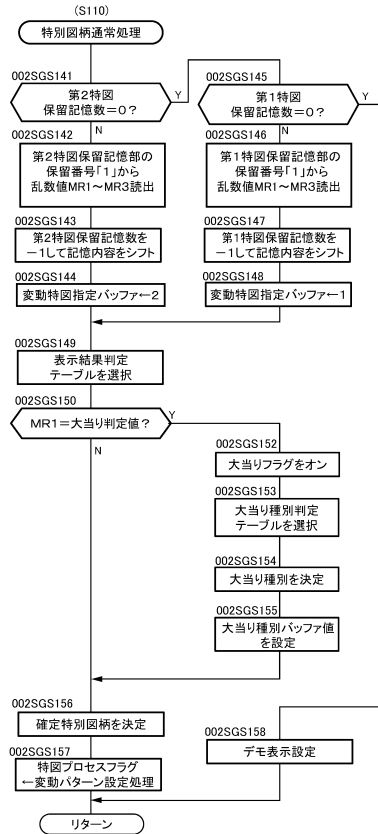
30

40

50

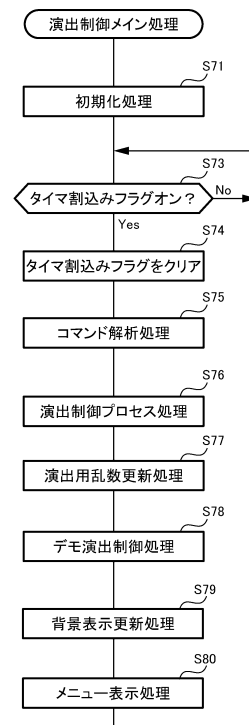
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】

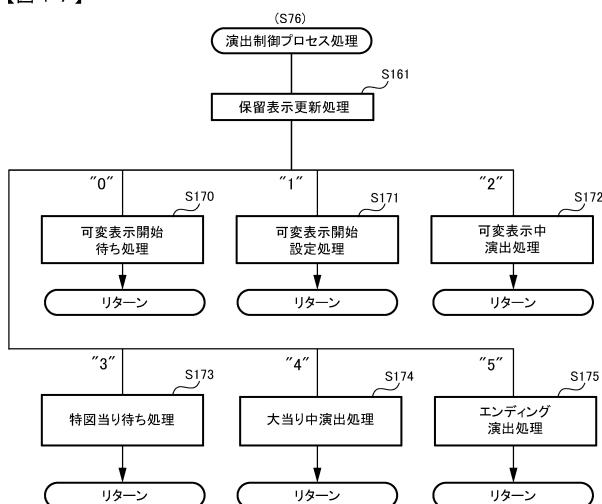


10

20

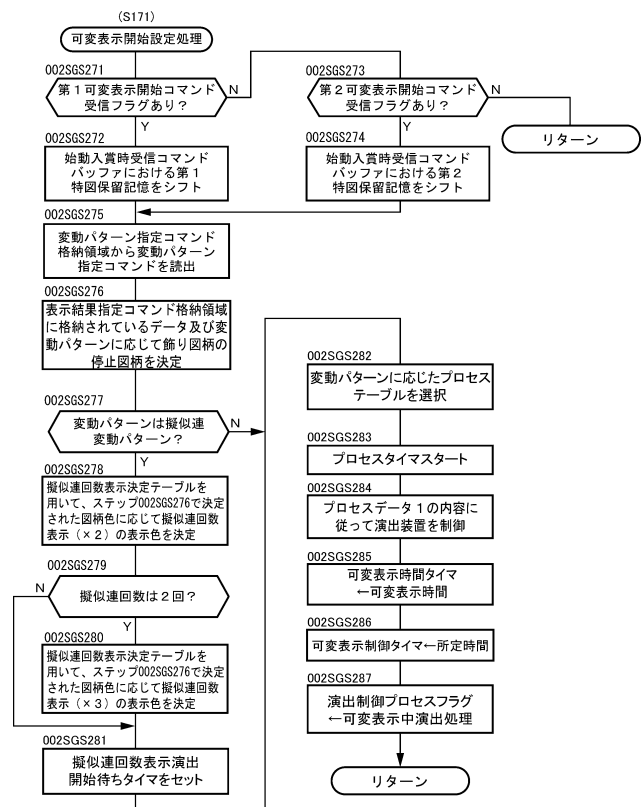
【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】



30

40

50

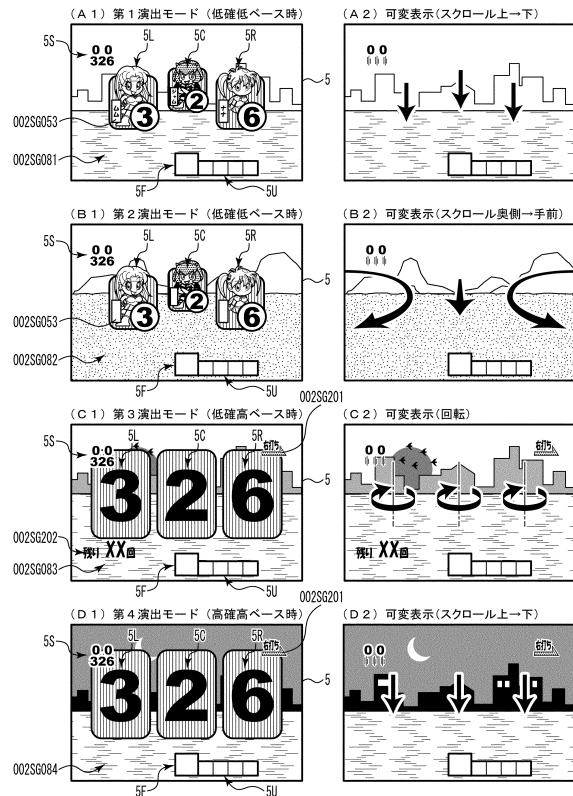
【図 19】

【図 19】

飾り図柄と小図柄の対比	飾り図柄 (低ベース状態)	飾り図柄 (高ベース状態)	小図柄
表示態様	002SG052 002SG054 002SG051	002SG053 002SG055 002SG061 002SG064	SSL SSC SSR 326
表示時間	ほぼ無効 (※SPリチア発出や客待ちで消滅する場合あり)	ほぼ無効 (※SPリチア発出や客待ちで消滅する場合あり)	無効 (飾り図柄は上図の表示/イヤーに表示)
可変表示	スクロール表示 (上→下) / スクロール表示 (奥側→手前側)	スクロール表示 (上→下) / スクロール表示 (奥側→手前側)	切替表示
数字表示部	有り (3D画像)	有り (3D画像)	有り (低ベース状態用よりもサイズ大・3D画像)
キャラクター表示部	有り (キャラクターの名前・2D画像)	有り (キャラクターの名前・2D画像)	有り (低ベース状態用よりもサイズ大・2D画像)
情報表示部	無し	無し	無し
台座表示部	有り (2D画像)	有り (2D画像)	無し
主表示部	増設図柄は「黄色」	増設図柄は「黄色」	増設図柄は「黄色」

【図 20】

【図 20】

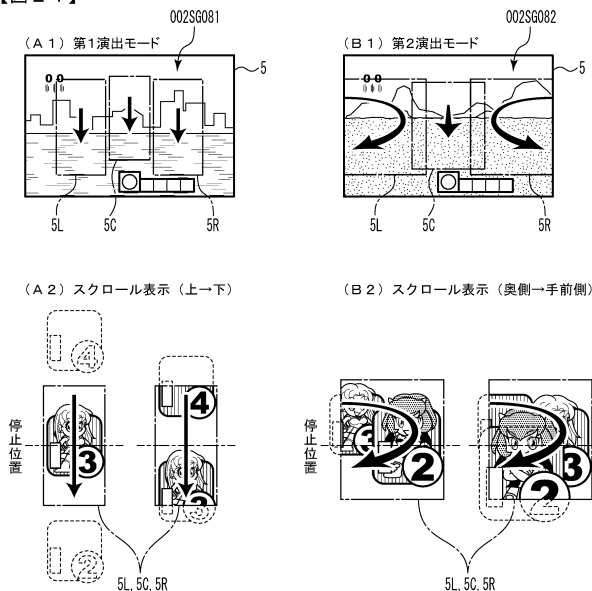


10

20

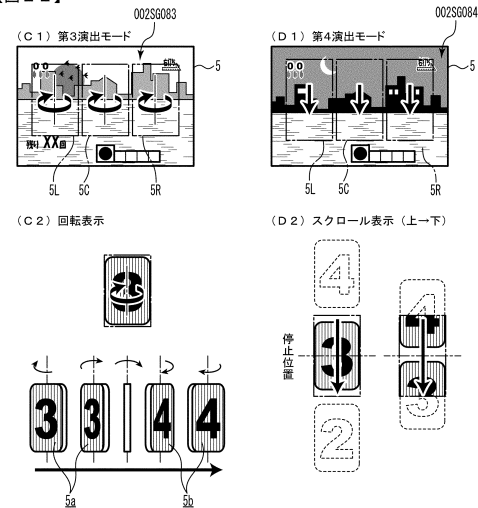
【図 21】

【図 21】



【図 22】

【図 22】



30

40

(E) 小図柄と飾り図柄の高速表示

秒数	約0.3
表示フレーム (30FPS)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
小図柄	635 175 461 532 913
飾り図柄	上 下
	Ta1 Ta2

※Ta1は小図柄の表示期間

※Ta2は1の飾り図柄が可変表示エリアを通過するのに要する期間

期間Ta1<期間Ta2

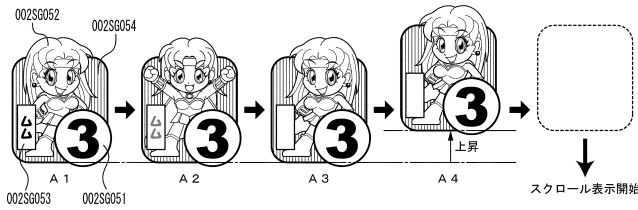
※はずれ変動パターンにおいて「326」のはずれ飾り図柄の組合せが停止表示される場合、小図柄は、各表示期間において「326」のはずれ図柄の組合せは表示されない

50

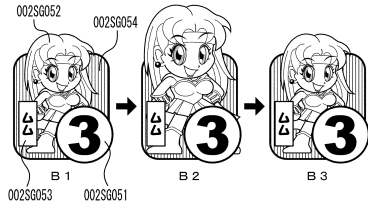
【図 2 3】

【図 2 3】

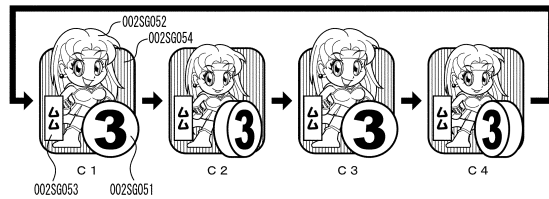
(A) 飾り図柄の変動開始アクション (キャラクタ左右反転・名前消去)



(B) 飾り図柄の変動停止アクション (キャラクタ拡大・復元)



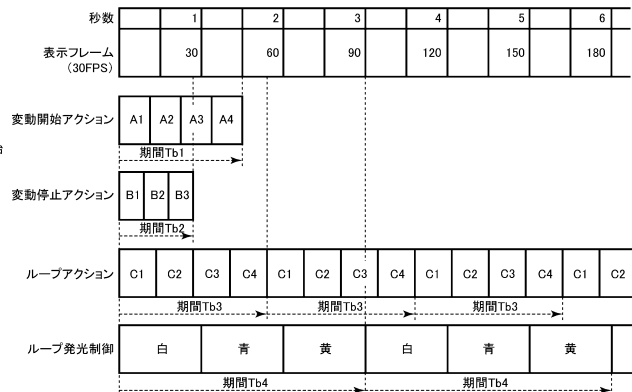
(C) 飾り図柄のループアクション (キャラクタ縮小→復元・数字往復回転)



【図 2 4】

【図 2 4】

(A) 飾り図柄の各種アクションとランプの発光制御 [低ベース時]



期間Tb4 > 期間Tb3

[高ベース時]
・飾り図柄の「変動開始アクション」、「変動停止アクション」、「ループアクション」は実行されない。
・ランプは、高ベース楽曲に合わせて発光態様が変化する (ループ発光制御は実行されない)。

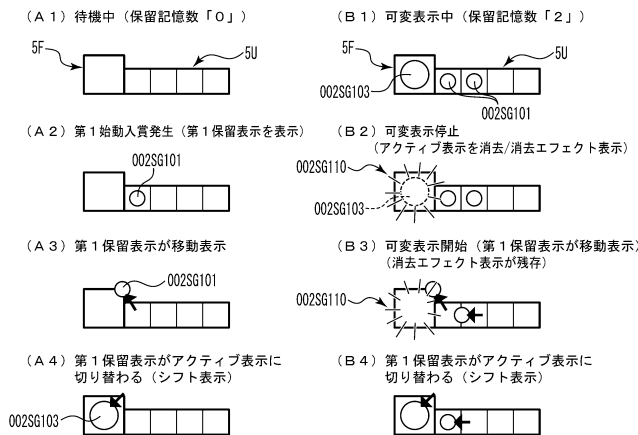
(B) 可動体ランプ 9 d、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b のループ発光制御 [低ベース時]



【図 2 5】

【図 2 5】

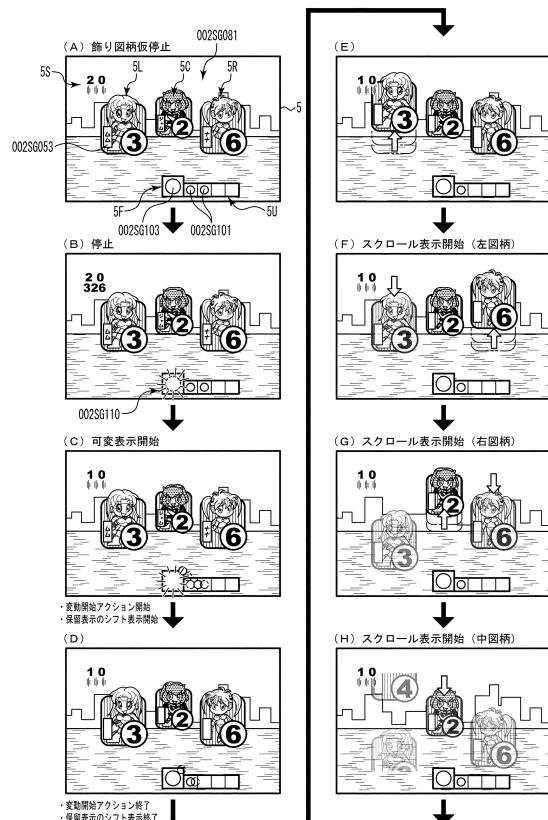
保留表示の動作例



全ての変動パターンにおいて、保留表示を
アクティブ表示に切り替えるシフト表示の態様は共通

【図 2 6】

【図 2 6】 可変表示開始 [第1演出モード]



10

20

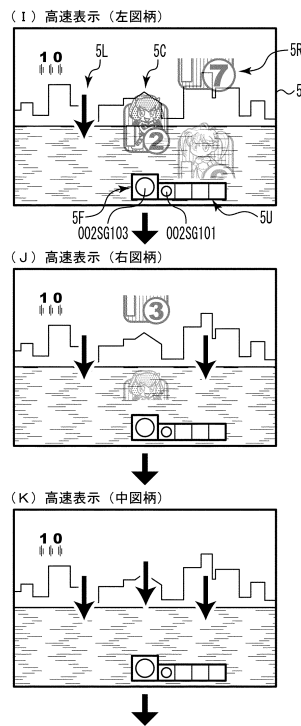
30

40

50

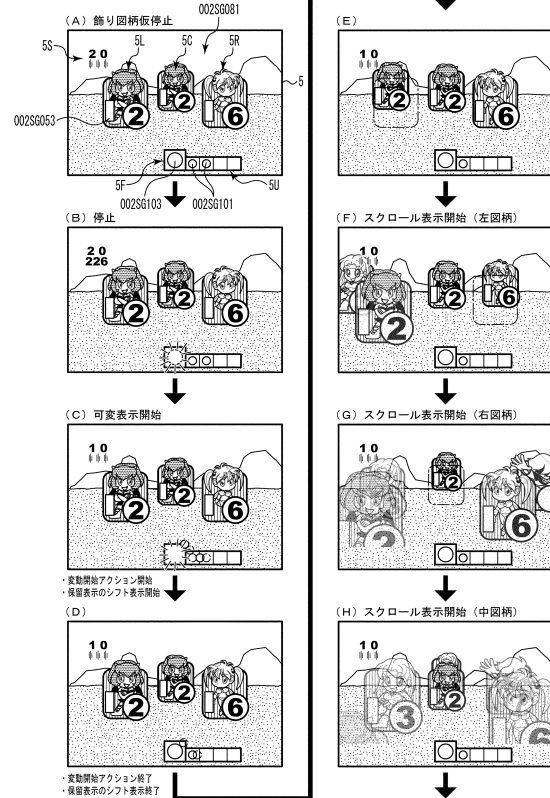
【図 27】

【図 27】



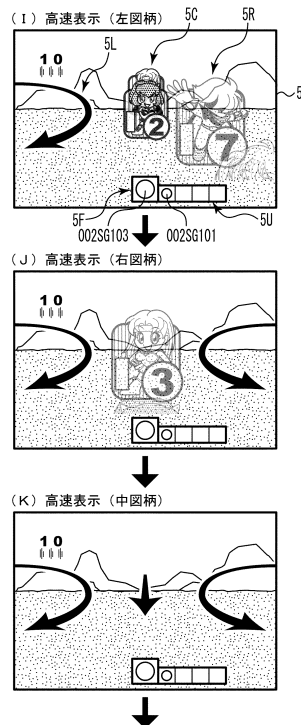
【図 28】

【図 28】 可変表示開始 [第 2 演出モード]



