

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-92908
(P2023-92908A)

(43)公開日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全188頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2021-208211(P2021-208211) 令和3年12月22日(2021.12.22)	(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) 2C088 BC07 2C333 AA11 CA58 CA72 EA04 GA04
---------------------	---	--

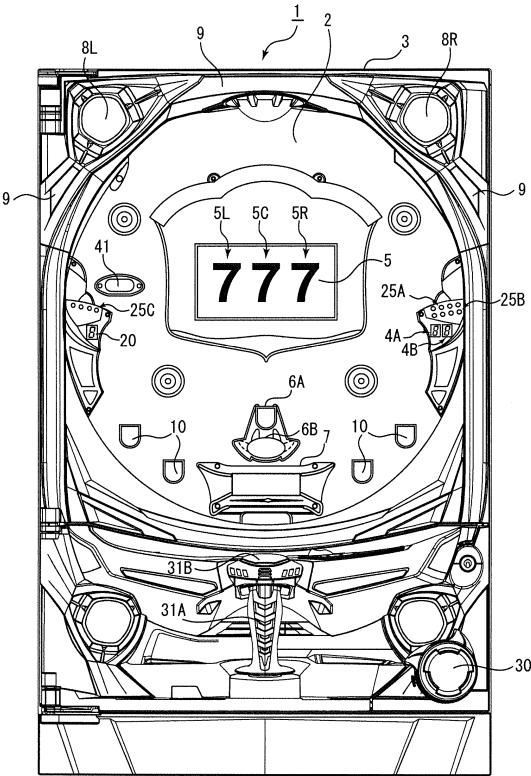
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】有利状態移行報知の興趣を向上させた遊技機を提供する。

【解決手段】有利状態の制御が開始されるときに、有利状態の制御が開始されることを示唆する特定演出を実行可能であり、特定演出は、有利状態の制御が開始されることを示唆する特定表示を表示手段に表示させる演出であって、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を音出力手段から出力させる演出である。

【選択図】図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、
表示手段と、
音出力手段と、
演出を実行可能な演出制御手段と、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。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、有利状態移行報知を備えた遊技機があった。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2021-69636 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献 1 に記載されたような演出が実行される遊技機に関しては、有利状態移行報知について改良の余地があった。

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、有利状態移行報知の興趣を向上させることを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態、時短状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）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、

40

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 J S I）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。

【0007】

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。

【0008】

50

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであってもよいし、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よい。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】 この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】 パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】 遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図6】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】 演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図8-1】 特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。

【図8-2】 当り種別表を示す図である。

【図8-3】 各乱数を示す説明図である。

【図8-4】 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8-5】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-6】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8-7】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図8-8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

20

【図8-9】 小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図8-10】 小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図8-11】 小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図9-1】 特徴部05TMにおける大当り種別表を示す説明図である。

【図9-2】 各乱数を示す説明図である。

【図9-3】 (A1) 及び (A2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B1)、(B2-1)、及び (B2-2) は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図9-4】 通常モードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図9-5】 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。

30

【図9-6】 (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9-7】 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9-8】 演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図9-9】 演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図9-10】 補色対比の具体例を示す説明図である。

【図9-11】 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9-12】 遊技フローの具体例を示す説明図である。

【図9-13】 始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図9-14】 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。

40

【図9-15】 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9-16】 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9-17】 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9-18】 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9-19】 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9-20】 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9-21】 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9-22】 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9-23】 変化前兆演出の先読み予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

50

- 【図 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 2 7】SP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 9 - 2 8】ストーリーSP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 9 - 2 9】ストーリーSP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 9 - 3 0】ストーリーSP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 9 - 3 1】CU演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 2】第1通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 3】第1通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 4】第2通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 5】第2通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 6】第2通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 7】第2通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 8】第3通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 3 9】第3通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 4 0】第3通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 4 1】第3通常時大当たり報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 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 9 - 4 7】大当たり開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 9 - 4 8】大当たり開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 9 - 4 9】大当たり種別報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 9 - 5 0】大当たりにおいて第1V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 9 - 5 1】大当たりファンファーレ期間において第1V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 9 - 5 2】大当たりファンファーレ期間において第1V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 9 - 5 3】大当たりファンファーレ期間において第1V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 9 - 5 4】大当たりラウンド期間において第1V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 9 - 5 5】大当たりラウンド期間において第1V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 9 - 5 6】大当たりラウンド期間において第1V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。

10

20

30

40

50

【図 9-57】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 9-58】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 9-59】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 9-60】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 9-61】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 9-62】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。

10

【図 9-63】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 9-64】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 9-65】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 9-66】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 9-67】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 9-68】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 9-69】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。

20

【図 9-70】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 9-71】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 9-72】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 9-73】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 9-74】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。

30

【図 9-75】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 9-76】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 9-77】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 9-78】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 9-79】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。

40

【図 9-80】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 9-81】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 9-82】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 9-83】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】

【0010】

50

(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。

【0011】

(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。

10

【0012】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 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。

【0013】

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。

20

【0014】

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

30

【0015】

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。

【0016】

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 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。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。

40

【0017】

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

50

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。

【0018】

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。

【0019】

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 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられ、第 1 保留表示器 25 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 25 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【0020】

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

【0021】

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。

【0022】

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、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0023】

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

【0024】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0025】

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。

【0026】

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

10

20

30

40

50

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。

【0027】

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。

【0028】

遊技盤2の所定位置（図1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。

【0029】

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。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0030】

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

【0031】

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。

【0032】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0033】

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

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

10

20

30

40

50

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 31 A やプッシュボタン 31 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。

【0039】

（遊技の進行の概略）

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

10

の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0040】

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

【0041】

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。

20

【0042】

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。

【0043】

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。

【0044】

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。

30

【0045】

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。

【0046】

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。

40

【0047】

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。

【0048】

50

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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

10

20

30

40

50

かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

（演出の進行など）パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0060】

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

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

10

20

30

40

50

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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）。

【0071】

（基板構成）

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

10

20

30

40

50

【0072】

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。

【0073】

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。

10

【0074】

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

20

【0075】

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。

【0076】

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

30

【0077】

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

【0078】

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。

40

【0079】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【0080】

50

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 32 の制御（可動体 32 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 120 が実行するようにしてもよい。

【0089】

乱数回路 124 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 120 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0090】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ラ

10

20

30

40

50

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。

【0091】

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。

【0092】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0093】

(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3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。

【0094】

図3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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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

10

20

30

40

50

例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

【0099】

RAM 102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。

【0100】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、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。

【0101】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップ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っ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CPU 120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CPU 120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。

【0102】

復旧処理または初期化处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、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップ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。

【0103】

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4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、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）。

【0104】

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、CPU 103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。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

10

20

30

40

50

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）。

【0105】

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

【0106】

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。

【0107】

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

【0108】

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には、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。

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0109】

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には、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4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0110】

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。

【0110】

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「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、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、

10

20

30

40

50

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）。

【0111】

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。

【0112】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」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。

10

【0113】

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。

【0114】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【0115】

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。

30

【0116】

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。

40

【0117】

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

50

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

【0118】

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

10

【0119】

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。

20

【0120】

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。

【0121】

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。

30

【0122】

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。

40

【0123】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップ S72）。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置

50

に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

【0124】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップ S 7 3 ; N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0125】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0126】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【0127】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0128】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0129】

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

10

20

30

40

50

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。

【0130】

ステップ S 161 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 120 は、例えば RAM 122 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 170 ～ S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0131】

ステップ S 170 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 10）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。

【0132】

ステップ S 171 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 20 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。

【0133】

ステップ S 172 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を指示することで、ステップ S 171 にて設定された演出制御パターンに 30 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。 40

【0134】

ステップ S 173 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 CPU 120 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 50

間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ” 10 に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば 20 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 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出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。

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行す 30 る。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