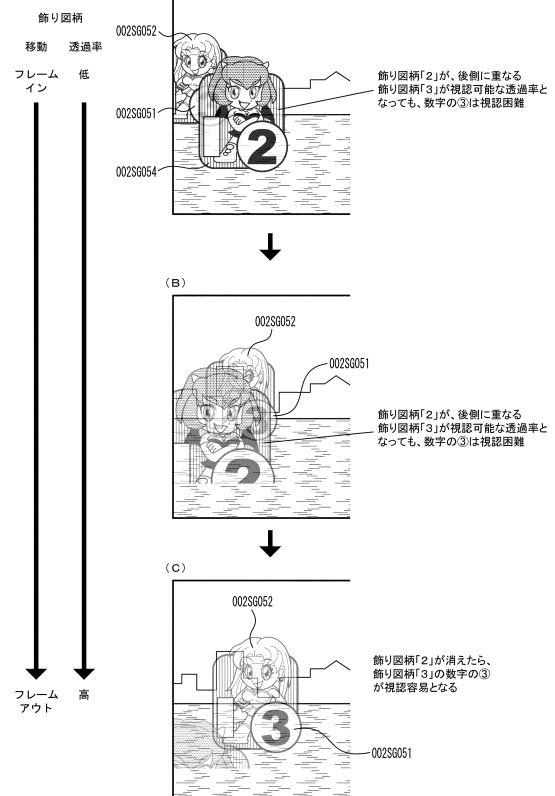
【図 29】

【図 29】



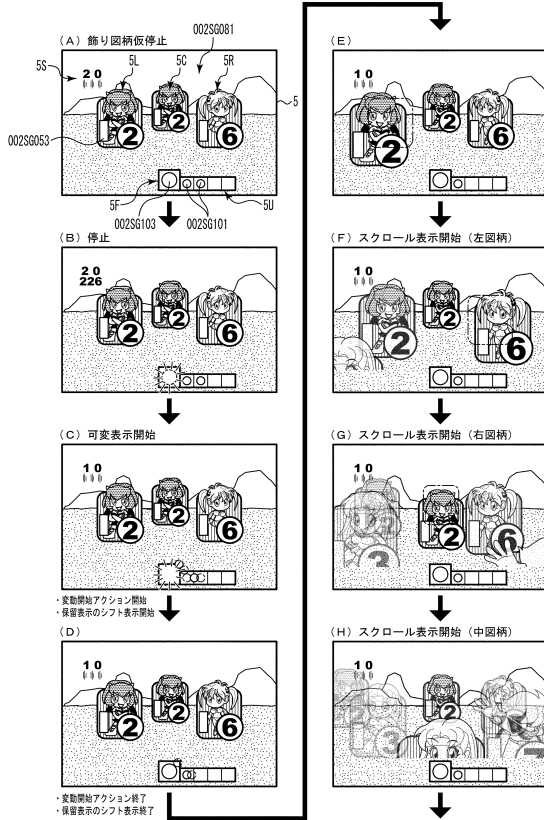
【図 30】

【図 30】



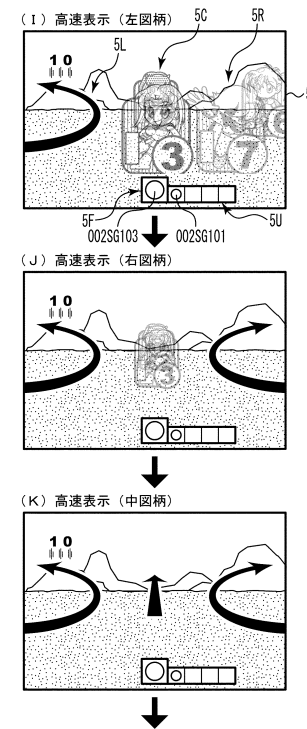
【図 3 1】

【図 3 1】 可変表示開始 [変形例 1]



【図 3 2】

【図 3 2】

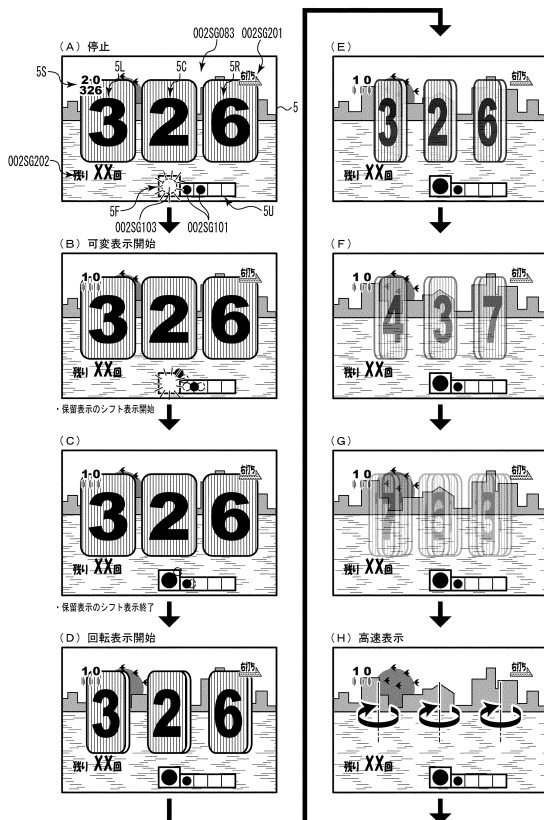


10

20

【図 3 3】

【図 3 3】 可変表示開始 [第3演出モード]



【図 3 4】

【図 3 4】

(A) 半透明状態 (第1透過率)



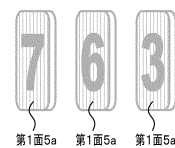
※第2面5bの数字「437」は見えない

(B) 半透明状態 (第2透過率)



※第1面5aの数字「548」は見えない

(C) 半透明状態 (第3透過率)



※第2面5bの数字「874」は見えない

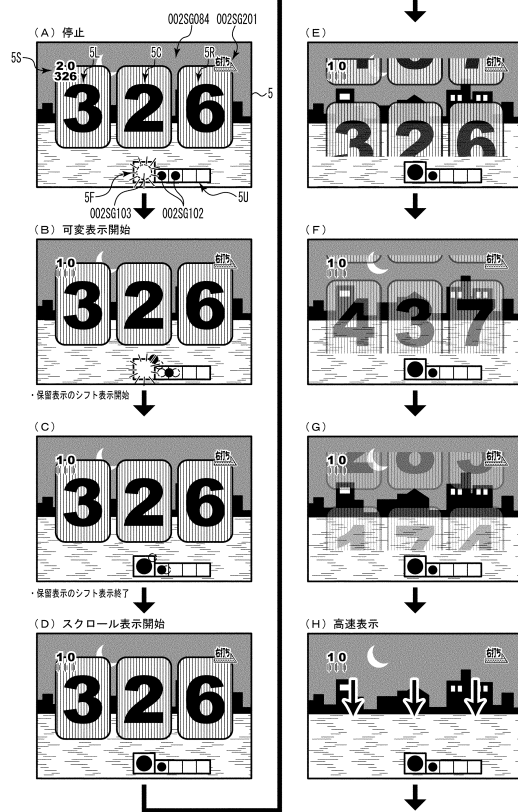
30

40

50

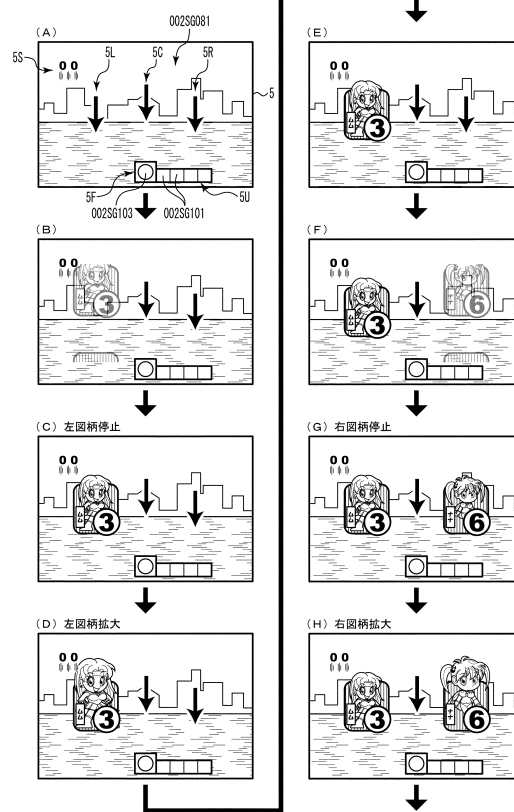
【図 35】

【図 35】 可変表示開始 [第 4 演出モード]



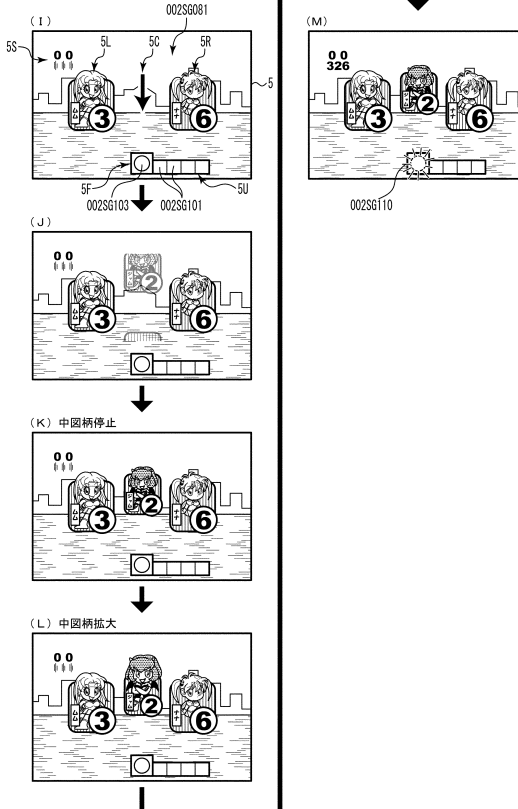
【図 36】

【図 36】 可変表示停止 [第 1 演出モード(第 2 演出モード)、保留 2 個以下]



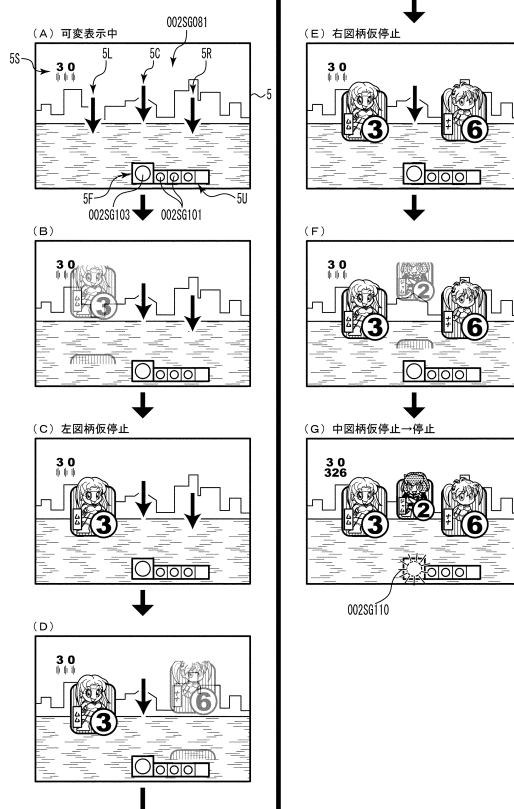
【図 37】

【図 37】



【図 38】

【図 38】 可変表示停止 [第 1 演出モード(第 2 演出モード)、保留 3 個]



10

20

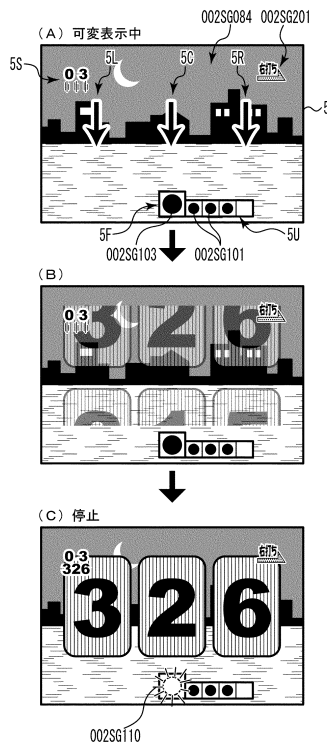
30

40

50

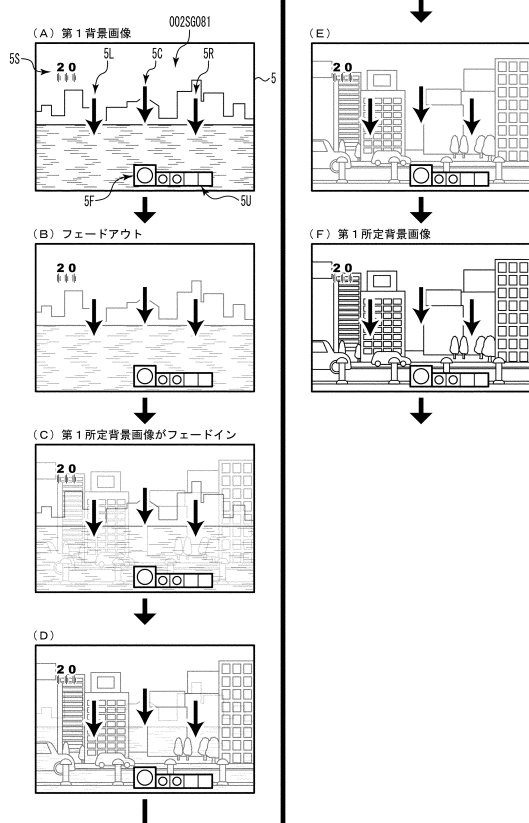
【圖 39】

【図 39】可変表示停止 [第 4 演出モード(第 3 演出モード)]



【図 4 1】

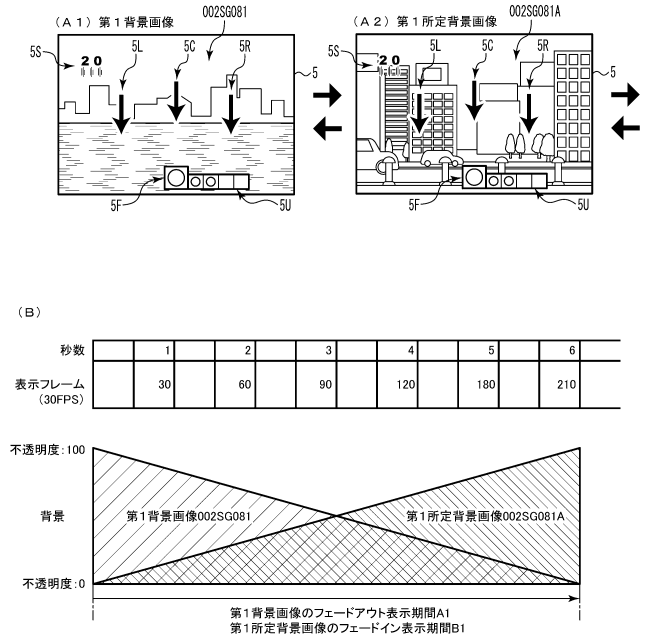
【図 4 1】 背景変化の流れ



【圖 40】

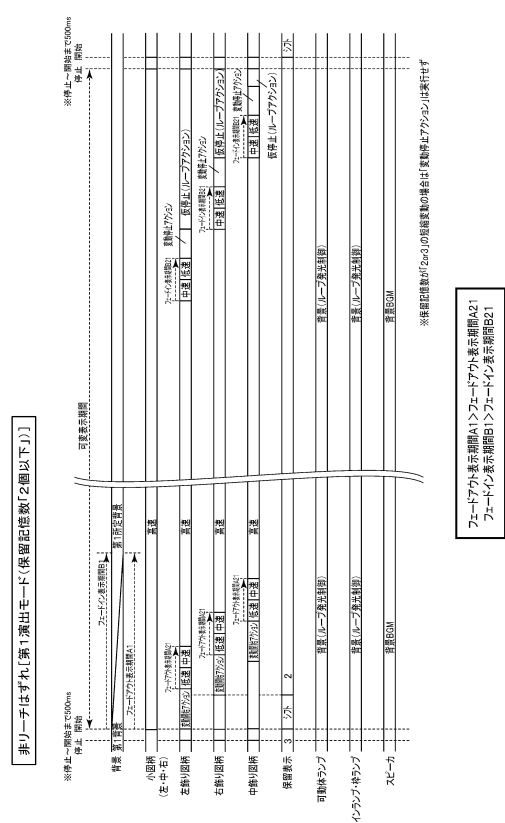
【図 40】

背景画像



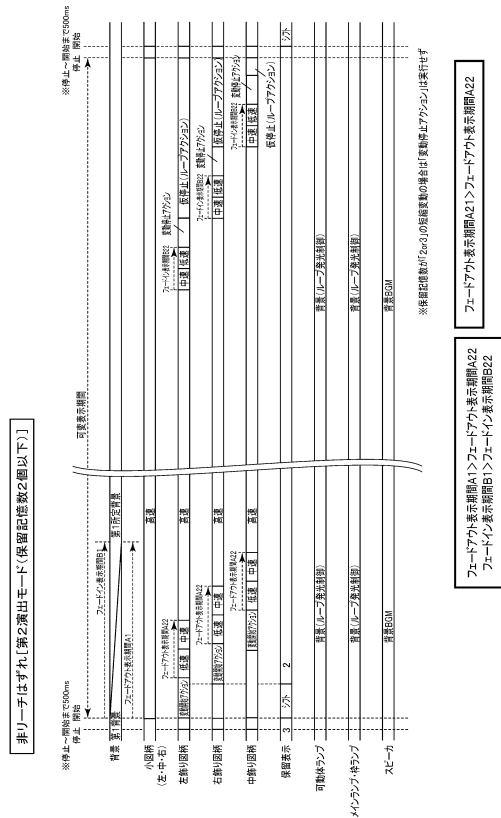
【図 4 2】

【图 4 2】



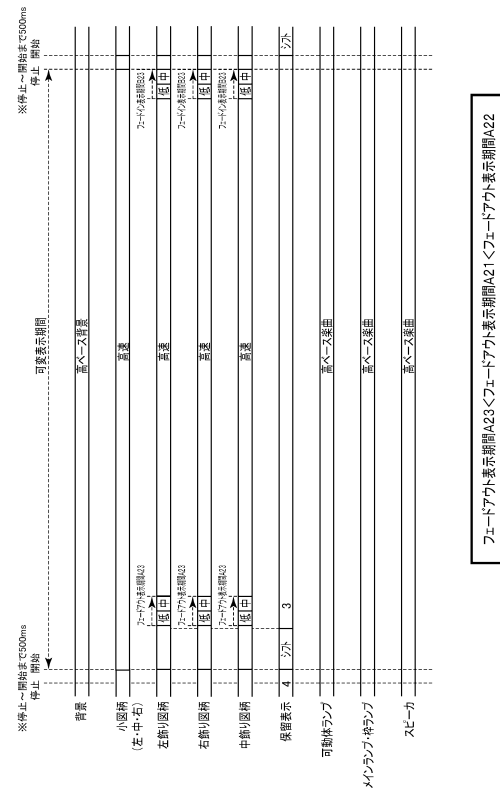
【図 4 3】

【図 4 3】



【圖 4 4】

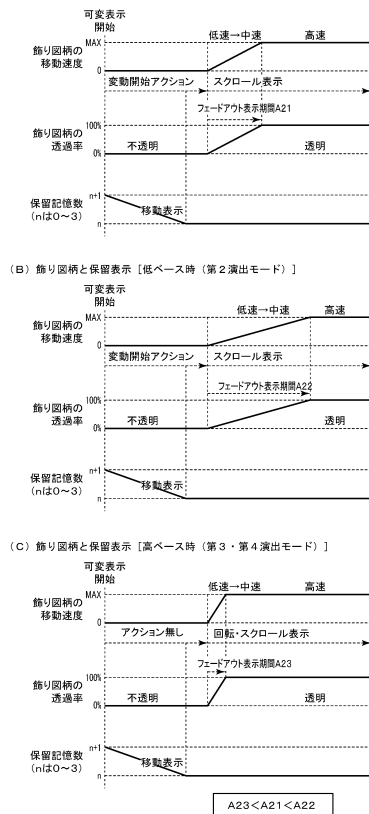
【図 4 4】



【図 45】

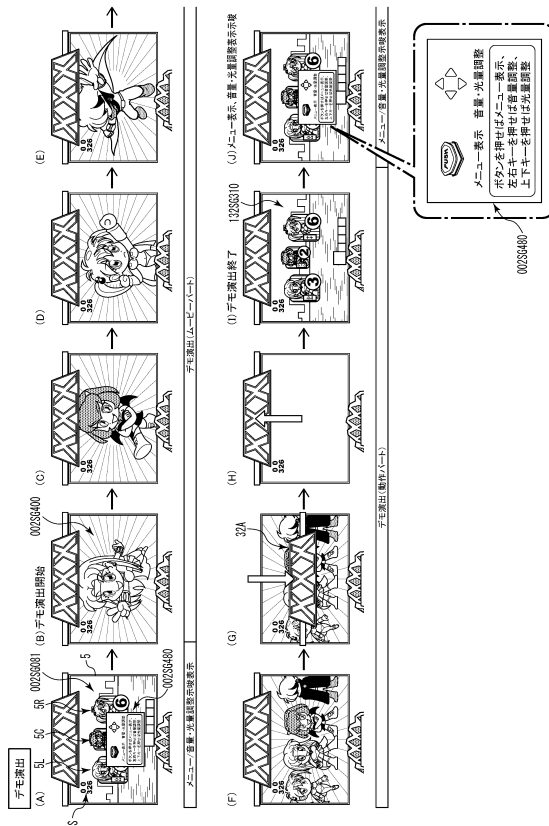
【图 4 5】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]