（基本説明の変形例）

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

【 0 1 4 0 】

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。 40

【 0 1 4 1 】

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）。

【 0 1 4 2 】

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 50

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。

【0143】

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。

10

【0144】

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

20

【0145】

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。

【0146】

（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。

30

【0147】

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。

【0148】

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。

40

【0149】

50

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。

【0150】

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。

10

【0151】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内の連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

20

【0152】

図8-1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1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【0153】

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。

30

【0154】

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。

【0155】

なお、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置5の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。

40

【0156】

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。

【0157】

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

50

置 5 の下方に配置されている。入賞球装置 6 A には、第 1 始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第 1 始動口スイッチ 2 2 A が設けられている。

【 0 1 5 8 】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート 4 1、可変入賞球装置 6 B、および、V 判定入賞装置 8 7 が設けられている。可変入賞球装置 6 B は、遊技球が入賞可能な第 2 始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート 4 1 の内部にはゲートスイッチ 2 1 が、第 2 始動入賞口の内部には第 2 始動口スイッチ 2 2 B が、V 判定入賞装置 8 7 の内部には V 入賞スイッチ 8 7 a、V 判定入賞スイッチ 1 5 a および V 判定排出スイッチ 1 5 b が、それぞれ設けられている。

10

【 0 1 5 9 】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【 0 1 6 0 】

通過ゲート 4 1 は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第 1 始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 1 始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第 2 始動入賞口、および通過ゲート 4 1 に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

20

【 0 1 6 1 】

V 判定入賞装置 8 7 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。

【 0 1 6 2 】

V 判定入賞装置 8 7 は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V 判定入賞装置 8 7 は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1 秒間×10 回の開放期間+1 秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9 回+終了期間 1 秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約 10 個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V 判定入賞装置 8 7 における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V 判定入賞装置 8 7 上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

30

40

【 0 1 6 3 】

小当たり遊技状態においては、V 判定入賞装置 8 7 内への 10 個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V 判定入賞装置 8 7 の開放制御が実行される。V 判定入賞装置 8 7 において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部 8 7 3 とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部 8 7 2 が設けられている。

【 0 1 6 4 】

可動部 8 7 2 は、ソレノイド 2 2 により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が

50

可能である。可動部 8 7 2 の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部 8 7 2 および固定部 8 7 3 の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部 8 7 2 の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下可能となる。

【0165】

V 判定入賞装置 8 7（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としての V 入賞領域 8 7 0 が V 判定入賞装置 8 7 の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路により V 入賞領域 8 7 0 上に誘導する傾斜路が設けられている。V 入賞領域 8 7 0 は、遊技球が進入可能な V 入賞口を有し、V 入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

10

【0166】

V 入賞領域 8 7 0 の入賞口（V 入賞口）最上端には、V 入賞領域 8 7 0 を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド 2 2 により駆動され、V 入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態により V 入賞口が開放された状態においては、V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球が V 入賞領域 8 7 0 内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態により V 入賞口が閉鎖された状態においては、V 入賞領域 8 7 0 上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V 入賞領域 8 7 0 の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

20

【0167】

具体的に、V 判定入賞装置 8 7 の V 入賞領域 8 7 0 は、基本的に開放状態とされており、V 判定入賞装置 8 7 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 8 7 0 内に進入して入賞すると、その遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に設けられた V 入賞スイッチ 8 7 a 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 8 7 a 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 8 7 0 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 1 5 a により検出される。これにより、V 判定入賞装置 8 7 内に進入した遊技球は、1 個の遊技球が V 入賞スイッチ 8 7 a により検出され、その後の遊技球が V 判定入賞スイッチ 1 5 a により検出される。

30

【0168】

小当り遊技状態において開放された V 判定入賞装置 8 7 は、V 入賞スイッチ 8 7 a および V 判定入賞スイッチ 1 5 a により検出された球の合計個数が 1 0 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 8 7 0 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 8 7 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 1 5 b 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。

【0169】

40

小当りが発生して V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放されたときにおいて、V 入賞領域 8 7 0 に遊技球が入賞して所定の有効期間中に V 入賞スイッチ 8 7 a で遊技球が検出されると、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 8 7 0 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 8 7 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 1 0 個程度の遊技球が V 判定入賞装置 8 7 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 8 7 内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（100%）V 入賞領域 8 7 0 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 8 7 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

50

が実行される。

【0170】

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。

【0171】

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。

10

【0172】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【0173】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

20

【0174】

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。

【0175】

特別可変入賞球装置7は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる(開口する)。特別可変入賞球装置7の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ23が設けられている。特別可変入賞球装置7へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

30

【0176】

なお、上記の実施形態では、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が共通の装置であってもよい。

40

【0177】

例えば、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7の内部にV入賞を判定するためのV判定入賞装置87が備えられてもよい。この場合、大入賞口に進入した遊技球が、そのままV判定入賞装置87に進入する。

【0178】

大当りは、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄(大当り表示結果)が導出表示されたとき、および、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄(大当り表示結果)が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄が導出表示される。第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決

50

定がされたときに、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄が導出表示される。

【0179】

大当りは、小当り遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることをV入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当りであり、V入賞を条件として大当りが発生可能となる。V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

10

【0180】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置7が開放状態と閉鎖状態とを所定期数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置7が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【0181】

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が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

20

【0182】

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。

30

【0183】

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。

40

【0184】

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。

50

【0185】

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。）。

【0186】

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。

【0187】

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。）。

10

【0188】

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。

【0189】

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。

20

【0190】

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。

30

【0191】

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。

【0192】

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。

40

50

【0193】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6Bを狙い遊技を行う。第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。また、第2始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてV判定入賞装置87の作動口が開放されるので、右打ちのままV判定入賞装置87を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてV判定入賞装置87の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

10

【0194】

小当り遊技状態によりV判定入賞装置87の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からV判定入賞装置87の内部に落下し、V入賞領域870に進入して検出されて、V入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V入賞が発生したときには、画像表示装置5の画面上でV入賞が発生したことを報知するV入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置5の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置7が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置7を狙い遊技を行う。

20

【0195】

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。

30

【0196】

図8-2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。

40

【0197】

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

50

る得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約 30 個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【0198】

V 判定入賞装置 87 の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 87 の内部の V 入賞領域 870 に進入 (V 入賞) した場合は、大当たりが発生する。このような小当たりを経由した大当りは、小当たり経由大当たりと呼ばれる。小当たり経由大当たりには、大当たりでのラウンド数が異なる小当たり経由 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 時短大当たりが含まれる。16 (15) R 時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第 1 小当たりと呼ばれる。9 (8) R 時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第 2 小当たりと呼ばれる。5 (4) R 時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第 3 小当たりと呼ばれる。

10

【0199】

一方、小当たりを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当たりと呼ばれる。図柄大当たりとしては、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 15 R 時短大当たり、および、図柄 4 R 時短大当たりがある。

【0200】

このように、大当たりとしては、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たりと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当たりを経由して V 入賞により発生する小当たり経由大当たりとが含まれる。図柄大当たりおよび小当たり経由大当たりの各大当りは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当たりであり、時短大当た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。

20

【0201】

図柄 15 R 時短大当りは、大入賞口が 15 回 (15 R) 開放される大当たりである。図柄 4 R 時短大当りは、大入賞口が 4 回 (4 R) 開放される大当たりである。小当たり経由 16 (15) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 87 が 1 回 (0.1 秒×10 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 15 回 (15 R) 開放される大当たりであり、16 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 15 R 時短大当たりと同様の大当たり種別と感じる。小当たり経由 9 (8) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 87 が (0.1 秒×10 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 8 回 (8 R) 開放される大当たりである。小当たり経由 5 (4) R 時短大当りは、V 判定入賞装置 87 が 1 回 (0.1 秒×10 回) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 4 回 (4 R) 開放される大当たりであり、5 ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4 回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄 4 R 時短大当たりと同様の大当たり種別と感じる。

30

【0202】

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 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。