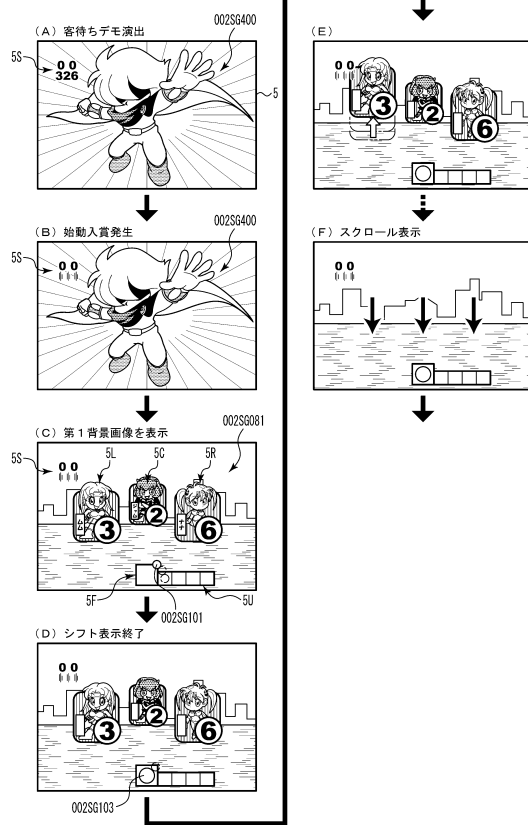
【圖 46】

【图 4-6】



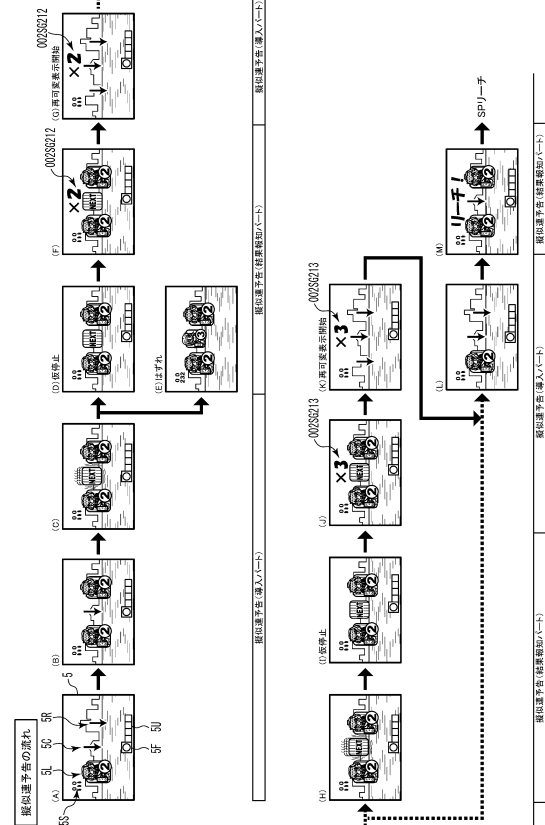
【図 47】

【図 47】



【図 48】

【図 48】



【図 49】

【図 49】

(A) 擬似連回数表示色と図柄色との関係

擬似連回数表示	擬似連回数表示色	図柄色
擬似連1回目	×2	青
※総可変表示回数2回 初回可変表示+再可変表示1回	×2	赤
擬似連2回目	×3	青
※総可変表示回数3回 初回可変表示+再可変表示2回	×3	赤

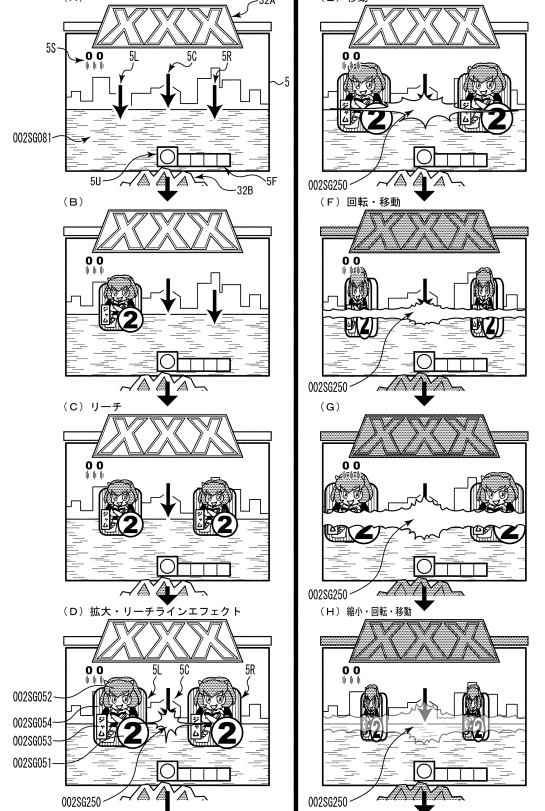


(C) 擬似連回数表示色決定テーブル (擬似連1回目、2回目)

擬似連回数表示色	確変大当り	非確変大当り	はずれ
図柄色と非同一色	10%	30%	90%
図柄色と同一色	90%	70%	10%

【図 50】

【図 50】リーチ演出の流れ



10

20

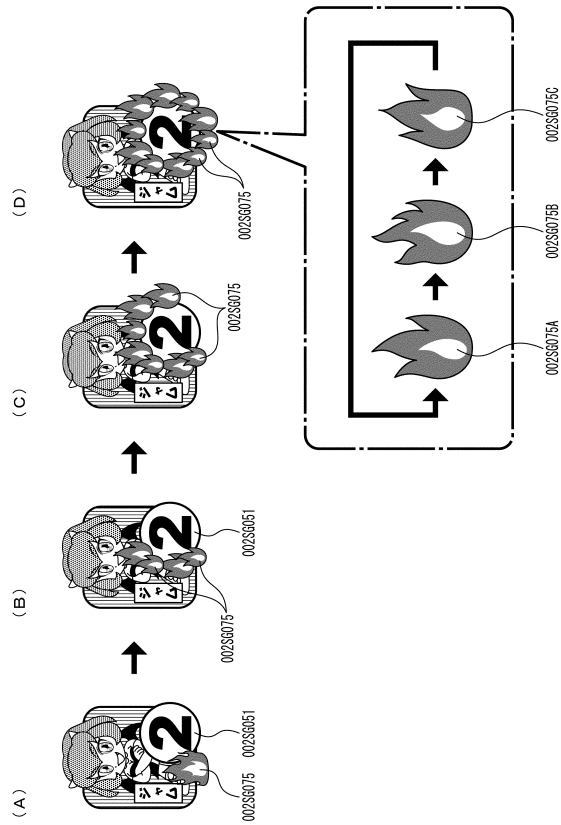
30

40

50

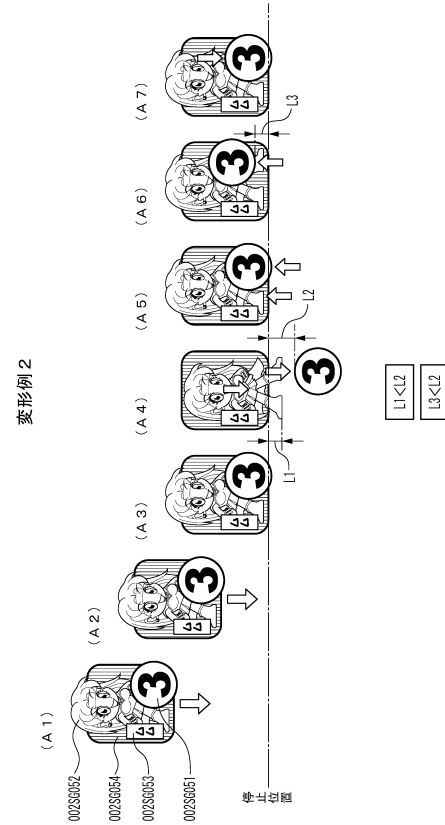
【図 55】

【図 55】



【図 56】

【図 56】

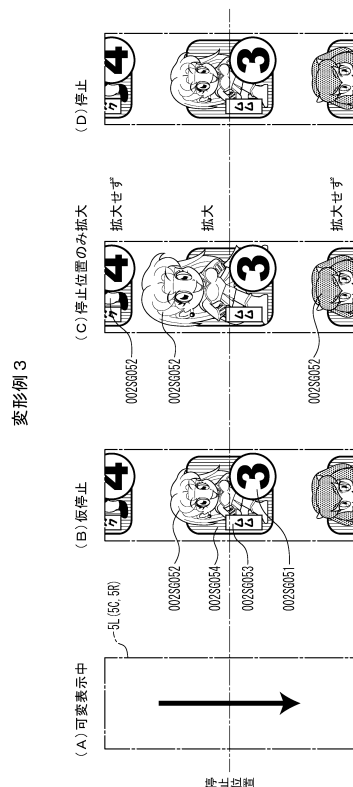


10

20

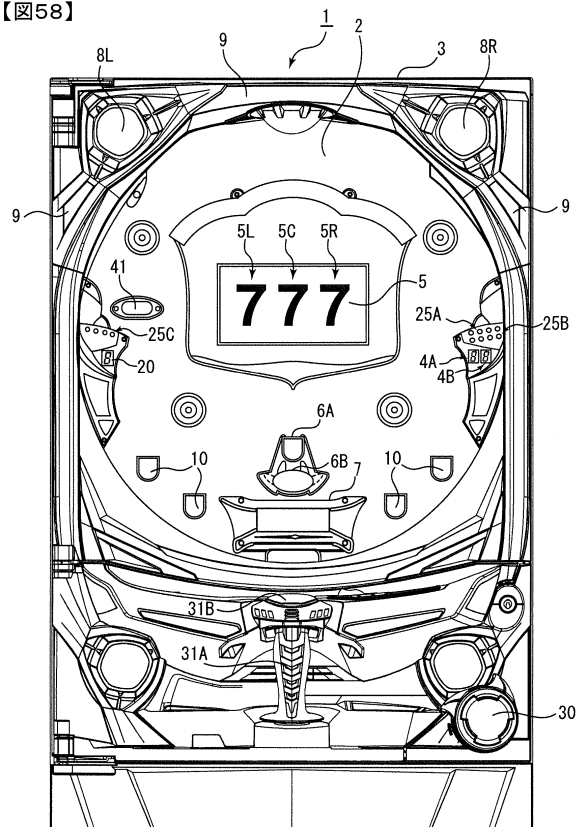
【図 57】

【図 57】



【図 58】

【図 58】



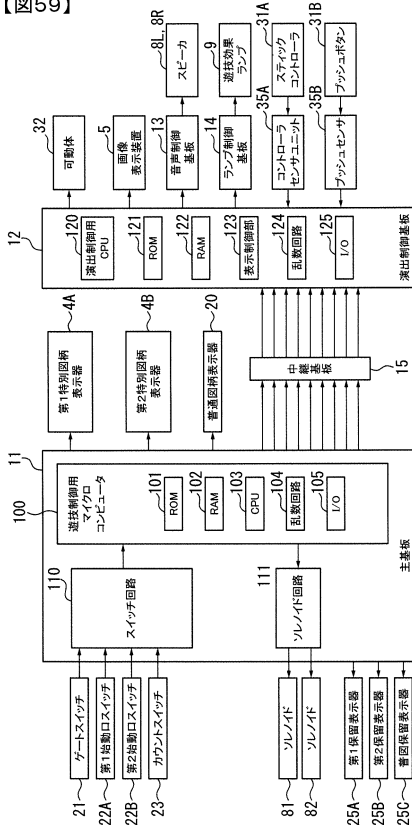
30

40

50

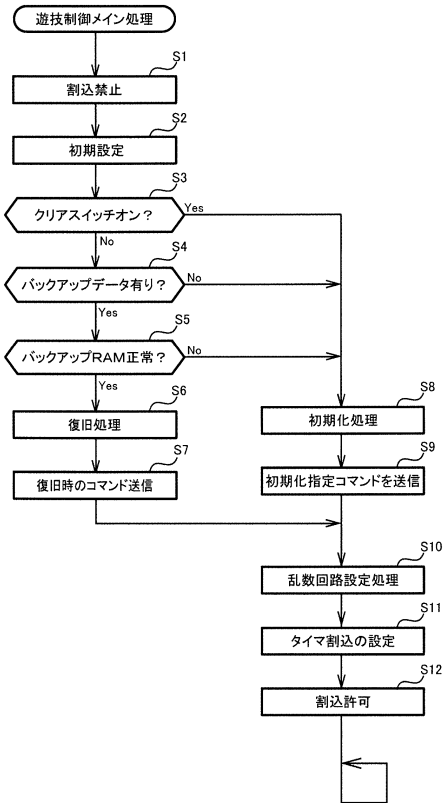
【圖 5 9】

【图59】



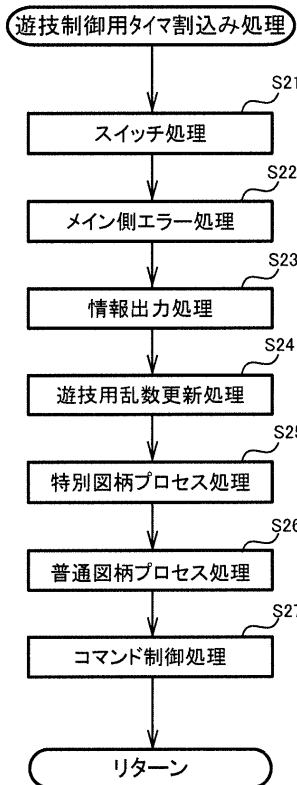
【圖 60】

【図60】



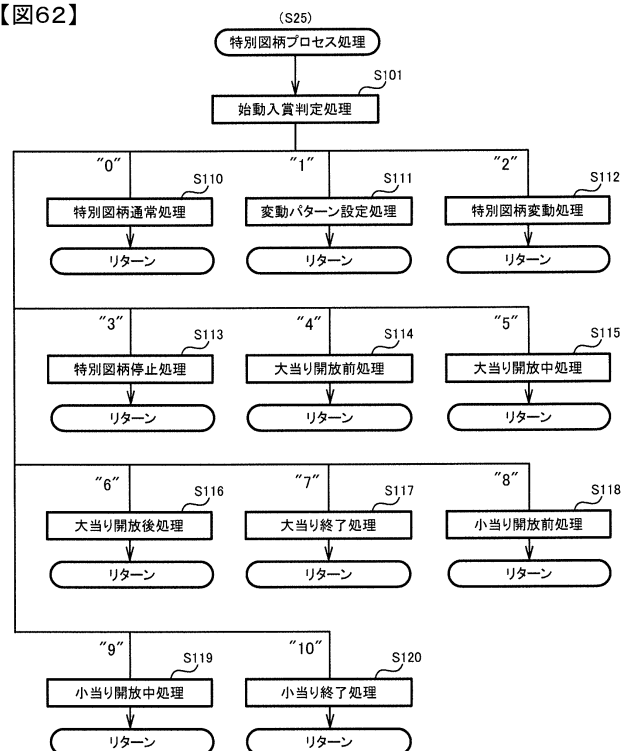
【図 6 1】

【図61】



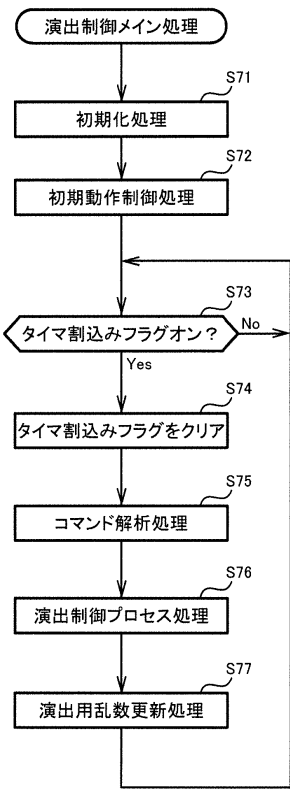
【図 6 2】

【図62】



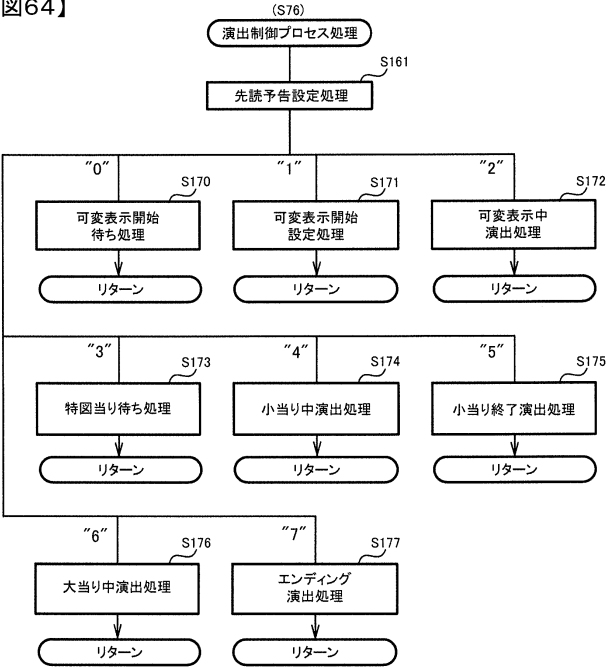
【図 6 3】

【図63】



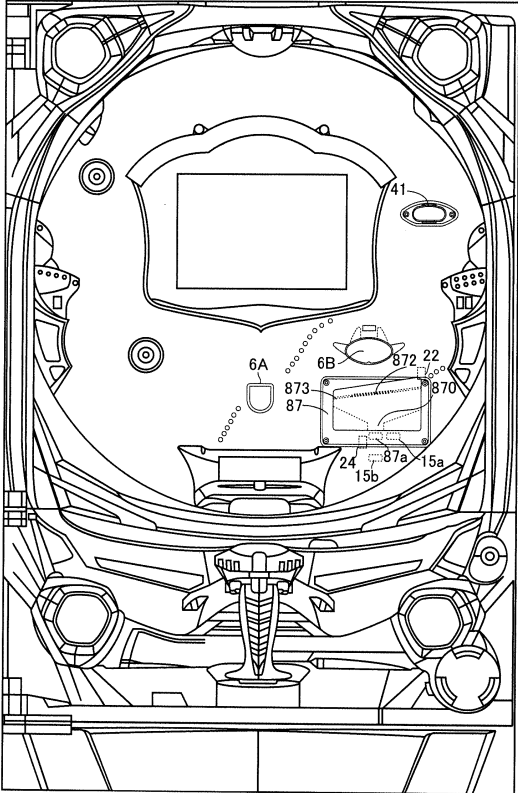
【図 6 4】

【図64】



【図 6 5 - 1】

【図65-1】



【図 6 5 - 2】

【図65-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

10

20

30

40

50

【図 6 5 - 3】

【図65-3】

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 6 5 - 4】

【図65-4】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0～65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り經由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個数)
小当り經由16(15)R時短大当り	1	45
小当り經由9(8)R時短大当り	5	10
小当り經由5(4)R時短大当り	9	45

10

20

【図 6 5 - 5】

【図65-5】

MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××=変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定(小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定(小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定(小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定(図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定(図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定(小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定(小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定(小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを終了することの指定

【図 6 5 - 6】

【図65-6】

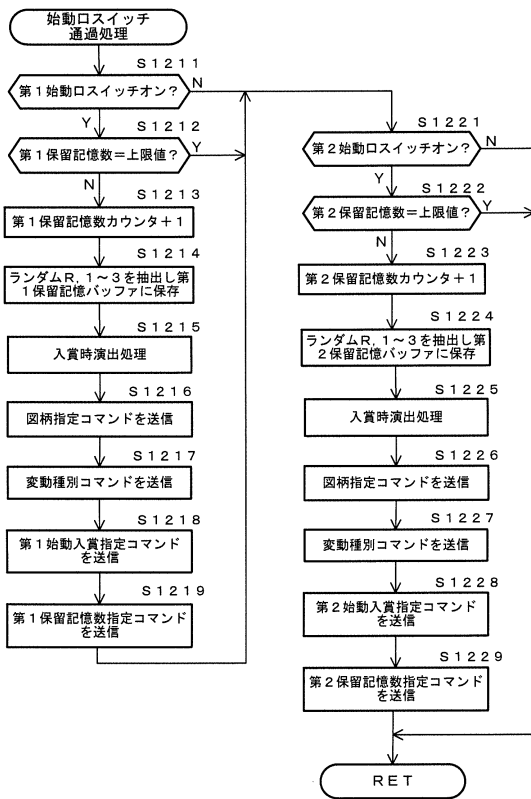
MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

30

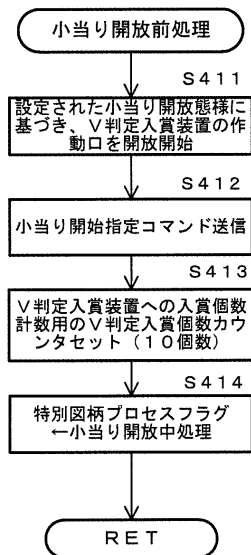
40

50

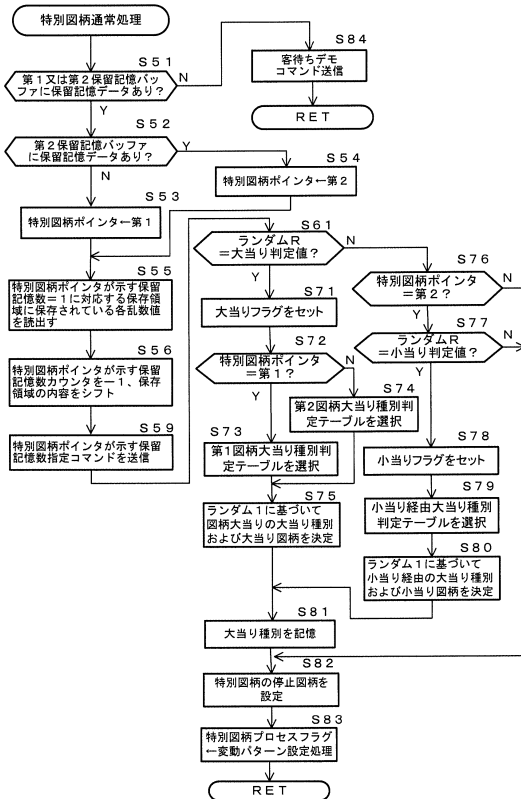
【図65-7】



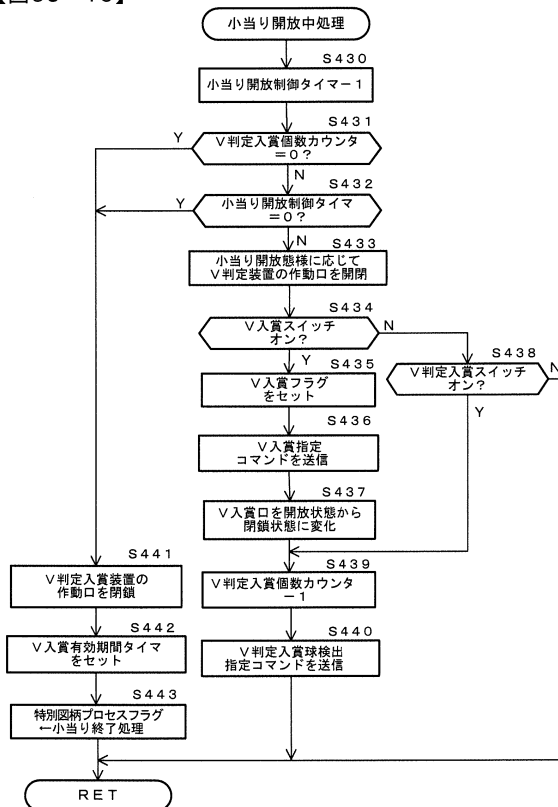
【図65-9】



【图65-8】

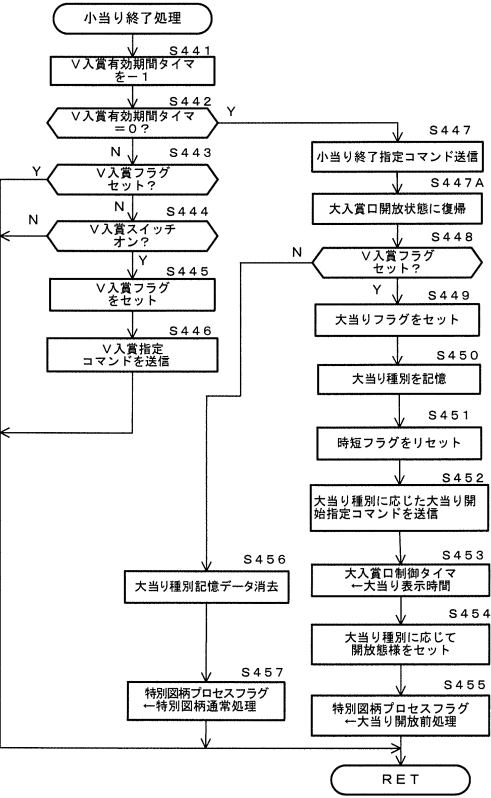


【図65-10】



【図 6 5 - 1 1】

【図65-11】



【図 6 6 - 1】

【図66-1】

大当り種別テーブル			
大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄10R時短大当り (10R大当り)	第1,第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動 9回まで)	大入賞口10回 (各R2.9秒)
図柄3R時短大当り (3R大当り)	第1,第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動 1回まで)	大入賞口3回 (各R2.9秒)
小当り経由 10(9)R時短大当り (10R大当り)	第2特別図柄小当り判定 + V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回又は9回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) + 大入賞口9回 (各R2.9秒)
小当り経由 3(2)R時短大当り (3R大当り)	第2特別図柄小当り判定 + V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) + 大入賞口2回 (各R2.9秒)

【図 6 6 - 2】

【図66-2】

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秒毎および割込処理 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秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 6 6 - 3】

【図66-3】

(A 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	1/199

(A 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	1/199
小当り	1/7.35

(B 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	MR 2 [0~299]
図柄10R時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9.9回	0~2 (1%)
	3R大当りB (次回非確定大当り)	1回	3~299 (9.9%)

(B 2-1) [第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル			
大当り種別		時短制御	MR 2 [0~299]
図柄10R時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9.9回	0~29 (1.0%)
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7回	30~149 (4.0%)
	3R大当りB (次回非確定大当り)	7回	150~299 (5.0%)
	3R大当りB (次回非確定大当り)	7回	150~299 (5.0%)

(B 2-2) [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	MR 2 [0~299]
小当り経由10(9)R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9.9回	0~29 (1.0%)
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7回	30~149 (4.0%)
小当り経由3(2)R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7回	150~299 (5.0%)
	3R大当りB (次回非確定大当り)	7回	150~299 (5.0%)

10

20

30

40

50

【図 6 6 − 4】

【図66−4】

[通常モード用]変動パターン判定テーブル

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1~900
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	901~950
SP-Aはずれ [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→はずれ報知	951~970
SP-Bはずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	971~990
SP-Cはずれ [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→はずれ報知	991~997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1~50
SP-A 1 大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→大当り報知	51~185
SP-A 2 大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	186~200
SP-B 1 大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	201~470
SP-B 2 大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	471~500
SP-C 1 大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→大当り報知	501~950
SP-C 2 大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	951~997

【図 6 6 − 5】

【図66−5】

[パワフルRUSHモード用]変動パターン判定テーブル

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1~950
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	951~980
SP-Xはずれ [増減SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→増減SP発展→はずれ報知	981~985
SP-Yはずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	986~997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1~500
SP-X大当り [増減SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→増減SP発展→大当り報知	501~600
SP-Y大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	601~997

10

【図 6 6 − 6】

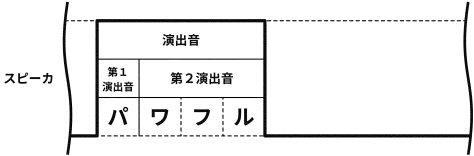
【図66−6】

(A) 演出音例

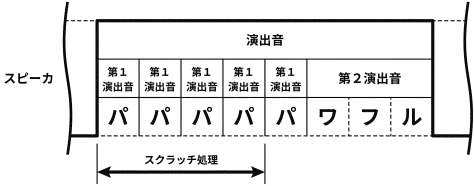
演出音種別 (データ記憶領域)	演出音構成
演出音 例:「パワフル」	第1演出音 「パ」
	第2演出音 「ワフル」

(B) 演出音の再生出力方法

(B1) スクラッチ処理なし



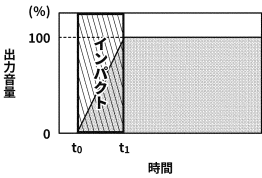
(B2) スクラッチ処理あり



【図 6 6 − 7】

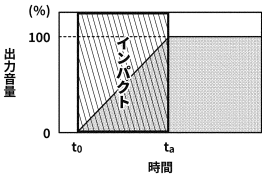
【図66−7】[音のインパクト]

(1) 音のインパクト

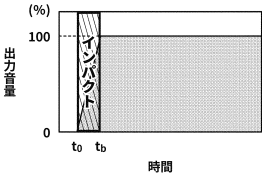


30

(2A) インパクト(弱)



(2B) インパクト(強)



40

50

【圖 6 6 - 8】

【图66-8】

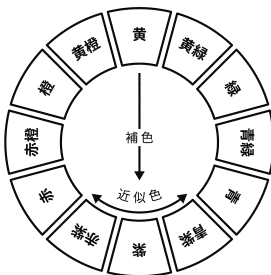
[illegible]

【図 6 6 - 1 0】

【图66-10】[补色对比]

(1)

色相環



(2)



【圖 6 6 - 9】

【图66-9】

[illegible]

【図 6 6 - 1 1】

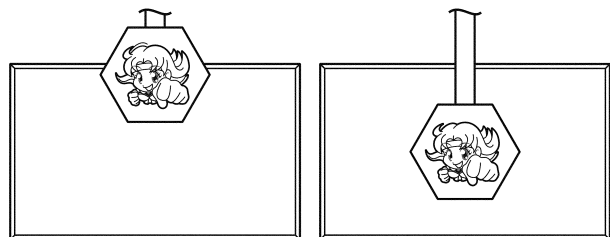
【図66-11】[可動体]

(1) 初期位置



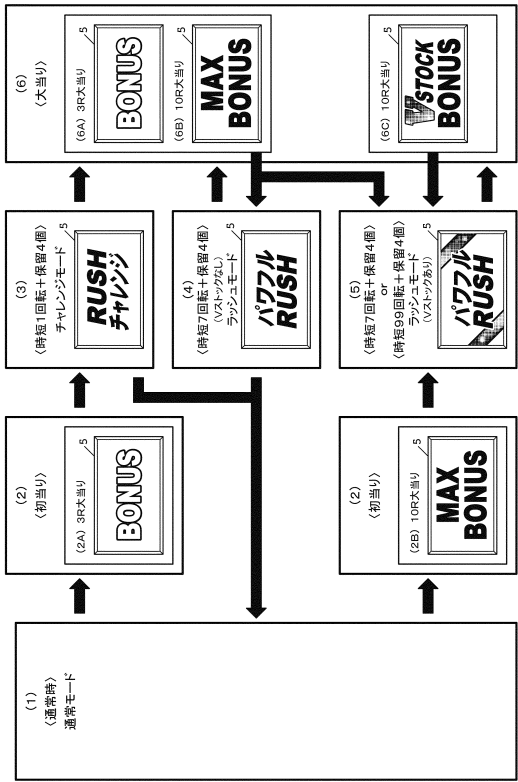
(2) 第1動作位置

(3) 第2動作位置



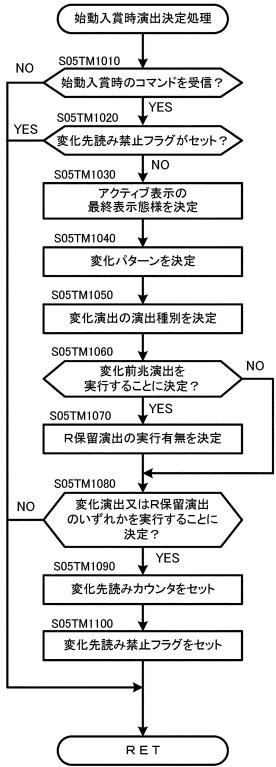
【図 6 6 - 1 2】

【図66-12】



【図 6 6 - 1 3】

【図66-13】



10

20

【図 6 6 - 1 4】

【図66-14】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
はずれ	9 0 %	5 %	3 %	2 %
大当り	7 5 %	6 %	9 %	1 0 %

(B 1) [保留 1 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 1 0 1	通常→通常	1 0 0 %	4 0 %	2 0 %	6 5 %
変化パターン 1 0 2	通常→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 3	青色→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 4	青色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 5	赤色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン 1 0 6	青色→金色				5 %
変化パターン 1 0 7	赤色→金色				5 %
変化パターン 1 0 8	金色→金色				5 %

(B 2) [保留 2 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 2 0 1	通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	5 0 %
変化パターン 2 0 2	通常→通常→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 3	通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 4	青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 5	通常→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 6	青色→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 7	青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 8	赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 2 0 9	青色→赤色→金色				5 %
変化パターン 2 1 0	赤色→金色→金色				5 %
変化パターン 2 1 1	金色→金色→金色				5 %

【図 6 6 - 1 5】

【図66-15】

(B 3) [保留 3 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 3 0 1	通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	6 0 %
変化パターン 3 0 2	通常→通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 3	通常→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 4	青色→青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 5	通常→青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 6	青色→青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 7	青色→赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 8	赤色→赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン 3 0 9	金色→金色→金色→金色				5 %

(B 4) [保留 4 個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン 4 0 1	通常→通常→通常→通常→通常	1 0 0 %	2 0 %	1 2 %	4 0 %
変化パターン 4 0 2	通常→通常→通常→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 3	通常→通常→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 4	通常→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 5	青色→青色→青色→青色→青色		2 0 %	8 %	5 %
変化パターン 4 0 6	通常→通常→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 7	通常→青色→青色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 8	通常→青色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 0 9	青色→青色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 0	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 1	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 2	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			8 %	5 %
変化パターン 4 1 3	金色→金色→金色→金色→金色				5 %

30

40

50

【図 6 6 - 1 6】

【図66-16】

(A) 変化演出の演出種別決定テーブル					
アクティフ表示の 機軸表示態様	変化ボタン	通常変化演出	特別変化演出	変化演出なし	変化演出なし
通常態様	変化ボタン101,201,301,401 上記以外	変化前兆演出：なし	変化前兆演出：成功ボタン	変化前兆演出：失敗ボタン	変化前兆演出：なし
青色態様	全ての変化ボタン	100%			98%
赤色態様	変化ボタン101,201,301,401 上記以外	30%	70%		100%
金色態様	変化ボタン101,201,301,401 上記以外	100%	90%		