40

【0203】

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

50

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。

【0204】

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。

10

【0205】

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 回という終了条件と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件との 2 つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の 7 回という回数は、V 判定入賞装置 87 に進入した遊技球が 100% の割合で V 入賞領域 870 に進入することを考慮して設定されている。第 2 特別図柄の変動表示では、約 1 / 7 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 7 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄 4 R 時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0206】

また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示回数の合計回数が 11 回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第 2 特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大 4 個記憶可能な第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の 7 回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第 1 始動入賞に基づく保留記憶による第 1 特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第 2 特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

30

【0207】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第 1 始動入賞口が第 1 経路から入賞可能に設けられているので、第 1 経路を遊技球が流下した方が、第 2 経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置 7 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放される V 判定入賞装置 87 が第 2 経路から入賞可能に設けられているので、第 2 経路を遊技球が流下した方が、第 1 経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

40

【0208】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第 1 経路と第 2 経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第 1 経路の方が第 2 経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第 2 経路の方が第 1 経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第 1 経路を遊技媒体が流下

50

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。

【0209】

図8-3は、各乱数を示す説明図である。図8-3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。

【0210】

(1) ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1：大当りの種類(種別、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りのいずれかの種別)および大当り図柄を決定する(大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム2：変動パターンの種類(種別)を決定する(変動パターン種別判定用)。(4) ランダム3：変動パターン(変動時間)を決定する(変動パターン判定用)。(5) ランダム4：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する(普通図柄当り判定用)。(6) ランダム5：ランダム5の初期値を決定する(ランダム5初期値決定用)。

10

【0211】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄15R時短大当り、図柄4R時短大当り、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数(ランダムR)の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数(ランダム1)の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム1は、小当り図柄決定用乱数でもある。

20

【0212】

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。

30

【0213】

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。

40

【0214】

図8-4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。

【0215】

図8-4(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8-4(A)に示す「確率」は、大当りになる確率(割合)を示す。

【0216】

50

第1特別図柄の大当たり確率は、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の順で大当たり確率が高い。

【0217】

図8-4(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たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、ランダムRと比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値が設定されているテーブルである。図8-4(B)における上段が大当たり判定テーブル部であり、図8-4(B)における下段が、小当たり判定テーブル部である。図8-4(B)上段に示す「確率」は、大当たりになる確率(割合)を示す、図8-4(B)下段に示す「確率」は、小当たりになる確率(割合)を示す。

10

【0218】

第2特別図柄の大当たり確率は、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。

20

【0219】

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きい判定値と一致すると、第1特別図柄に関して大当たり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きい判定値と一致すると、第2特別図柄に関して大当たりすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大きい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することに決定する。小当たりすることに決定することは、小当たり経由の大当たりすることに仮決定(小当たり中にV入賞が生じなければ大当たりには制しないため、仮決定と記載する)することでもある。

30

【0220】

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。

40

【0221】

図8-4(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8-4(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8-4(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。

【0222】

図8-4(C)の第1特図大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「図柄15R時短大当たり」と「図柄4R時短大当たり」

50

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 8-4 (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。

【0223】

また、図 8-4 (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。

【0224】

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。

【0225】

図 8-4 (E) の小当たり経由大当たり種別判定テーブルには、大当たり種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「小当たり経由 16 (15) R 時短大当たり」と「小当たり経由 9 (8) R 時短大当たり」と「小当たり経由 5 (4) R 時短大当たり」のそれぞれに対応した大当たり判定値が設定されている。ただし、小当たり経由大当たり種別判定テーブルで決定される大当たり種別は、第 1 小当たり (16 (15) R 時短大当たりとなるもの)、第 2 小当たり (9 (8) R 時短大当たりとなるもの)、第 3 小当たり (5 (4) R 時短大当たりとなるもの) のそれぞれに紐付けられた仮の大当たり種別であり、小当た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。

【0226】

図 8-5 および図 8-6 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 8-5 および図 8-6 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 8-5 および図 8-6 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。

【0227】

図 8-5 および図 8-6 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。

【0228】

コマンド 8C01 (H) ~ 8C06 (H) は、はずれ表示結果、大当たり種別、小当たり種別ごとの大当たり表示結果、および小当たり表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【0229】

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。

【0230】

10

20

30

40

50

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 5 (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。

【0 2 3 1】

コマンド A 1 X X (H) は、X X 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。A 2 X X (H) は、X X 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。

【0 2 3 2】

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 5 (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。

【0 2 3 3】

コマンド A 4 0 1 (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 A 4 0 2 (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。

【0 2 3 4】

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 2 3 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。

【0 2 3 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 2 3 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り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド 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。

【0 2 3 8】

コマンド C 4 0 1 (H) は、第 1 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 2 (H) は、第 2 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 1 (H) は、第 1 小当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。

【0 2 3 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

10

20

30

40

50

ッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムR）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。

【0240】

第2特別図柄については、RAM102に、第2特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第2保留記憶バッファが設けられている。第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムR）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。

10

【0241】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存（記憶）される。

20

【0242】

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。

【0243】

図8-7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。

30

【0244】

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。

40

【0245】

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）。

【0246】

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

50

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。

【0247】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【0248】

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）。

【0249】

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。

【0250】

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。

【0251】

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。

【0252】

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）、大当たり種別決定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が抽出され、保存領域に格納される。

【0253】

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

10

【0254】

S1226、S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

【0255】

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。

20

【0256】

図8-8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。

【0257】

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を確認する（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）。

30

【0258】

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。

40

【0259】

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

50

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。

【0260】

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。

10

【0261】

そして、CPU103は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする(S56)。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

20

【0262】

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。

【0263】

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。

30

【0264】

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。

40

【0265】

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。

【0266】

50

次いで、CPU103は、乱数バッファからランダムR（大当り判定用乱数）を読み出し、大当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り判定用乱数を読み出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値や小当り判定値と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当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、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【0267】

大当り判定の処理では、第1特別図柄については図8-4（A）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、第2特別図柄については図8-4（B）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（S61のY）、S71に移行する。大当りとするか否か決定することとは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定することであるが、特別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ことでもある。

【0268】

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）。

【0269】

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8-4（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8-4（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。

【0270】

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。

【0271】

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8-4（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8-4（B）に示すいずれ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（S77のY）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（S78）。

【0272】

小当りフラグをセットした後は、図8-4（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。

【0273】

10

20

30

40

50

S 8 1では、S 7 5またはS 8 0で決定した大当りの種別を示すデータをR A M 1 0 2における大当り種別バッファに記憶し(S 8 1)、S 8 2に進む。たとえば、大当り種別が「図柄1 5 R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 1」が設定され、大当り種別が「図柄4 R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「0 2」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由1 6 (1 5) R時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「0 3」が設定される。大当り種別が小当り経由9 (8) R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 4」が設定される。大当り種別が小当り経由5 (4) R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「0 5」が設定される。これらのうち、小当り経由1 6 (1 5) R時短大当り、小当り経由9 (8) R時短大当り、および、小当り経由5 (4) R時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてV入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

10

【0 2 7 4】

S 8 2では、特別図柄の停止図柄を設定する(S 7 8)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S 8 0で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S 7 5で選択決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)。

20

【0 2 7 5】

図8-9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、C P U 1 0 3は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド2 2を制御することで可動部8 7 2を開放状態に動作させ、V判定入賞装置8 7の作動口の開放動作を開始させる(S 4 1 1)。次に、C P U 1 0 3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C P U 1 2 0へ送信する(S 4 1 2)。次に、C P U 1 0 3は、小当りの開放状態におけるV入賞領域8 7 0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「1 0」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、C P U 1 0 3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)。

30

【0 2 7 6】

図8-10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、C P U 1 0 3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8-9のS 4 1 3により「1 0」にセットされ、1 0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)。

40

【0 2 7 7】

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2 2を制御することで可動部8 7 2を開放状態に動作させ、V判定入賞装置8 7の作動口を開閉させるための処理を行う(S 4 3 3)。

50

【0278】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S434)。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする(S435)。そして、V入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S436)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域870のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ(S437)、S439に進む。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域870のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ15aにより検出される。