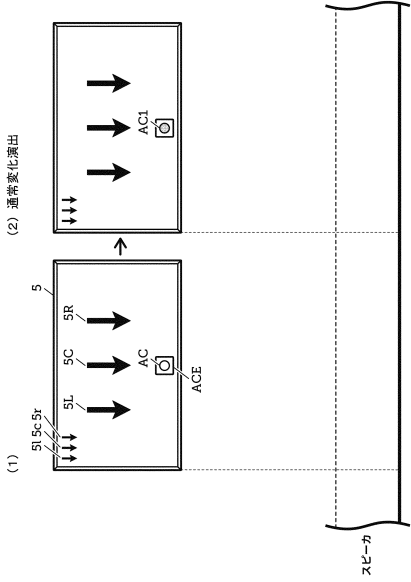
(B) 変化前兆演出の先読み予告演出 (R保留演出) の実行有無決定テーブル

R保留演出
実行なし
50%
50%

【図 6 6 - 1 7】

【図66-17】

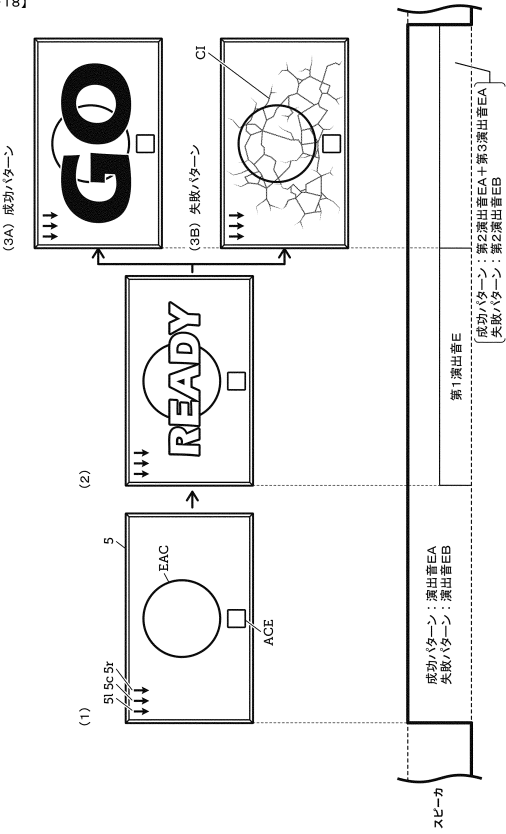
【通常変化演出】



【図 6 6 - 1 8】

【図66-18】

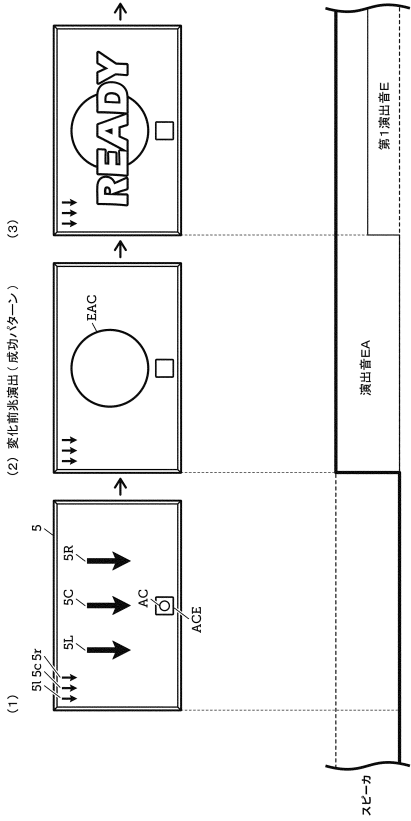
【変化前兆演出】



【図 6 6 - 1 9】

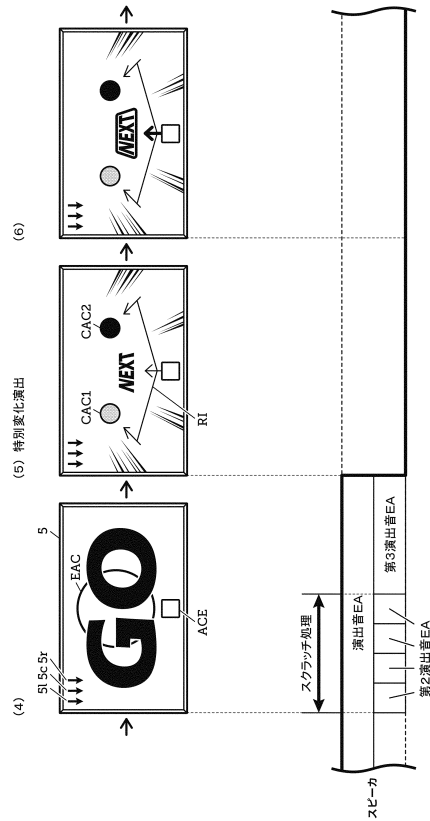
【図66-19】

【特別変化演出】



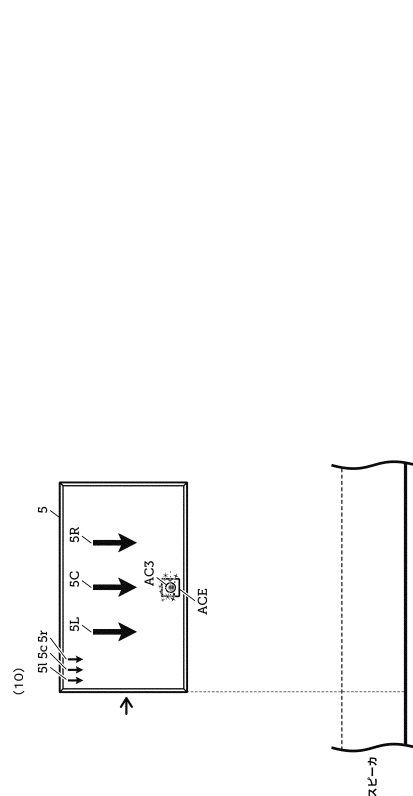
【図 66 - 20】

【図66-20】



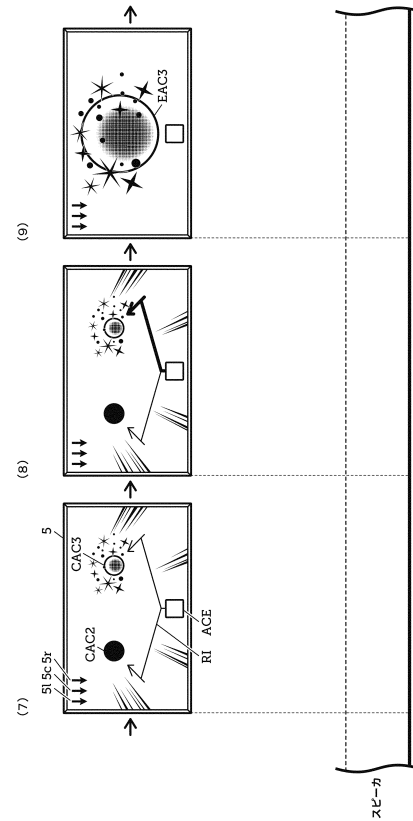
【図 66 - 22】

【図66-22】



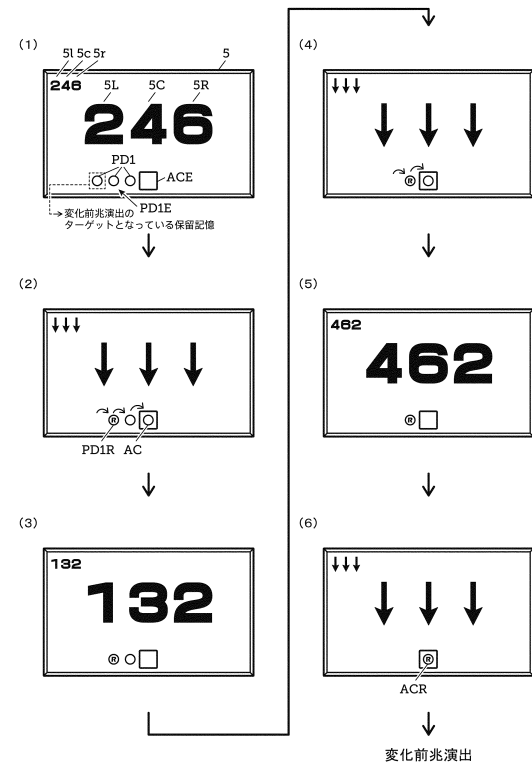
【図 66 - 21】

【図66-21】



【図 66 - 23】

【図66-23】[変化前兆演出の先読み予告演出(R保留演出)]



10

20

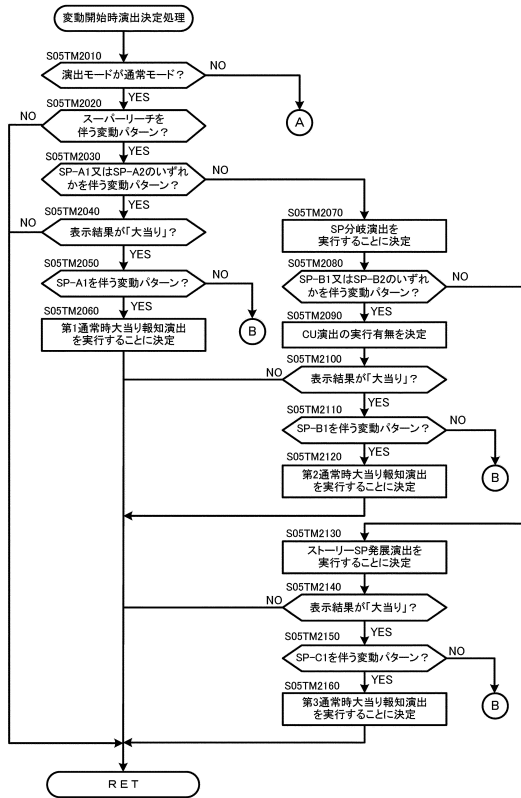
30

40

50

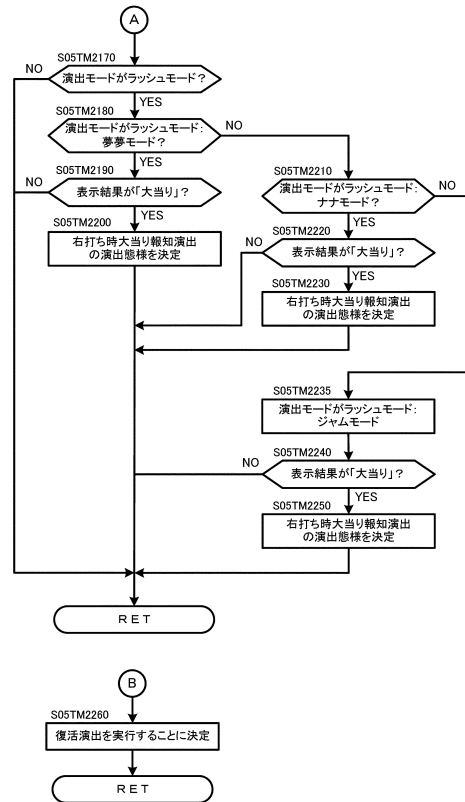
【圖 6 6 - 2 4】

【图66-24】



【図 6 6 - 2 5】

【图66-25】



【圖 6 6 - 2 6】

【图66-26】

(A) CU演出の実行有無決定テーブル

表示結果	C U 演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	9 0 %	1 0 %
大当たり	3 0 %	7 0 %

(B1) [夢夢モード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第1右打ち時 大当り報知演出	第1右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

(B2) [ナナモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

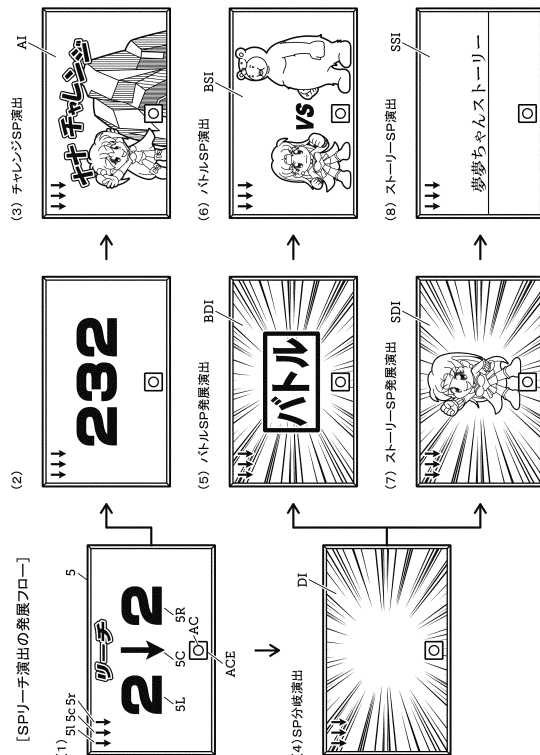
大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第2右打ち時 大当り報知演出	第2右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

(B3) [ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第3右打ち時 大当り報知演出	第3右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

【図 6 6 - 2 7】

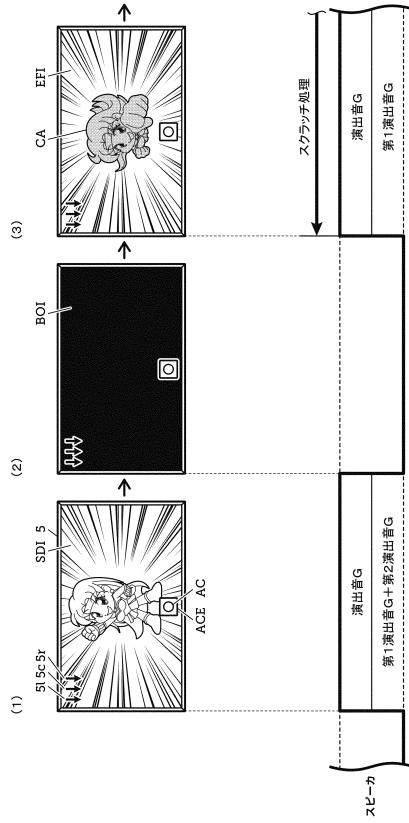
【图66-27】



【図 66 - 28】

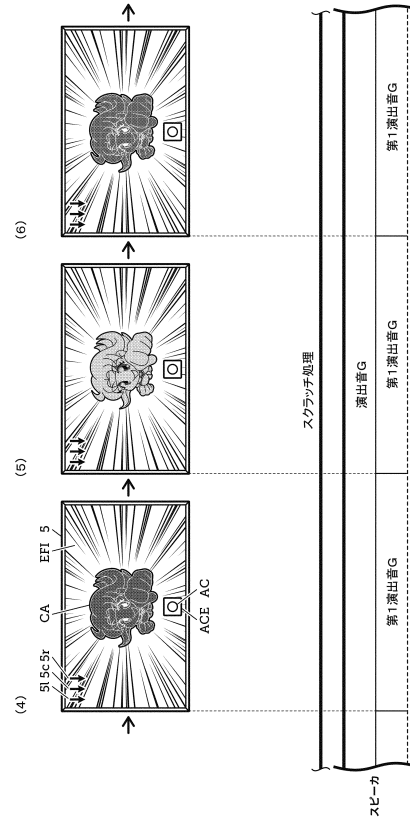
【図66-28】

【ストーリー-SP発展演出】



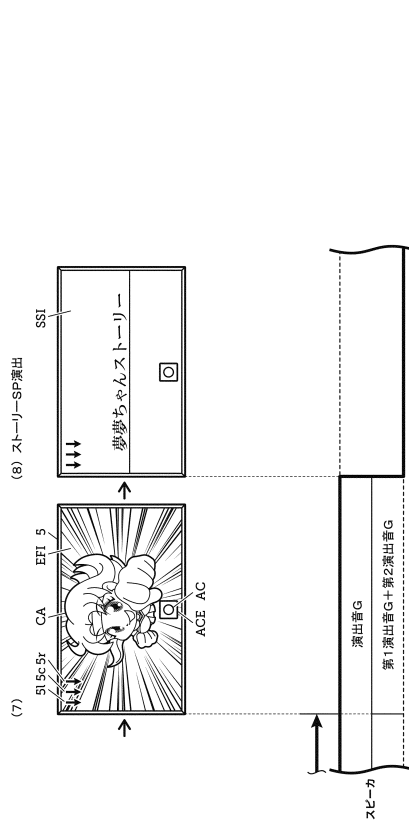
【図 66 - 29】

【図66-29】



【図 66 - 30】

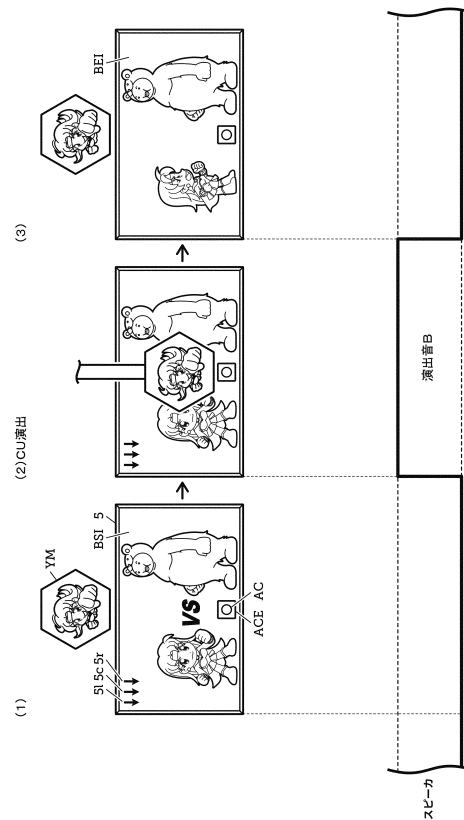
【図66-30】



【図 66 - 31】

【図66-31】

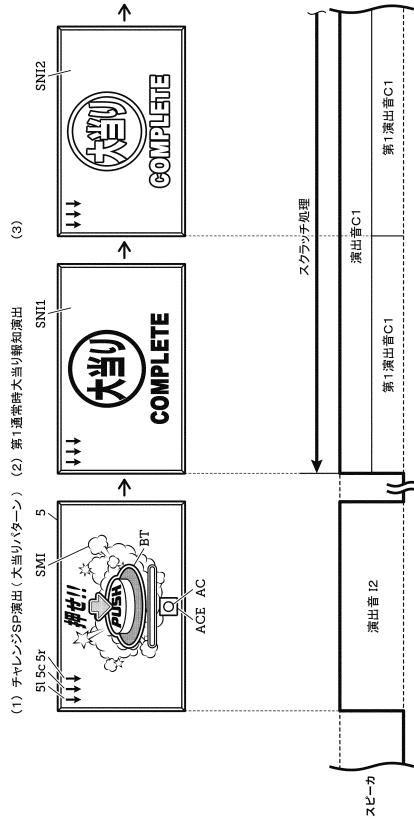
【CU演出 (第1可動体演出)】



【図 6 6 - 3 2】

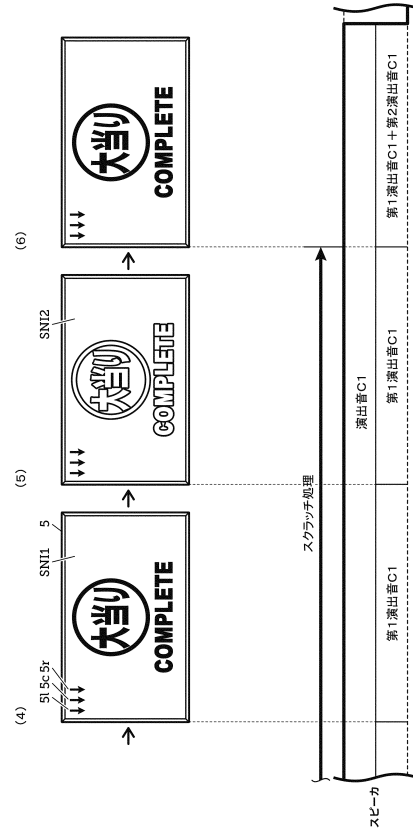
【図66-32】

【第1通常時大当り報知演出】



【図 6 6 - 3 3】

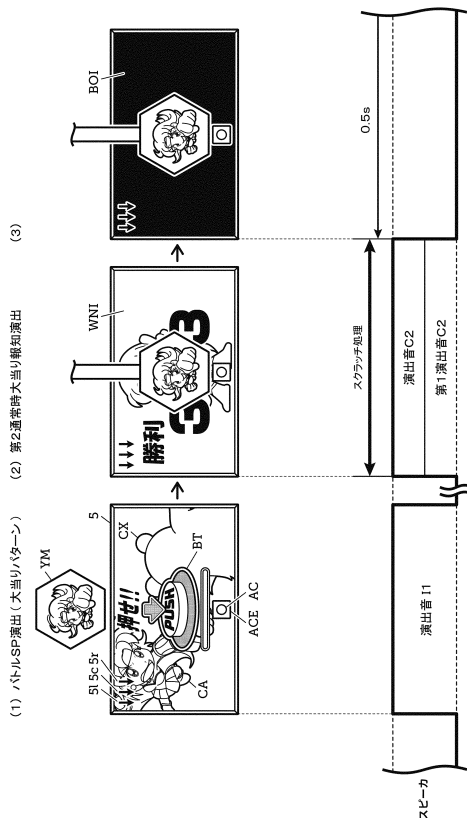
【図66-33】



【図 6 6 - 3 4】

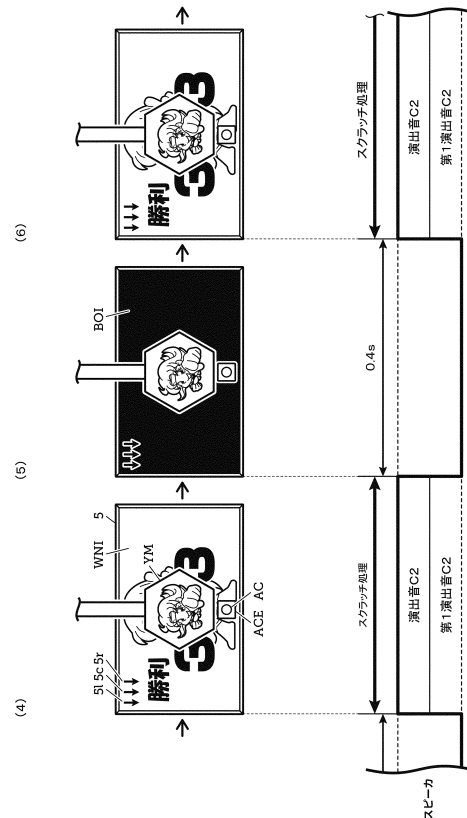
【図66-34】

【第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）】



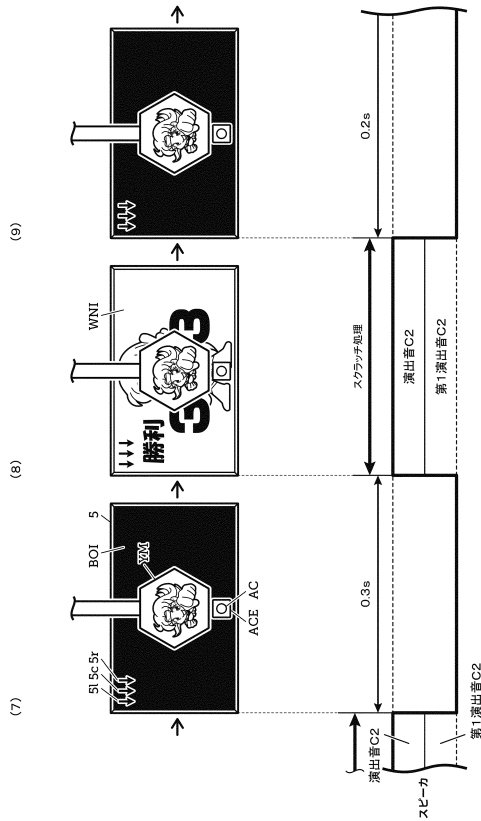
【図 6 6 - 3 5】

【図66-35】



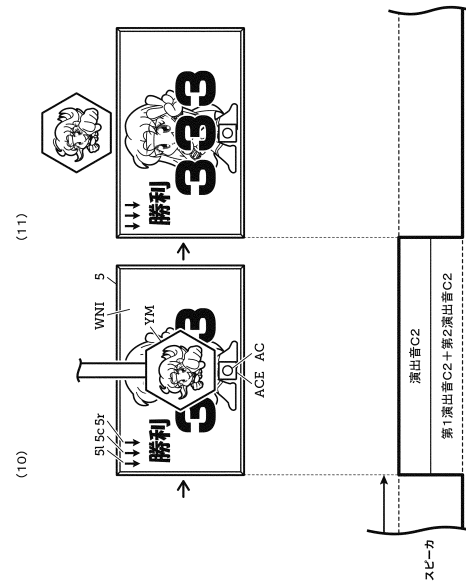
【図 66 - 36】

【図66-36】



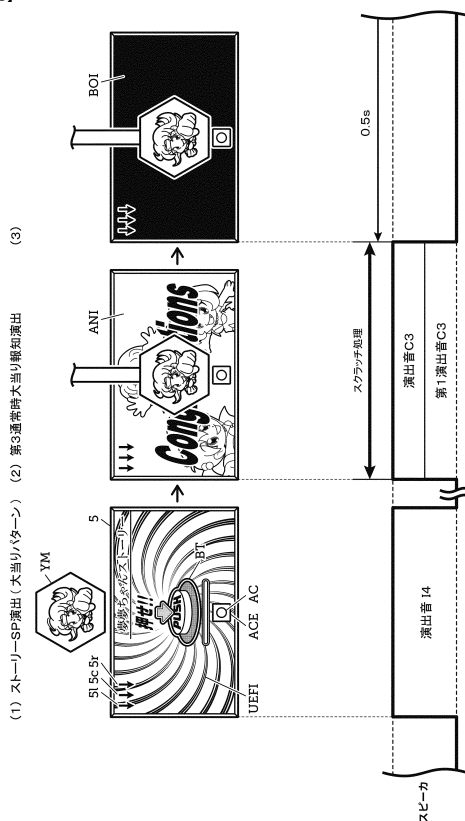
【図 66 - 37】

【図66-37】



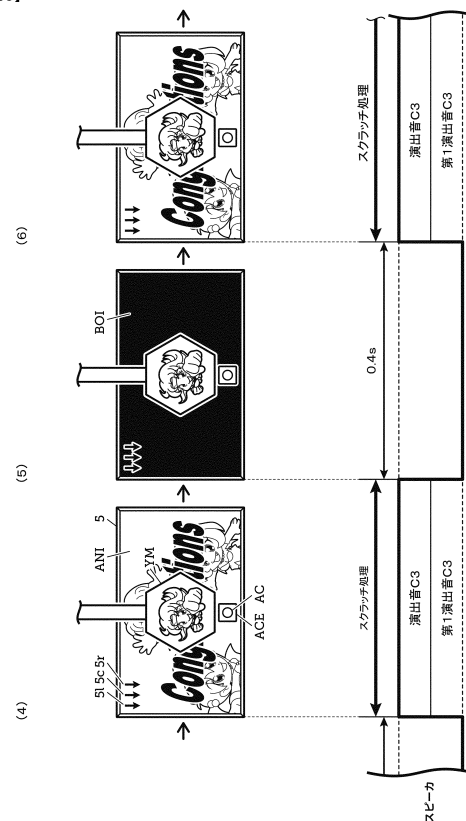
【図 66 - 38】

【図66-38】



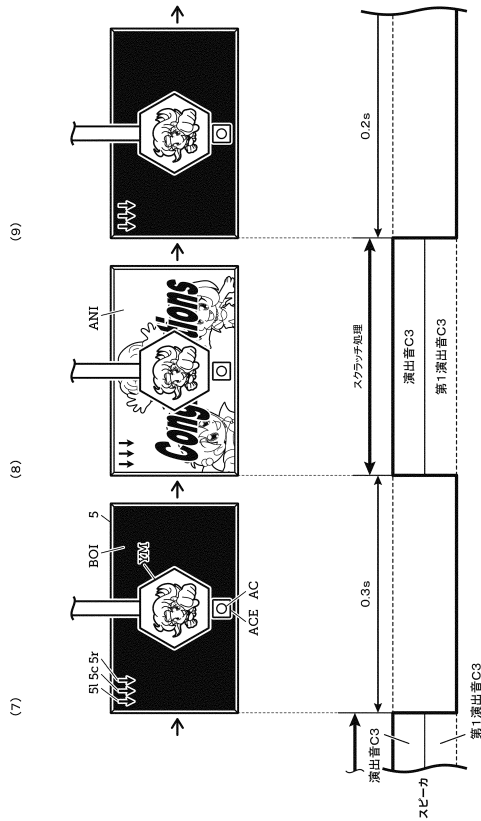
【図 66 - 39】

【図66-39】



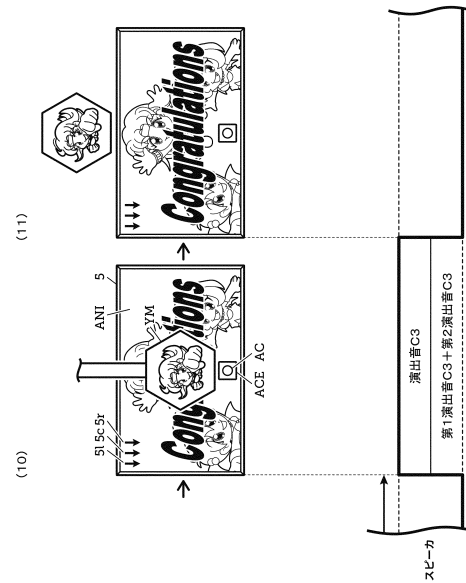
【図 66 - 40】

【図66-40】



【図 66 - 41】

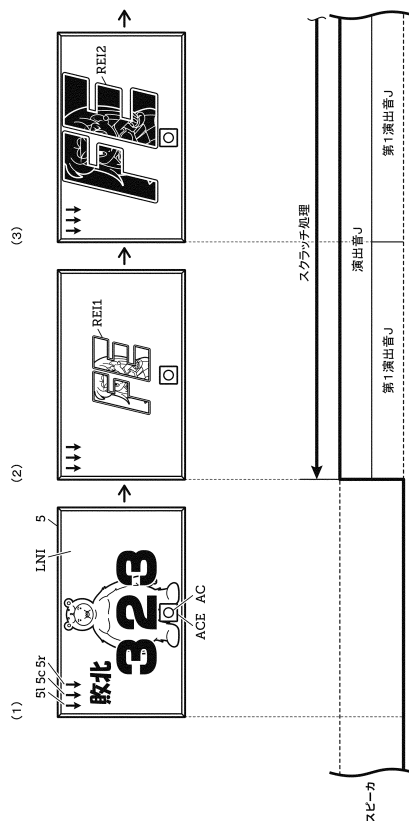
【図66-41】



【図 66 - 42】

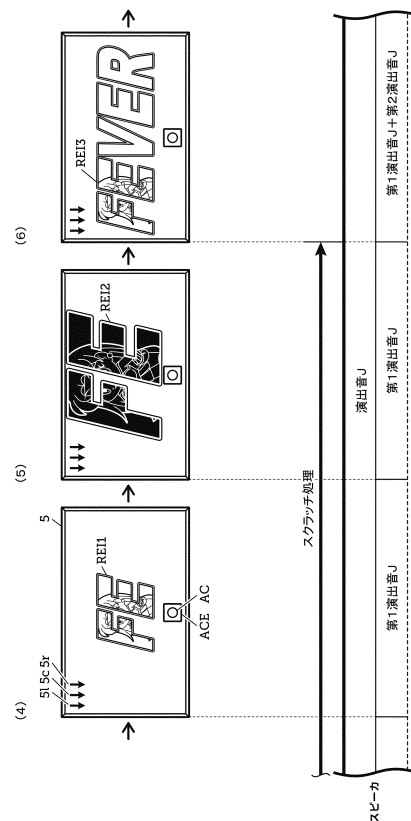
【図66-42】

【復活演出】



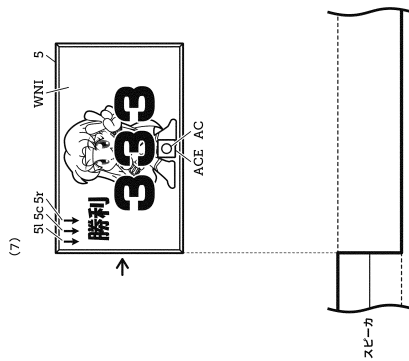
【図 66 - 43】

【図66-43】



【図 66 - 44】

【図66-44】

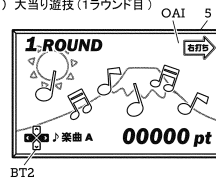


【図 66 - 45】

【図66-45】[ラウンド表示]

(A) 図柄大当り

(1) 大当り遊技(1ラウンド目)



(B) 小当り経由大当り

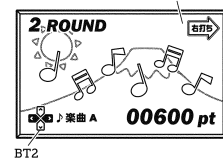
(1) 小当り遊技



(2) V入賞発生



(3) 大当り遊技(1ラウンド目)



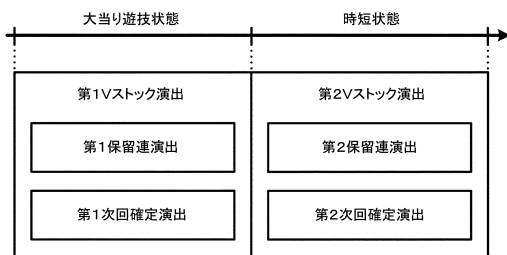
10

20

【図 66 - 46】

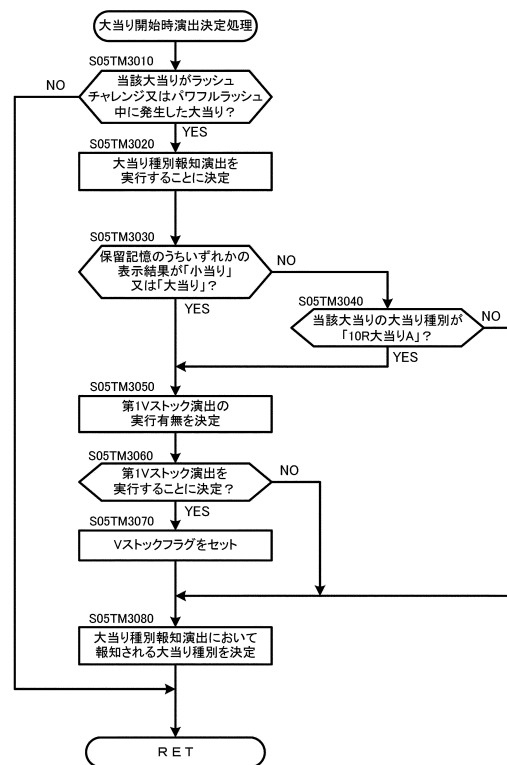
【図66-46】

[Vストック演出(第1Vストック演出、第2Vストック演出)の実行タイミング]



【図 66 - 47】

【図66-47】



30

40

50

【図 66 - 48】

【図66-48】

(A) 第1 Vストック演出の実行有無決定テーブル

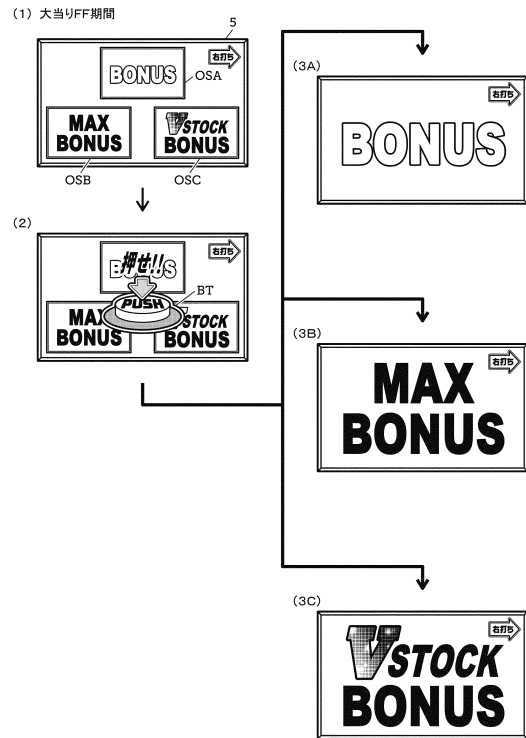
第1 Vストック演出		
実行なし	実行あり	
	大当りFF期間	大当りRD期間
50%	25%	25%

(B) 大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル

当該大当りの 大当り種別	大当り種別報知演出において報知される大当り種別		
	Vストックフラグ がセット無し	Vストックフラグがセット有り (第1 Vストック演出実行あり)	
		大当りFF期間	大当りRD期間
10R大当りA	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
10R大当りB	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
3R大当りB	第1大当り種別 「BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第1大当り種別 「BONUS」

【図 66 - 49】

【図66-49】 [大当り種別報知演出]