10

【0279】

一方、S434でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ15aがオン状態となっているか否かを判定する(S438)。S438でオン状態となっているときはS439に進み、S438でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【0280】

S439では、図8-9のS413により「10」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「-1」するダウンカウントを行い(S439)、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする(S440)。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞球が検出された後、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。

20

【0281】

S431でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU103は、ソレノイド22を制御することで可動部872を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を閉鎖する(S441)。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置87の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置87が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置87が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

30

【0282】

次に、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし(S442)、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理(S120)に対応した値に更新し(S443)、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置87の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないため、不正を防ぐこともできる。

40

【0283】

図8-11は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理(S120)を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU103は、V入賞有効期間タイマを-1減算更新し(S441)、V入賞有効期間タイマがタイムアウト(タイマ値=0)

50

したか否かを確認する（S 4 4 2）。

【0 2 8 4】

S 4 4 2でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS 4 3 4またはS 4 4 5でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 3）。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域8 7 0に遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ8 7 aがオン状態となっているか否かを判定する（S 4 4 4）。S 4 4 4でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S 4 4 4でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする（S 4 4 5）。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし（S 4 4 6）、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、V入賞が発生したことを認識することができる。

10

【0 2 8 5】

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CPU 1 2 0は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド2 2の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域8 7 0（V入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（S 4 4 7 A）。次に、CPU 1 0 3は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 8）。S 4 4 8でV入賞フラグがセットされてい

20

【0 2 8 6】

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1 0 0 %の確率でV判定入賞装置8 7内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置8 7内に進入した遊技球は必ずV入賞領域8 7 0にV入賞することにより、略1 0 0 %の確率で、V入賞フラグがセットされる（図8-1 0のS 4 3 5）ことに基づいて、S 4 4 9で大当りフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。

【0 2 8 7】

次いで、CPU 1 0 3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りとなることが決まったことに

30

【0 2 8 8】

次いで、CPU 1 0 3は、S 4 5 0で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する（S 4 5 2）。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（S 4 5 3）。

【0 2 8 9】

また、ROM 1 0 1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、1 5回、8回、または、4回）、開放時間（たとえば、2 9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RAM 1 0 2に形成される所定の記憶領域にセットする（S 4 5 4）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値に更新し（S 4 5 5）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

40

【0 2 9 0】

S 4 4 8でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので

50

、S 8 1で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（S 4 5 6）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（S 1 1 0）に対応した値に更新し（S 4 5 7）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【0 2 9 1】

〔特徴部 0 5 T Mに関する説明〕

次に、特徴部 0 5 T Mに関して、図 9 - 1 ~ 図 9 - 8 3 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 8 L、8 R から再生出力される。また、大当り遊技中に、保留記憶の中に表示結果が「当り」（「大当り」や「小当り」）となる保留記憶があることを報知する演出（第1保留連演出）や、当該大当りの大当り種別が次回確定大当りであることを報知する（第1次回確定演出）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

10

【0 2 9 2】

〔大当り種別テーブル〕

図 9 - 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 1 0 R 時短大当り、図柄 3 R 時短大当り、小当り経由 1 0 （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。

20

【0 2 9 3】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第2始動入賞口に遊技球が入賞し、第2特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が10回で開放時間が0.1秒という開放パターンでV判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にV判定入賞装置 8 7 内のV入賞領域 8 7 0 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約10個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

30

【0 2 9 4】

V判定入賞装置 8 7 の作動口（以下、適宜「V入賞口」と称する。）が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がV判定入賞装置 8 7 の内部のV入賞領域 8 7 0 に進入（V入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、「小当り経由 1 0 （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。

40

【0 2 9 5】

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 1 0 R 時短大当り」がある。

【0 2 9 6】

このように、大当りとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【0 2 9 7】

50

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。

【0298】

「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を感じる。

10

【0299】

「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) 開放された後、V 入賞を条件として大入賞口が 2 回 (2 R) 開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は 2 回であるが、実質的に 3 ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄 3 R 時短大当り」と同様の当り種別とを感じる。

【0300】

「図柄 3 R 時短大当り」後の時短状態は、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件と、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 という割合で小当りが発生する。よって、第 2 特別図柄の変動表示回数が 1 回という終了条件は、第 2 特別図柄の変動表示が実行されるときに、約 1/7 という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

20

【0301】

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 3 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 41 に進入させて可変入賞球装置 6B を開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置 6B に入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置 6B へ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第 1 特別図柄が先に変動表示される場合がある。

30

【0302】

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

【0303】

また、「図柄 10 R 時短大当り」と、「小当り経由 10 (9) R 時短大当り」の一部との大当り後は、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

50

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、実質的に次回の小当り経由の大当りが確定している状態であり、「図柄3R時短大当り」と比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【0304】

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。

【0305】

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。

【0306】

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。

【0307】

〔乱数値〕

図9-2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9-2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。

【0308】

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。

【0309】

なお、本実施形態では各乱数値MR1～MR5をそれぞれ図9-2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。

【0310】

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。

【0311】

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

【0312】

〔表示結果判定テーブル〕

図9-3(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、ROM101に記憶されている。

【0313】

図9-3(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たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図9-3(A1)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。本例では、第1特別図柄の大当たり確率は $1/199$ となっている。

【0314】

図9-3(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たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値MR1と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図9-3(A2)における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。

【0315】

本例では、第2特別図柄の大当たり確率は、 $1/199$ となっている。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/7.35$ 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 $1/99$ とすればよい。

【0316】

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たり判定値と比較し、抽出値がいずれ

10

20

30

40

50

かの大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大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大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。

【0317】

10

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0318】

〔大当り種別判定テーブル〕

図9-3（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9-3（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9-3（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9-3（B2-2）は、第2特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

20

【0319】

図9-3（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。

30

【0320】

また、図9-3（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。

【0321】

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。

40

【0322】

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%）。

【0323】

50

図 9-3 (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。

【0324】

また、図 9-3 (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。

【0325】

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 までは「図柄 10R 時短大当り」（99 回）に割り当てられており（10%）、30～149 までは「図柄 10R 時短大当り」（7 回）に割り当てられており（40%）、150～299 までは「図柄 3R 時短大当り」（7 回）に割り当てられている（50%）。

【0326】

図 9-3 (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。

【0327】

また、図 9-3 (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。

【0328】

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 までは「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 までは「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 までは「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%）。

【0329】

〔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。

【0330】

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 9-12 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。

【0331】

＜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

10

20

30

40

50

所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0332】

〔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。

【0333】

＜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。

【0334】

＜ノーマルリーチはずれ＞

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「323」、「545」等）が表示されることにより最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【0335】

＜ノーマルリーチ大当り＞

本実施形態において、最終表示結果が「大当り」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当り」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「大当り」又は「小当り」であることが報知される。

【0336】

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。

【0337】

＜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-Aはずれ」、「SP-Bはずれ」、「SP-Cはずれ」、「SP-A1大当り」、「SP-A2大当り」、「SP-B1大当り」、「SP-B2大当り」、「SP-C1大当り」、「SP-C2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（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。

【0338】

(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-A 1大当り」、「SP-A 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りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「チャレンジSP演出」、「チャレンジSP」と称する。）が実行される（本例では、「ナナ チャレンジ」、図9-27（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。

10

【0339】

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9-32及び図9-33参照）、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。

【0340】

(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9-27（6）参照）。

20

【0341】

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9-34～図9-37参照）、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。

30

【0342】

(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9-27（8）参照）。

40

【0343】

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9-38～図9-41参照）、最終表示結果が「大当り」とな

50

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。

【0344】

図9-4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9-4(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。

【0345】

また、図9-4(B)に示すように、通常モードでの「大当り用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1~997のうち、1~50までが「ノーマルリーチ大当り」、51~185までが「SP-A 1大当り」、186~200までが「SP-A 2大当り」、201~470までが「SP-B 1大当り」、471~500までが「SP-B 2大当り」、501~950までが「SP-C 1大当り」、951~997までが「SP-C 2大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【0346】