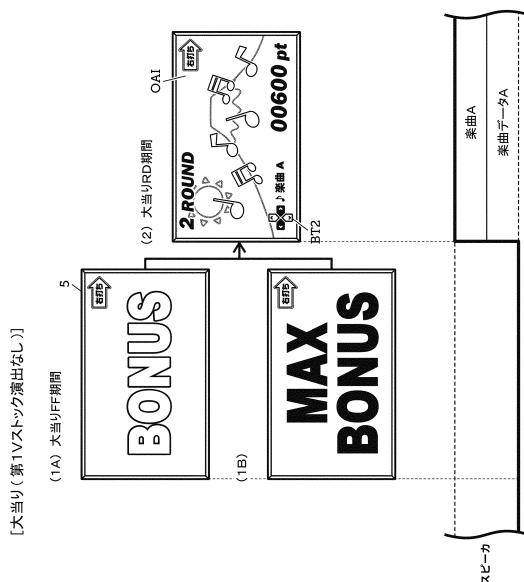


10

20

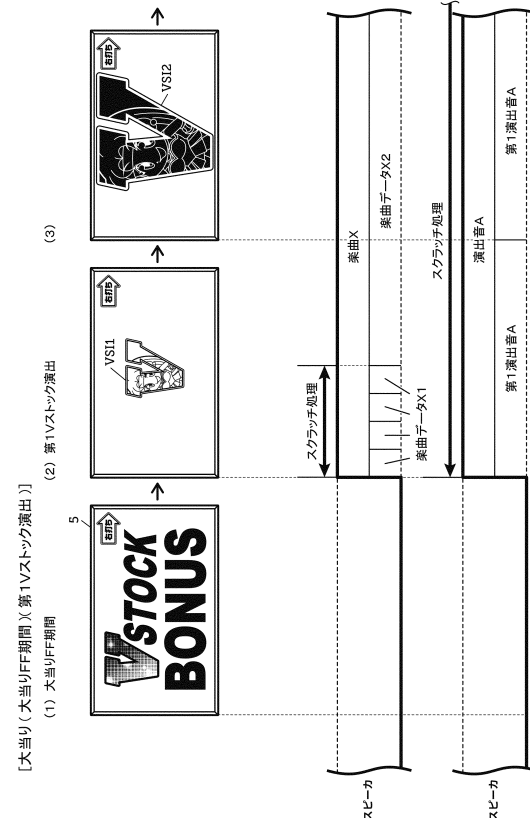
【図 66 - 50】

【図66-50】



【図 66 - 51】

【図66-51】



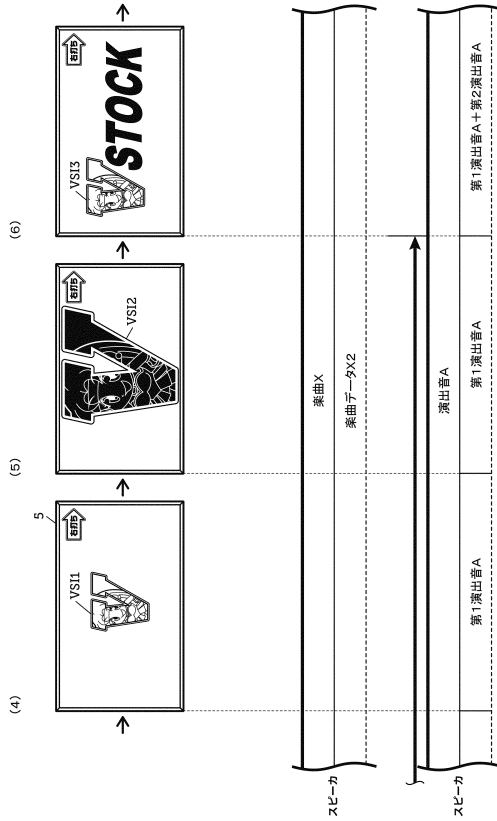
30

40

50

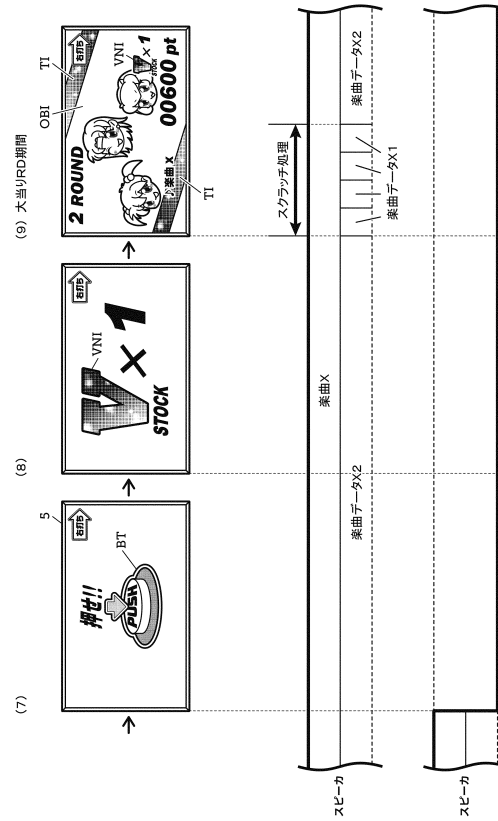
【図 66-52】

【図66-52】



【図 66-53】

【図66-53】

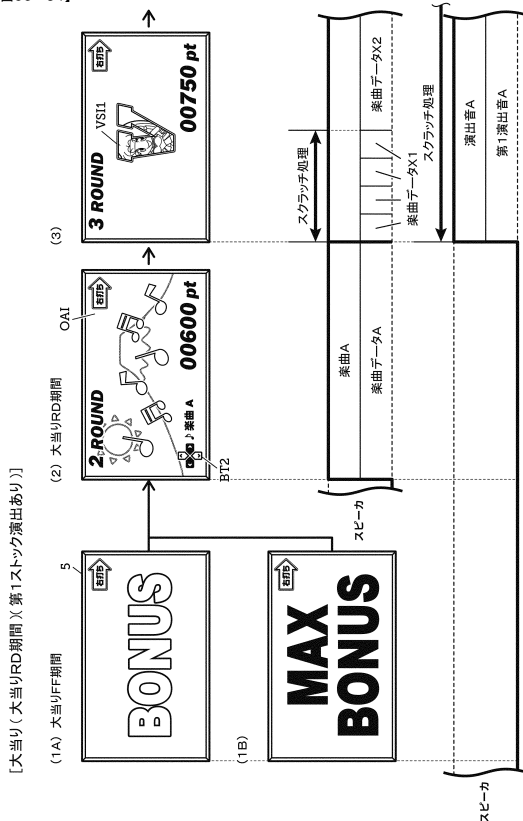


10

20

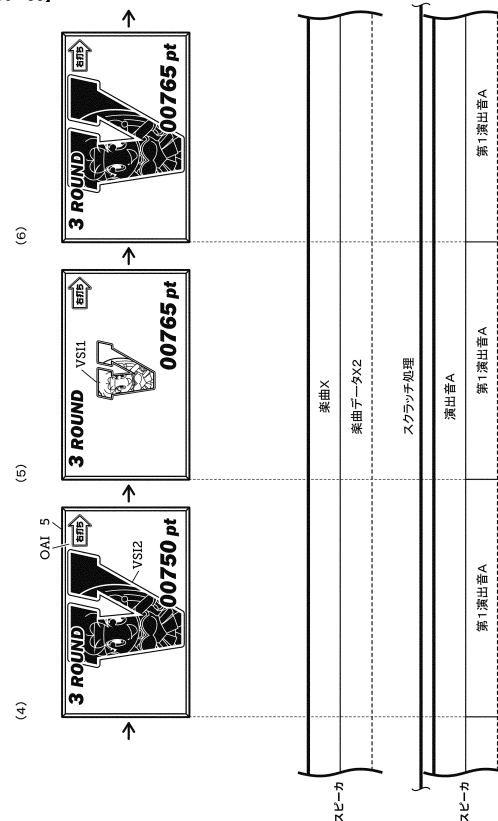
【図 66-54】

【図66-54】



【図 66-55】

【図66-55】



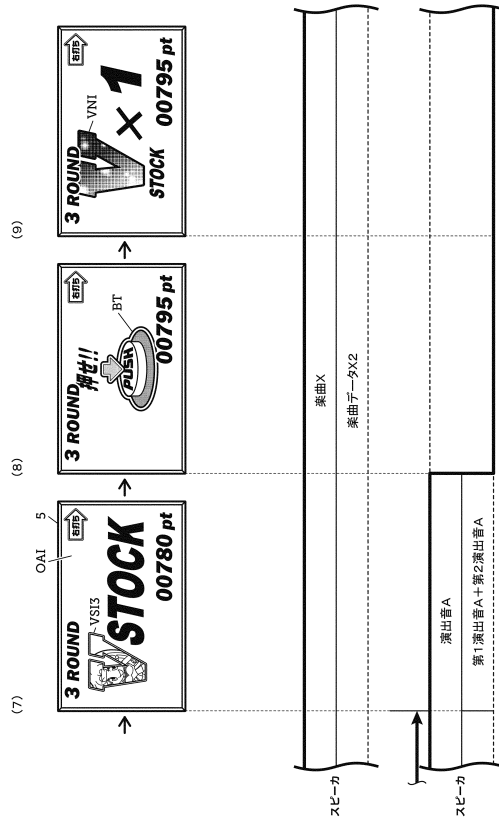
30

40

50

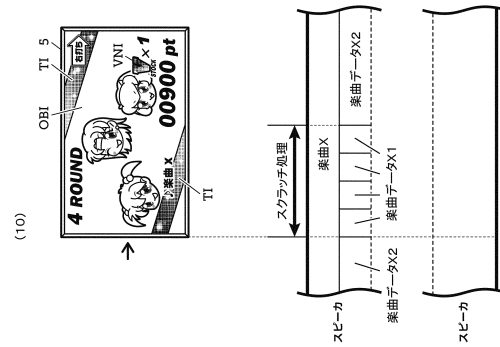
【図 66-56】

【図66-56】



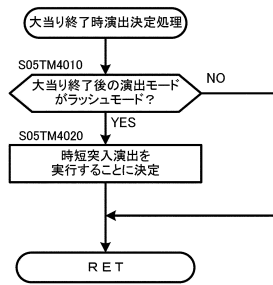
【図 66-57】

【図66-57】



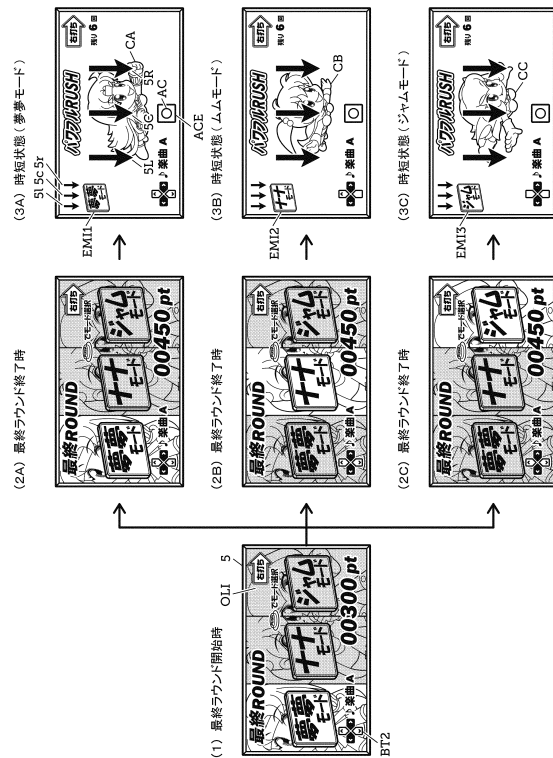
【図 66-58】

【図66-58】



【図 66-59】

【図66-59】



10

20

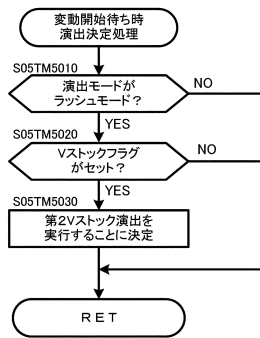
30

40

50

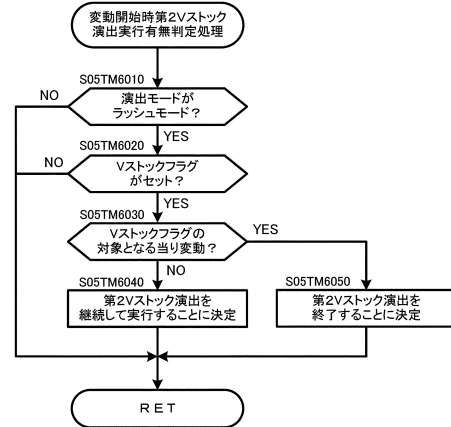
【図 66-60】

【図66-60】



【図 66-61】

【図66-61】

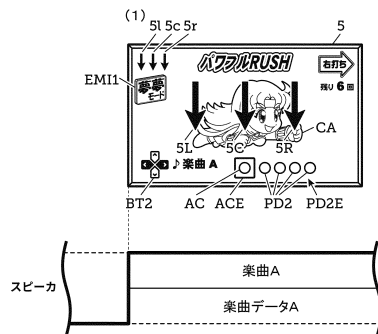


10

20

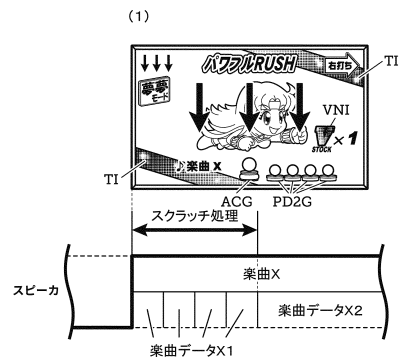
【図 66-62】

【図66-62】[時短(第2Vストック演出なし)]



【図 66-63】

【図66-63】[時短(第2Vストック演出あり)]



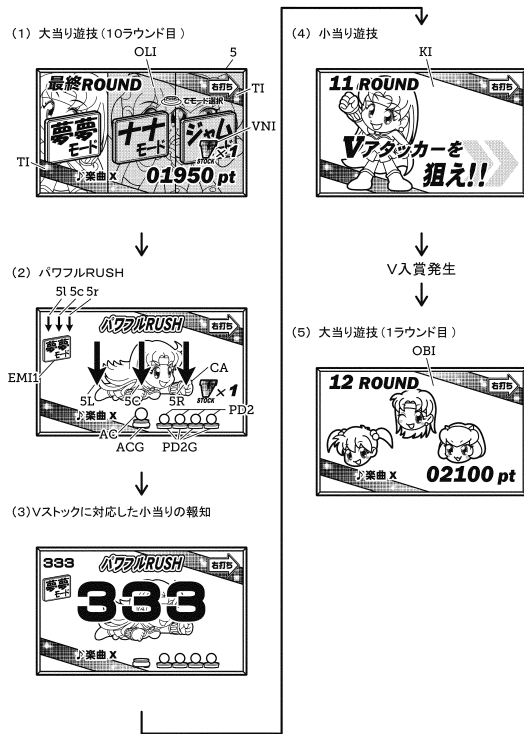
30

40

50

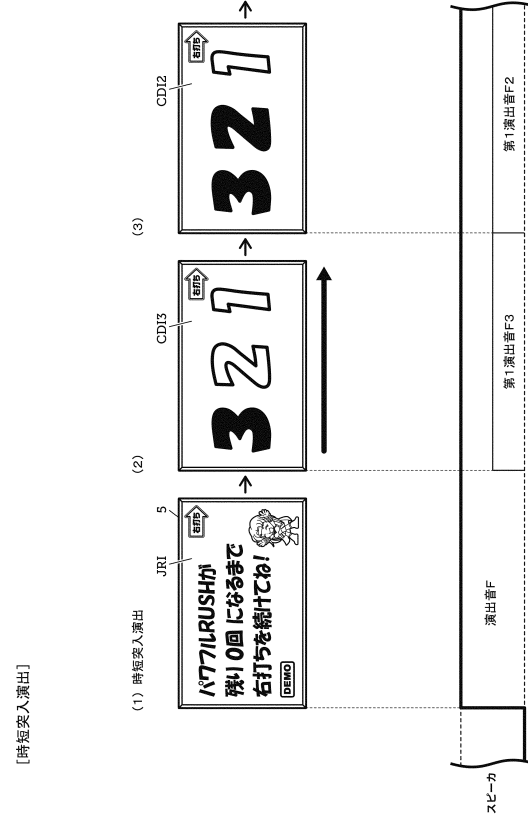
【図 66-64】

【図66-64】 [Vストック演出後の大当りラウンド]