図9-4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。

【0347】

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-A 1大当り」、「SP-A 2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-B 1大当り」、「SP-B 2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-C 1大当り」、「SP-C 2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。

【0348】

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。

【0349】

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。

【0350】

従って、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「SP-A」を伴う変動パターン<「SP-B」を伴う変動パターン<「SP-C」を伴う変動パターンの関係性で大当たり発生率が高くなっている。つまり、バトルSPを伴う変動パターン<チャレンジSPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっている。

【0351】

<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。

【0352】

〔大当たり用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン、「SP-X大当たり」の変動パターン、「SP-Y大当たり」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0353】

「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たり」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。

【0354】

<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-Xはずれ」、「SP-Yはずれ」、「SP-X大当たり」、「SP-Y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大当たり」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大当たり」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。

【0355】

（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、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「殲滅SP演出」と称する。）が実行される（図9-68参照）。

【0356】

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9-68（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大当たり」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9-68（3B）参照）、最終表示結果が「大当たり」となることが報知される。

【0357】

図9-5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9-5（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

10

20

30

40

50

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。

【0358】

また、図9-5(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。

【0359】

〔演出音のスクラッチ処理〕

本実施形態では、スピーカ8L、8Rから演出音（楽曲、セリフ音声、効果音、エラー報知音等）を再生出力することが可能である。本実施形態では、演出音の一部に対して特殊加工（本例では、「スクラッチ加工」と称する。）を実行して再生出力させることが可能である。スクラッチとは、アナログレコードをターンテーブル上で再生中に、そのレコードを手で強制的に動かして再生速度を極端に変化させることで特殊な音声（以下、適宜「スクラッチ音」と称する。）を生み出す技法のことである。スクラッチ加工とは、アナログレコードを用いるのではなく、音声制御基板が備える記憶部の音データ（例えば、Waveファイルなどの波形データ等）を用いることによって、アナログレコードにおけるスクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる処理である。以下では、スクラッチ加工を、適宜「スクラッチ処理」と称する。

【0360】

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。

【0361】

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。

【0362】

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。

【0363】

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。

【0364】

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。

【0365】

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。

【0366】

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。

【0367】

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。

【0368】

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。

【0369】

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。

【0370】

[スクラッチ処理された演出音の再生出力例]

図9-6（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。

【0371】

図9-6（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。

【0372】

図9-6（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。

【0373】

図9-6（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。

【0374】

図9-6（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

10

20

30

40

50

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。

【0375】

図9-6(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。

【0376】

図9-6(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。

10

【0377】

また、演出音がスクラッチ処理されて再生出力されるときに、他の演出装置も連動して演出を行ってもよい。例えば、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、画像表示装置5に備えられた導光板を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、スティックコントローラ31Aを第1演出音の再生出力タイミングに合わせて振動させてもよい。

20

【0378】

〔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9-7(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。

【0379】

図9-7(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。

30

【0380】

＜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9-7に示すグラフの傾き（勾配）と同じである。

40

【0381】

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。

【0382】

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9-7(2A)参照）、インパクトタイムの値が大きければ大

50

きいほど、インパクト値は小さくなる（図 9-7（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。

【0383】

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。

【0384】

〔演出音種別テーブル〕

図 9-8 及び図 9-9 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 9-8 及び図 9-9 には、「CH」、「演出音種別」、「演出音構成」、「再生出力内容」、「インパクト強弱」、及び「関連演出、関連状態」が設けられている。なお、図 9-8 及び図 9-9 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。

【0385】

図 9-8 及び図 9-9 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。

【0386】

ここで、スピーカ 8L、8R が出力する演出音の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲は「ステレオデータ」であり、楽曲以外の演出音（セリフ音、効果音、エラー報知音）は「モノラルデータ」である。

【0387】

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。

【0388】

＜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。

【0389】

「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。

【0390】

「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。

【0391】

「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。

【0392】

10

20

30

40

50

「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。

【0393】

「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。

【0394】

「CH06」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第1演出音A」（第1演出音A1：10R大当り対応、第1演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第1セリフ音A「ブ」」、「第1効果音A」（第1効果音A1、第1効果音A2）、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

【0395】

「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。

【0396】

「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。

【0397】

「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。

【0398】

「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。

【0399】

「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。

【0400】

「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。

【0401】

「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。

10

20

30

40

50

【0402】

「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。

【0403】

「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。

10

【0404】

「CH16」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D1」、再生出力内容：「第2セリフ音D1「クトリー」(キャラAボイス)」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：夢夢モード)が記憶されている。

【0405】

「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。

20

【0406】

「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。

【0407】

「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。

30

【0408】

「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。

40

【0409】

「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。

【0410】

「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

50

れている。

【0411】

「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。

【0412】

「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。

10

【0413】

「CH25」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第2演出音EB」、再生出力内容：「第2効果音EB」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

【0414】

「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。

20

【0415】

「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。

【0416】

「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。

30

【0417】

「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。

【0418】

「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。

【0419】

「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。

40

【0420】

「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。

【0421】

「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。

50

【0422】

「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。

【0423】

「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。

【0424】

「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。

【0425】

「CH37」には、演出音種別：「演出音I4「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I4「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I4」、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。

【0426】

「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。

【0427】

「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。

【0428】

「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「大当たり」となることを報知するプレミア演出を実行可能である。

【0429】

<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。

【0430】

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9-9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。

【0431】

「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。

【0432】

「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。

【0433】

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

10

20

30

40

50

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。

【0434】

また、図9-8及び図9-9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。

【0435】

「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。

10

【0436】

ここで、図9-8及び図9-9に示すように、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「エラー報知音A（異常入賞）」、「エラー報知音B（磁気検出）」は、基本音量が最大の「5」である。一方で、演出に係る演出音の音データは、基本音量が「4」以下（「3」又は「4」）である。これは、演出音は、異常入賞エラー及び磁気検出エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

【0437】

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。

20

【0438】

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。

【0439】

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。

30

【0440】

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。

40

【0441】

「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

50

「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。

【0442】

「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。

【0443】

「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。

10

【0444】

図9-9に示すように、遊技者に報知すべき優先度が高いエラー報知音は、固定の「CH41」及び「CH42」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH41」及び「CH42」では、他のチャンネル（「CH01」～「CH40」）とは異なり、出力音量を最大値の「5」を固定値として再生出力させている。具体的には、「CH41」及び「CH42」では、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機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。

20

【0445】

<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9-8及び図9-9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。

【0446】

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。

30

【0447】

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。

【0448】

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。

40

【0449】

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

50

力音量の低下度合が高い制御である。

【0450】

〔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。

【0451】

＜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。

【0452】

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9-10（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。

【0453】

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。

【0454】

＜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9-10（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。

【0455】

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。

【0456】

・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。

【0457】

・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。

【0458】

〔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。

【0459】

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。

【0460】

本実施形態では、図 9-11 (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。

【0461】

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。

【0462】

図 9-11 (2) に示すように、可動体 Y M が初期位置から第 1 動作位置に動作する過程や、可動体 Y M が第 1 動作位置にあるときには、可動体 Y M が画像表示装置 5 の画面中央上部の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【0463】

また、図 9-11 (3) に示すように、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作する過程や、可動体 Y M が第 2 動作位置にあるときには、可動体 Y M が画像表示装置 5 の画面中央部に重複し、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。

【0464】

本実施形態では、バトル S P 中に大当たり期待度が高いことを示唆する C U 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 Y M は演出位置に動作するものとする。

【0465】

また、本実施形態では、可動体 Y M 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 Y M 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 S P 演出、ストーリー S P 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。

【0466】

〔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。

【0467】

図 9-12 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 9 9 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 9 9 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。

10

20

30

40

50

【0468】

(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。

【0469】

(2) 前述した(1)の状態、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当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、(2A)大当り種別が「図柄3R時短大当り」である場合の演出例として、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、(2B)大当り種別が「図柄10R時短大当り」である場合の演出例として、10R大当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。