【図 66-65】

【図66-65】

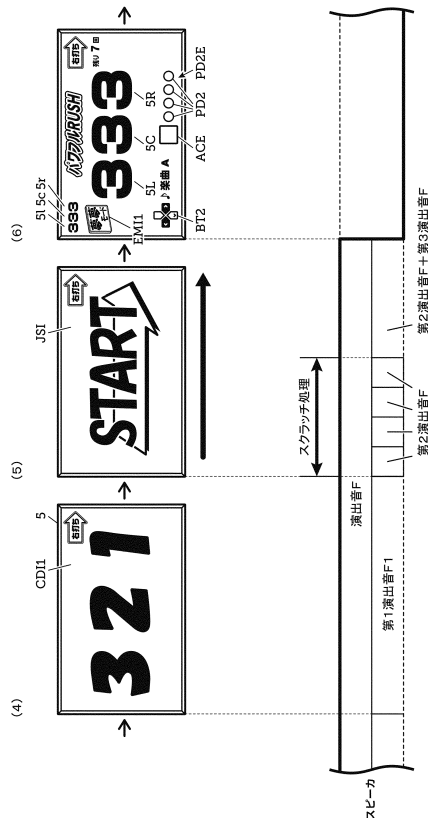


10

20

【図 66-66】

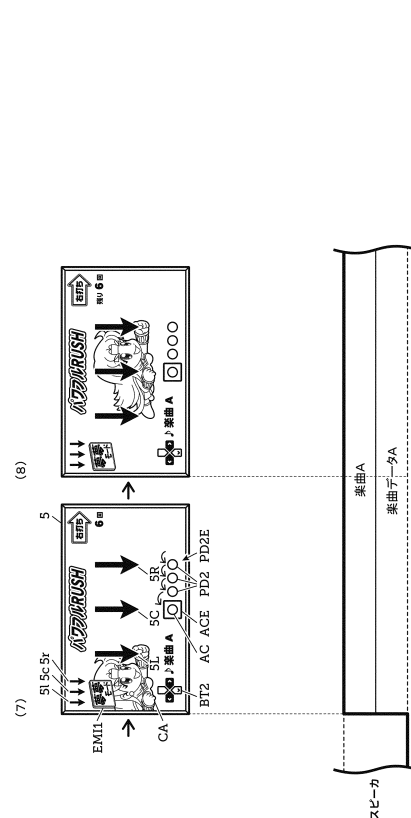
【図66-66】



30

【図 66-67】

【図66-67】

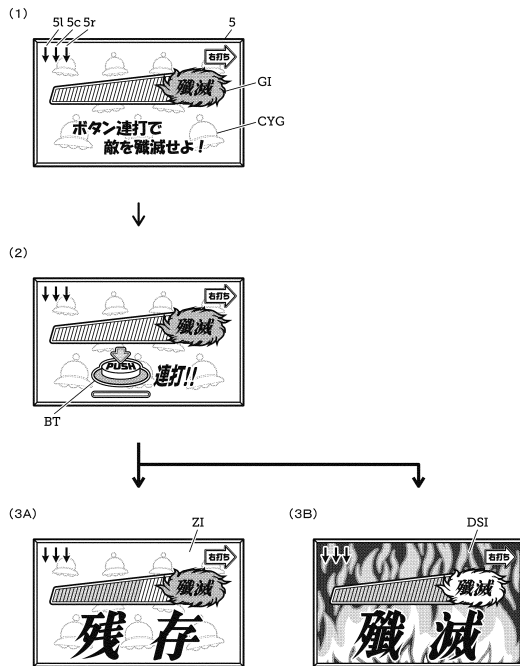


40

50

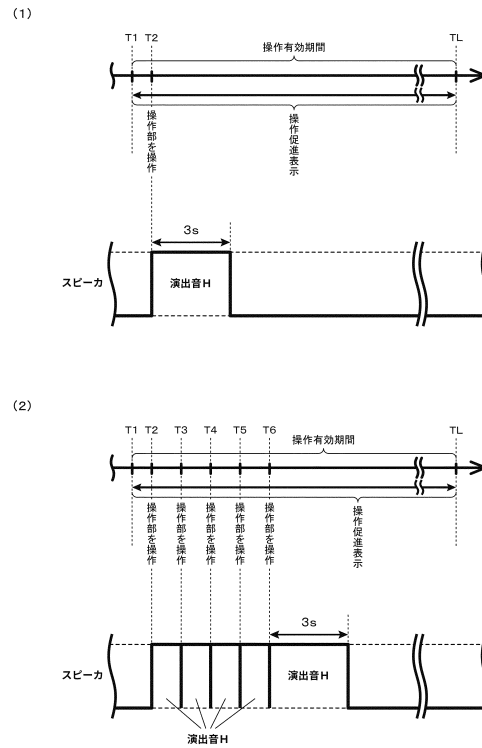
【図 66-68】

【図66-68】【殲滅SP演出】



【図 66-69】

【図66-69】【殲滅SP中の演出音】

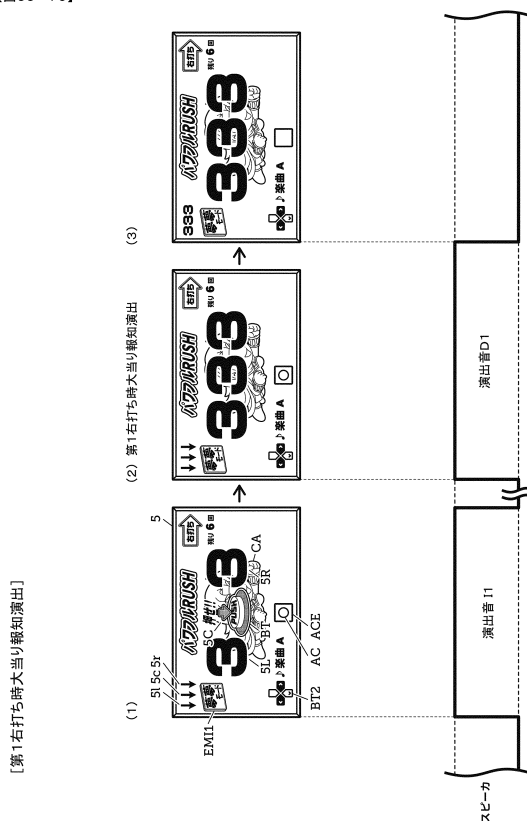


10

20

【図 66-70】

【図66-70】

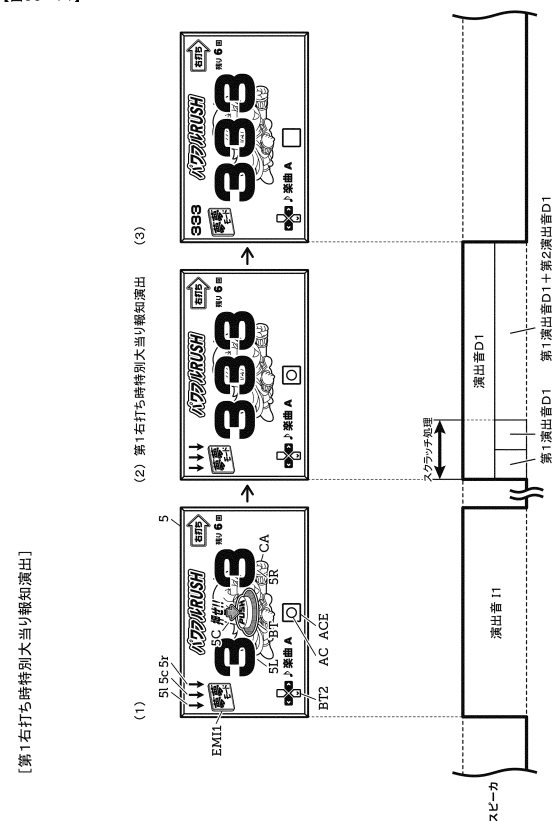


30

40

【図 66-71】

【図66-71】

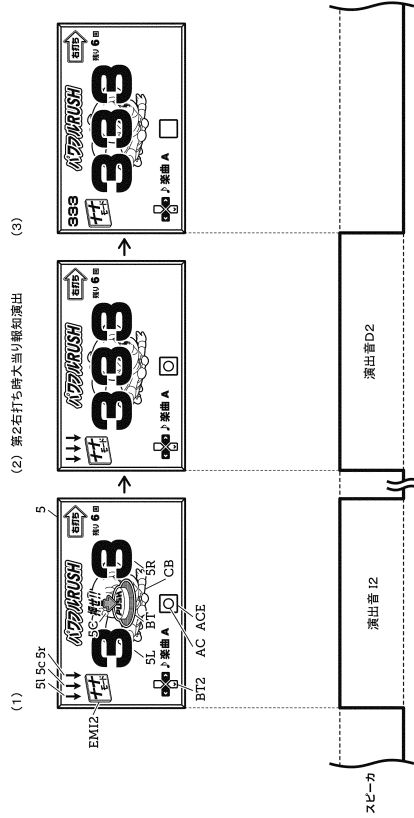


50

【図 66 - 72】

【図66-72】

【第2右打ち時大当り報知演出】



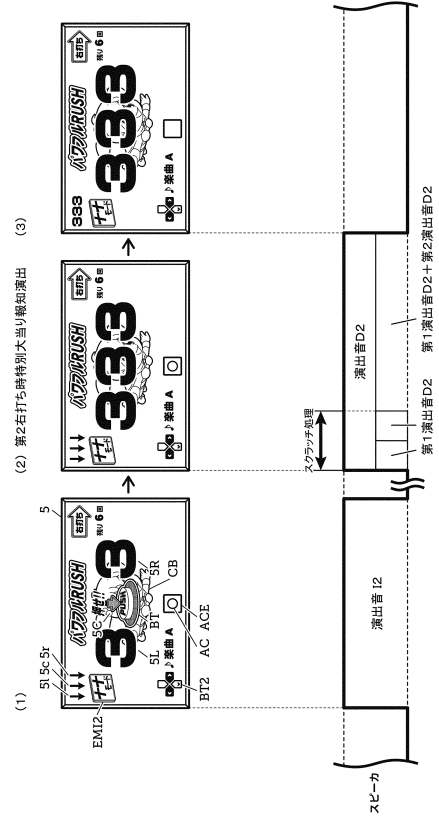
10

20

【図 66 - 73】

【図66-73】

【第2右打ち時特別大当り報知演出】



30

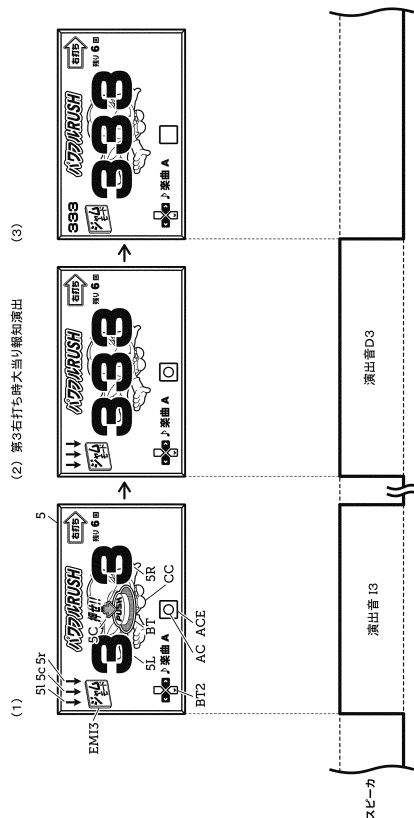
40

50

【図 66 - 74】

【図66-74】

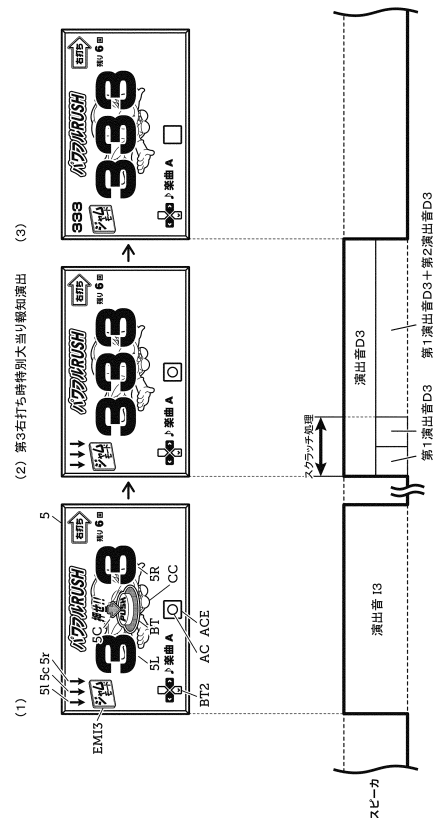
【第3右打ち時大当り報知演出】



【図 66 - 75】

【図66-75】

【第3右打ち時特別大当り報知演出】



【図 66-76】

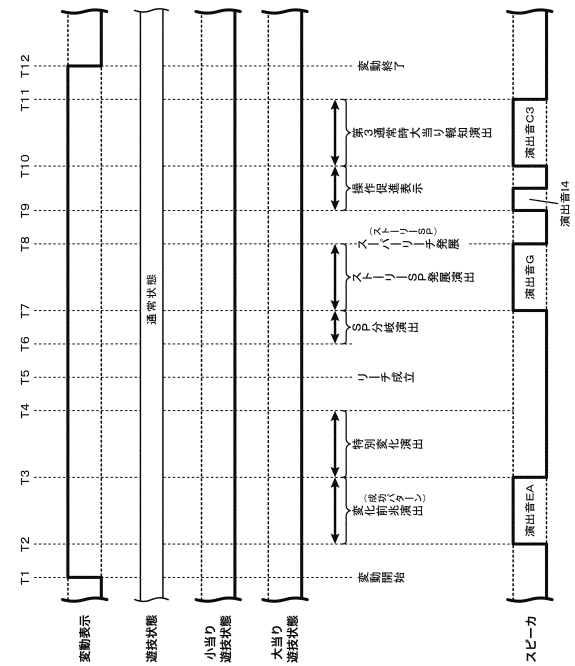
【図66-76】

大当り報知演出における演出音の再生出力期間（演出実行期間）

大当り報知演出	演出音					総出力期間
第1通常時 大当り報知演出	演出音C1					6.25S
	第1演出音C1	第1演出音C1	第1演出音C1	第1演出音C1 + 第2演出音C1		
第2通常時 大当り報知演出	演出音C2					6.25S
	第1演出音C2	第1演出音C2	第1演出音C2	第1演出音C2 + 第2演出音C2		
第3通常時 大当り報知演出	演出音C3					6.25S
	第1演出音C3	第1演出音C3	第1演出音C3	第1演出音C3 + 第2演出音C3		
第1右打ち時 大当り報知演出	演出音D1					5.25S
				第1演出音D1 + 第2演出音D1		
第1右打ち時 特別大当り報知演出	演出音D1					5.75S
			0.25S	0.25S	5.25S	
第2右打ち時 大当り報知演出	演出音D2					5.25S
				第1演出音D2 + 第2演出音D2		
第2右打ち時 特別大当り報知演出	演出音D2					5.75S
			0.25S	0.25S	5.25S	
第3右打ち時 大当り報知演出	演出音D3					5.25S
				第1演出音D3 + 第2演出音D3		
第3右打ち時 特別大当り報知演出	演出音D3					5.75S
			0.25S	0.25S	5.25S	

【図 66-77】

【図66-77】

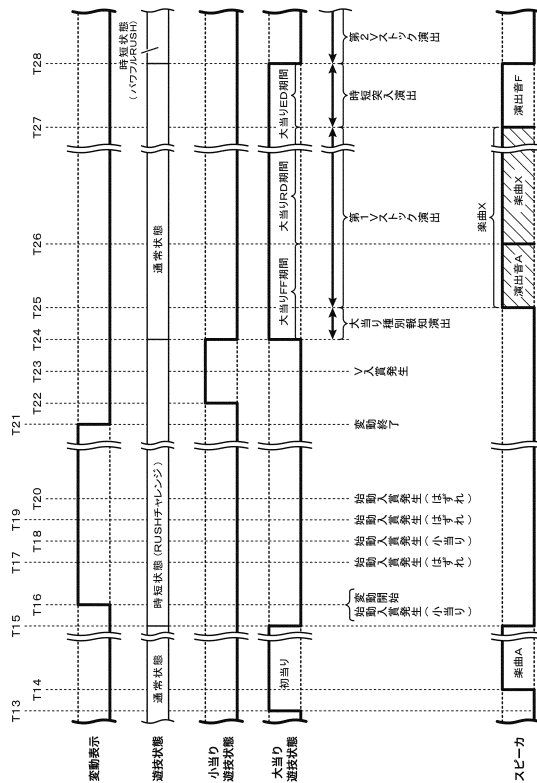


10

20

【図 66-78】

【図66-78】

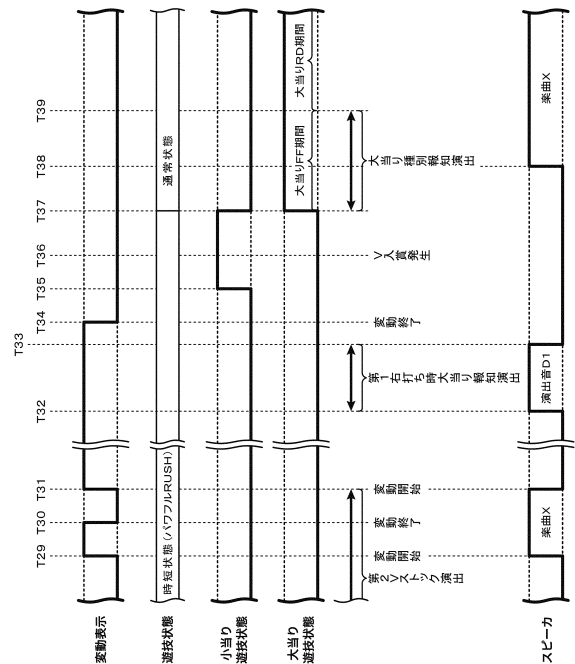


30

40

【図 66-79】

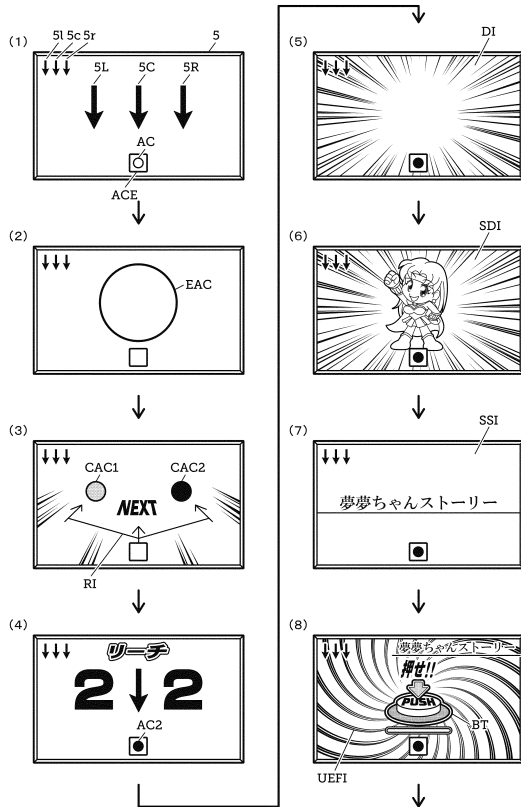
【図66-79】



50

【図 66-80】

【図66-80】

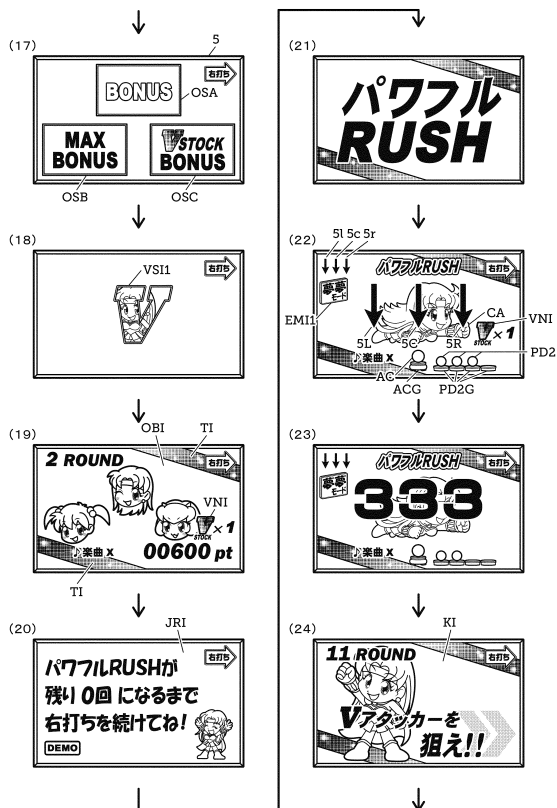


10

20

【図 66-82】

【図66-82】

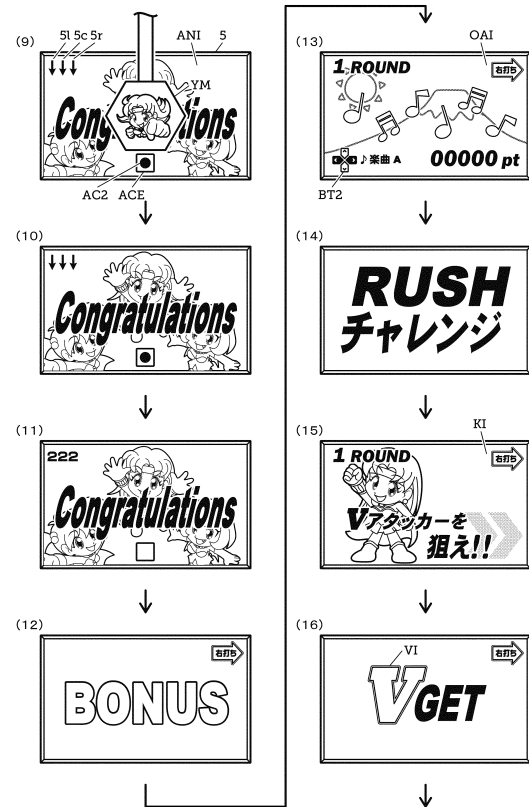


30

40

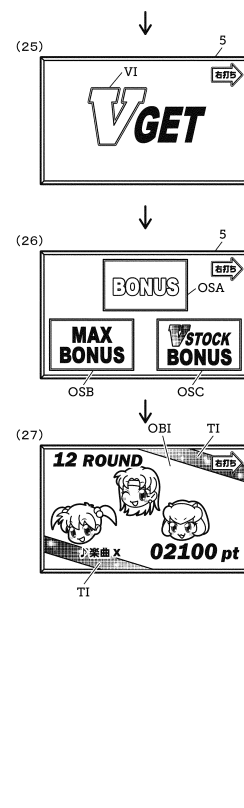
【図 66-81】

【図66-81】



【図 66-83】

【図66-83】



50