10

【0470】

(3) 前述した(2A)大当り種別が「図柄3R時短大当り」である場合の大当りが終了すると、演出制御用CPU120は、(3A-I)第1フラグがセットされ、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されて、1回の可変表示が実行されるときと、(3A-II)第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されて、(3A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（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。

20

【0471】

(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。

【0472】

(4) 後述する(6A)大当り種別が「3R大当りB」、又は、(6B)「10R大当りB」である場合の大当りが終了すると、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。

30

【0473】

(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。

40

【0474】

(5) 前述した(2B)大当り種別が「図柄10R時短大当り」である場合の大当りが終了すると、又は、後述する(6C)「10R大当りA」である場合の大当りが終了すると、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

50

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。

【0475】

また、後述するVストックフラグ(図9-47参照)がセットされた状態で、前述した(6A)大当り種別が「3R大当りB」、又は、(6B)「10R大当りB」である場合の大当りが終了すると、前述した(5B-I)と(5B-II)とに制御される。

【0476】

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。

【0477】

(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という確率で小当りが発生する本実施形態において、時短制御回数が99回である(5)の状態は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当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。

【0478】

(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。

【0479】

(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。

【0480】

〔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。

【0481】

図9-13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7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。

【0482】

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

10

20

30

40

50

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)。

【0483】

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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

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9-14(A)参照)に基づいて決定する(ステップS05TM1030)。

【0487】

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9-14(B1)～図9-15(B4)参照)に基づいて決定する(ステップS05TM1040)。

【0488】

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9-16(A)参照)に基づいて決定する(ステップS05TM1050)。

【0489】

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。

【0490】

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9-16(B)参照)に基づいて決定する(ステップS05TM1070)。

【0491】

ステップS05TM1070の後、又は、ステップS05TM1060:NOの後、演

10

20

30

40

50

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）。

【0492】

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。

【0493】

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。

【0494】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出又はR保留演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称する。

【0495】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図9-14～図9-16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9-14（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9-14（B1）～図9-15（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9-16（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9-16（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。

【0496】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図9-14（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9-14（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。

【0497】

図9-14（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。

【0498】

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。

【0499】

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。

10

20

30

40

50

【0500】

＜変化パターン決定テーブル＞

図9-14 (B1) 及び (B2)、並びに、図9-15 (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。

10

【0501】

なお、図9-14 (B1) 及び (B2)、並びに、図9-15 (B3) 及び (B4) の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること (その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること) をいう。

【0502】

図9-14 (B1) 及び (B2)、並びに、図9-15 (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。

20

【0503】

([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9-14 (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。

30

【0504】

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。

【0505】

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。

40

【0506】

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。

【0507】

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。

【0508】

50

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。

【０５０９】

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。

【０５１０】

（〔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９－１４（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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

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。

【０５１４】

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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

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。

【０５１７】

（〔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９－１５（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。

【０５１８】

10

20

30

40

50

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。

【0519】

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。

10

【0520】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン301が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【0521】

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。

20

【0522】

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。

【0523】

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。

【0524】

30

（〔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9-15（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。

【0525】

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。

40

【0526】

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、変化パターン413は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色。

50

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。

【０５２７】

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。

【０５２８】

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。

10

【０５２９】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１２％、変化パターン４０２～変化パターン４１２がそれぞれ８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【０５３０】

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。

【０５３１】

20

〔変化演出の演出種別決定テーブル〕

図９－１６（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９－１６（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。

【０５３２】

図９－１６（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。

30

【０５３３】

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。

【０５３４】

40

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。

【０５３５】

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。

50

【0536】

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。

【0537】

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。

10

【0538】

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。

【0539】

〔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9-16（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9-16（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。

20

【0540】

図9-16（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。

【0541】

〔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。

30

【0542】

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。

40

【0543】

〔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

50

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。

【0544】

＜通常変化演出の演出例＞

図9-17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。

【0545】

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8-1に示した通りである。

【0546】

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8L、8R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8L、8R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。

【0547】

まず、図9-17（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させる。

【0548】

このとき、演出制御用CPU120は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ8L、8Rから再生出力させていない。

【0549】

次いで、図9-17（2）に示すように、演出制御用CPU120は、通常変化演出を実行し、アクティブ表示領域ACEの通常態様のアクティブ表示を青色態様のアクティブ表示AC1に変化させる。

【0550】

〔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。

【0551】

（1）変化前兆演出（第1段階）

図9-18（1）に示すように、変化前兆演出（第1段階）は、アクティブ表示がアクティブ表示領域から画面中央に移動して拡大表示される演出である。このときの拡大されたアクティブ拡大表示EACを、適宜「拡大アクティブ表示」と称する。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音EA（成功パターン）又は演出音EB（失敗パターン）が再生出力される。本例では、効果音が再生出力されている。変化前兆演出が成功パターン、失

10

20

30

40

50

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。

【０５５２】

（２）変化前兆演出（第２段階）

図９－１８（２）に示すように、変化前兆演出（第２段階）は、画面中央に「ＲＥＡＤＹ」の文字がアクティブ拡大表示ＥＡＣに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出音ＥＡ（成功パターン）及び演出音ＥＢ（失敗パターン）のいずれの場合であっても第１演出音Ｅ「レディ」が再生出力される。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第２段階）は、共通の演出態様となっている。「ＲＥＡＤＹ」の文字や第１演出音Ｅ「レディ」は、これから特別変化演出が実行されるか否かが報知されるということを示唆する情報であり、遊技者に期待感を与えることができる。

10

【０５５３】

（３）変化前兆演出（第３段階）

図９－１８（３Ａ）に示すように、成功パターンの変化前兆演出（第３段階）は、画面中央に「ＧＯ」の文字がアクティブ拡大表示ＥＡＣに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２演出音ＥＡ（スクラッチ処理）と第３演出音ＥＡ「ゴゴゴゴ、ゴー」が再生出力される（図９－２０（４）参照）。「ＧＯ」の文字や第２演出音ＥＡ（スクラッチ処理）と第３演出音ＥＡ「ゴゴゴゴ、ゴー」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。

20

【０５５４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２演出音ＥＡと第３演出音ＥＡ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ＥＡＣに重畳表示させる。本例では、第２演出音ＥＡが４回と、第３演出音ＥＡ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ＥＡＣに重畳表示される。

【０５５５】

具体的には、第２演出音ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ（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ＥＡ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ＥＡ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。

30

【０５５６】

図９－１８（３Ｂ）に示すように、失敗パターンの変化前兆演出（第３段階）は、画面全体にヒビ画像ＣＩがアクティブ拡大表示ＥＡＣに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２演出音ＥＢが再生出力される。

40

【０５５７】

〔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。

【０５５８】

50

(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。

【0559】

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。

【0560】

(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。

【0561】

(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。

【0562】

(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。

【0563】

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。

【0564】

(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。

【0565】

<変化前兆演出から特別変化演出までの一連の演出例>

10

20

30

40

50

図 9-19～図 9-22 は、特別変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が金色態様に変化する特別変化演出が実行される例を示している。

【0566】

まず、図 9-19 (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

【0567】

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。

【0568】

次いで、図 9-19 (2)～図 9-20 (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 9-19 (2)～図 9-20 (4) における演出画像や演出音については、前述した図 9-18 (1)～(3A) と同様であるので説明を省略する。

【0569】

次いで、図 9-20 (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 CAC 1 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 CAC 2 とを表示させる。

20

【0570】

次いで、図 9-20 (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。

【0571】

次いで、図 9-21 (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 CAC 2 と、右進路部の先に金色態様のアクティブ候補表示 CAC 3 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。

30

【0572】

次いで、図 9-21 (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。

【0573】

次いで、図 9-21 (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 EAC 3 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。

40

【0574】

次いで、図 9-22 (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 AC 3 を表示させる。

【0575】

〔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

50

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。

【0576】

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態様に变化させる。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態様に变化させてもよい。

【0577】

＜R保留演出の演出例＞

図9-23は、R保留演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、保留表示がR態様に变化するR保留演出が実行される例を示している。

【0578】

先ず、図9-23（1）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、「246」）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、「246」）を確定停止させている。

【0579】

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を表示させておらず、第1保留表示領域PDEに通常態様の第1保留表示PD1を3つ表示させる。これらの第1保留表示PD1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。

【0580】

次いで、図9-23（2）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、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。

【0581】

また、演出制御用CPU120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PDEに表示されていた通常態様の第1保留表示PD1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CPU120は、R保留演出の予告対象となっている第1保留表示PD1RをR態様に变化させる。

【0582】

次いで、図9-23（3）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、「132」）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、「132」）を確定停止させている。

【0583】

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

10

20

30

40

50

実行されていないことに対応してアクティブ表示 A C を消去させる。

【0584】

次いで、図9-23(4)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。

【0585】

また、演出制御用CPU120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PDEに表示されていたR態様の第1保留表示PDRをアクティブ表示領域ACE側に1つシフトさせる。

10

【0586】

次いで、図9-23(5)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。

【0587】

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

20

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。

【0588】

次いで、図9-23(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。

【0589】

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。

30

【0590】

[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。

【0591】

演出制御用CPU120は、特別図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド(第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド)、表示結果(大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等)を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容(リーチ及び擬似連等)を特定可能となっている。

40

【0592】

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

50

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。

【0593】

図9-24及び図9-25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7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9-24及び図9-25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9-24及び図9-25に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

10

【0594】

まず、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。

【0595】

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。

20

【0596】

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。

30

【0597】

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。

40

【0598】

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。

【0599】

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9-32及び図9-33参照）を実行するこ

50

とに決定し（ステップS05TM2060）、そのまま処理を終了する。

【0600】

ステップS05TM2030：NOの後、後述するSP分岐演出（図9-27（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。

【0601】

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9-31参照）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9-26（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM2090）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2100）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2100：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0602】

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S05TM2100：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2110）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2110：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

【0603】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2110：YES）、演出制御用CPU120は、第2通常時大当たり報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2120）、そのまま処理を終了する。

【0604】

ステップS05TM2080：NOの後、演出制御用CPU120は、後述するストーリーSP発展演出（図9-28～図9-30参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2130）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2140）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2140：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0605】

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S05TM2140：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2150）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2150：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

【0606】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2150：YES）、演出制御用CPU120は、第3通常時大当たり報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2160）、そのまま処理を終了する。

【0607】

10

20

30

40

50

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。

【 0 6 0 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 9 - 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。

10

【 0 6 0 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。

【 0 6 1 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 9 - 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。

20

【 0 6 1 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 9 - 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。

【 0 6 1 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。

30

【 0 6 1 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 9 - 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。

40

【 0 6 1 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 9 - 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。

【 0 6 1 5 】

50

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 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 9 - 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。

【0 6 1 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。

【0 6 1 7】

〔変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図 9 - 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 9 - 2 6（A）は、ステップ S 0 5 T M 2 0 9 0 において C U 演出の実行有無を決定するときに参照される C U 演出の実行有無決定テーブルの一例である。図 9 - 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 9 - 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 9 - 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。

【0 6 1 8】

＜C U 演出の実行有無決定テーブル＞

図 9 - 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 9 - 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。

【0 6 1 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。

【0 6 2 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。

【0 6 2 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。

【0 6 2 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 9 - 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 9 - 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。

【0 6 2 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 9 - 7 0 参照）を実行することに

10

20

30

40

50

決定する。

【0624】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第1右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第1右打ち時特別大当り演出（図9-71参照）を実行することに決定する。

【0625】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第1右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

10

【0626】

＜[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9-26（B2）は、[ナナモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-26（B2）に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて、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。

【0627】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第2右打ち時大当り演出（図9-72参照）を実行することに決定する。

20

【0628】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第2右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第2右打ち時特別大当り演出（図9-73参照）を実行することに決定する。

【0629】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

30

【0630】

＜[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9-26（B3）は、[ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-26（B3）に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【0631】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第3右打ち時大当り演出（図9-74参照）を実行することに決定する。

40

【0632】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合）に、50%の割合で第3右打ち時大当り演出を実行することに決定し、50%の割合で後述する第3右打ち時特別大当り演出（図9-75参照）を実行することに決定する。

【0633】

このように、大当り種別が「10R大当り」の場合のみ、第3右打ち時特別大当り報知

50

演出が実行可能であるので、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当り」が発生することを認識することができる。

【0634】

〔SPリーチ演出の発展フロー〕

次に、本実施形態におけるSPリーチ演出の発展フロー（以下、適宜「SP発展フロー」と称する。）を説明する。図9-27に示すSP発展フローの例では、リーチ状態が成立した後に、チャレンジSPに発展するフローと、バトルSPに発展するフローと、ストーリーSPに発展するフローとが示されている。

【0635】

この状態で、図9-27（2）及び（3）に示すチャレンジSPに発展するフロー、又は、図9-27（4）以降に示すバトルSP、若しくは、ストーリーSPに発展するフローに進む。

【0636】

図9-27（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。

【0637】

（チャレンジSPに発展するフロー）

図9-27（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。

【0638】

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。

【0639】

図9-27（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。

【0640】

（バトルSP又はストーリーSPに発展するフロー）

図9-27（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。

【0641】

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。

【0642】

（バトルSPに発展するフロー）

図9-27（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

10

20

30

40

50

装置 5 にバトル S P 発展画面 B D I を表示させる。バトル S P 発展画面 B D I は、エフェクト表示と、「バトル」の文字とを含む画像である。

【 0 6 4 3 】

図 9 - 2 7 (6) に示すように、バトル 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、バトル S P 演出を実行し、画像表示装置 5 にバトル S P 開始画面 B S I を表示させる。バトル S P 開始画面 B S I 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。

【 0 6 4 4 】

(ストーリー S P に発展するフロー)

図 9 - 2 7 (7) 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 S P 分岐演出が実行された後で、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ストーリー S P 発展演出を実行し、画像表示装置 5 にストーリー S P 発展画面 S D I を表示させる。ストーリー S P 発展画面 S D I は、エフェクト表示と、キャラクタ A とを含む画像である。ストーリー S P 発展演出の詳細については、後述する図 9 - 2 8 ~ 図 9 - 3 0 において説明する。

【 0 6 4 5 】

図 9 - 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。

【 0 6 4 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。

【 0 6 4 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。

【 0 6 4 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。

【 0 6 4 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。

【 0 6 5 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。

【0651】

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8L、8R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。

【0652】

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8L、8R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。

10

【0653】

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8L、8R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。

【0654】

(4) ストーリーSP発展演出(第4段階)

ストーリーSP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8L、8R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。

20

【0655】

このように、ストーリーSP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8L、8R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8L、8Rから再生出力させている。

【0656】

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8L、8Rから再生出力されている。

30

【0657】

図9-4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SPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっているので、SP分岐演出の後にバトルSPに発展する場合よりも、SP分岐演出の後にストーリーSP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、SP分岐演出の後にバトルSP発展演出が実行される場合よりも、SP分岐演出の後にストーリーSP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SP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。

【0658】

なお、上記の実施形態では、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタA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。

40

【0659】

例えば、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと赤色のキャラクタAと青色のキャラクタAの3種類のキャラクタAが順に表示されてもよい。

【0660】

なお、上記の実施形態では、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの

50

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SP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの表示サイズが共通でなくてもよい。

【0661】

例えば、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、黄色のキャラクタAの表示サイズが小さく、紫色のキャラクタAの表示サイズが大きくてもよい。

【0662】

なお、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、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SP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、キャラクタAの表示ポーズが共通でなくてもよい。

【0663】

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。

【0664】

＜ストーリーSP発展演出の演出例＞

図9-28～図9-30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。

【0665】

まず、図9-28(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。

【0666】

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。

【0667】

次いで、図9-28(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。

【0668】

次いで、図9-28(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。

10

20

30

40

50

【0669】

次いで、図9-29(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。

【0670】

次いで、図9-29(5)に示すように、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出(第3段階)を継続して実行し、エフェクト表示EFIとともにキャラクタ(A)CAを継続して表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、キャラクタ(A)の全体を、紫色と補色対比の関係にある黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、演出音G[第1演出音G]「パ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

10

【0671】

次いで、図9-29(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。

20

【0672】

次いで、図9-30(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。

30

【0673】

次いで、図9-30(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。

40

【0674】

このように、図9-28(3)~図9-29(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。

【0675】

[CU演出]

本実施形態では、バトルSP演出において、バトルSP演出が開始されてから勝敗分岐のタイミングまでの期間を「バトルSP前半部」と称し、勝敗分岐のタイミングからバトルSP演出が終了するまでの期間を「バトルSP後半部」と称する。本実施形態では、バトルSP演出が実行されているときに表示結果が報知されるよりも前のタイミング(バトルSP前半部の所定のタイミング)で、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆するCU演出を実行可能である。CU演出は、バトルSP演出におけるバトル開始画面において、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作する演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Bが再生出力される。以下では、CU演出を、適宜「第1可動

50

体演出」と称する。

【0676】

＜CU演出の演出例＞

図9-31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。

【0677】

まず、図9-31(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。

10

【0678】

次いで、図9-31(2)に示すように、CU演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、CU演出を実行し、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音Bをスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【0679】

可動体YMが第2動作位置にあるときは、画像表示装置5は可動体YMの後方側(遊技機側)に位置しているため、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。

20

【0680】

次いで、図9-31(3)に示すように、CU演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、CU演出を終了し、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5のバトルSP開始画面BSIの表示を終了するとともに、バトル中画面BEIを表示させる。バトル中画面は、キャラクタ(A)CAと、敵キャラクタ(X)CXと、を含む画像である。

【0681】

〔大当たり報知演出〕

本実施形態では、変動表示において表示結果が「大当たり」となることを報知する大当たり報知演出を実行可能である。本実施形態では、大当たり報知演出として、通常モードにおいて実行可能な通常時大当たり報知演出と、ラッシュモードにおいて実行可能な右打ち時大当たり報知演出とがある。

30

【0682】

〔通常時大当たり報知演出〕

本実施形態では、通常時大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出と、第2通常時大当たり報知演出と、第3通常時大当たり報知演出とがある。

【0683】

〔第1通常時大当たり報知演出〕

第1通常時大当たり報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SPA1大当たり」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当たり報知演出の一種である。第1通常時大当たり報知演出は、成功演出に含まれる演出である。第1通常時大当たり報知演出は、チャレンジSP中の所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、チャレンジに成功したこと(即ち、表示結果が「大当たり」となること)を報知する成功報知画面が画像表示装置5に表示される。成功報知画面は、「大当たり」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像である。成功報知画面では、白色の表示色と、白色と補色対比の関係にある黒色の表示色とが交互に切り替えて表示される。

40

【0684】

第1通常時大当たり報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C1「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C1及び第2演出音C

50

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。

【0685】

本実施形態では、成功報知画面の表示色を白色と黒色とで切り替える毎に、第1演出音 C1 がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので（図 9-32 及び図 9-33 参照）、演出音 C1 は「コ、コ、コ、コ、コンプリート」と再生出力される。

【0686】

＜第1通常時大当り報知演出の演出例＞

図 9-32～図 9-33 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 SP 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。

【0687】

先ず、図 9-32（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 31 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。

【0688】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 31 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 31 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には煙画像 S M I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって煙が晴れてチャレンジが成功することを期待して操作部を操作する。

【0689】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I 2 「押せ」（キャラ B ボイス）をスピーカ 8 L、8 R 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。

【0690】

次いで、図 9-32（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 CPU 120 は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「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 CPU 120 は、成功報知画面 S N I を、黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、第1演出音 C1 をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【0691】

次いで、図 9-32（3）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「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 CPU 120 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、第1演出音 C1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【0692】

次いで、図 9-33（4）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第1通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「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 CPU 120 は、成功報知画面 S N I を、白色とは補色対比の関係にある黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、第1演出音 C1 「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【0693】

次いで、図 9-33（5）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第1通常時大当

10

20

30

40

50

り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【0694】

次いで、図 9-33（6）に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 演出音 C 1 及び第 2 演出音 C 1「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

10

【0695】

このように、図 9-32（2）～図 9-33（5）に示すように、第 1 通常時大当り報知演出が実行され、演出音 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。

【0696】

〔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。

20

【0697】

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。

30

【0698】

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 9-34～図 9-37 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。

【0699】

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。

【0700】

40

＜第 2 通常時大当り報知演出の演出例＞

図 9-34～図 9-37 は、第 2 通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル 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。

【0701】

まず、図 9-34（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 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。

【0702】

50

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 3 1 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には味方キャラ (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。

【0703】

このとき、演出制御用 CPU 120 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

【0704】

次いで、図 9-34 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 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とを含む画像) を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 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 120 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。

【0705】

次いで、図 9-34 (3) に示すように、演出制御用 CPU 120 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 120 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 120 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。

20

【0706】

次いで、図 9-34 (4) ~ 図 9-36 (9) における演出画像や演出音については、前述した図 9-34 (2) 及び (3) と同様であるので説明を省略する。

【0707】

また、図 9-34 (3) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 1 回目のブラックアウト画像 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 9-35 (5) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 2 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間は 0.4 S であり、図 9-36 (7) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 3 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間は 0.3 S であり、図 9-36 (9) に示すように、第 2 通常時大当り報知演出における 4 回目のブラックアウト画像 B O I が表示される期間は 0.2 S である。

30

【0708】

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。

40

【0709】

次いで、図 9-37 (10) に示すように、演出制御用 CPU 120 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とを含む画像) を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 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 120 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。

【0710】

次いで、図 9-37 (11) に示すように、演出制御用 CPU 120 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

50

例では、「勝利」の文字と、キャラクタ（A）と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。

【0711】

〔第3通常時大当り報知演出〕

第3通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-C1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第3通常時大当り報知演出は、達成演出に含まれる演出である。第3通常時大当り報知演出は、ストーリーSP中の所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、ストーリーを達成したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）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、「Congratulations」の文字と、キャラクタ（A）～キャラクタ（C）と、を含む画像である。本実施形態では、第3通常時大当り報知演出では、達成報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

10

【0712】

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。

【0713】

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9-38～図9-41参照）、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。

20

【0714】

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。

【0715】

＜第3通常時大当り報知演出の演出例＞

図9-38～図9-41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。

30

【0716】

先ず、図9-38（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。

【0717】

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。

40

【0718】

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

50

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。

【０７１９】

次いで、図９－３８（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。

10

【０７２０】

次いで、図９－３８（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置５にブラックアウト画像ＢＯＩを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１演出音Ｃ３「コ」をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体ＹＭを継続して第２動作位置に位置させている。

【０７２１】

次いで、図９－３８（４）～図９－４０（９）における演出画像や演出音については、前述した図９－３８（２）及び（３）と同様であるので説明を省略する。

【０７２２】

20

また、図９－３８（３）に示すように、第３通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は０．５Ｓであり、図９－３９（５）に示すように、第３通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は０．４Ｓであり、図９－４０（７）に示すように、第３通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は０．３Ｓであり、図９－４０（９）に示すように、第３通常時大当り報知演出における４回目のブラックアウト期間は０．２Ｓである。

【０７２３】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第１演出音Ｃ３「コ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第３通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

30

【０７２４】

次いで、図９－４１（１０）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置５に達成報知画面ＡＮＩを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１演出音Ｃ３及び第２演出音Ｃ３「コンプリート」をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体ＹＭを継続して第２動作位置に位置させている。

【０７２５】

次いで、図９－４１（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置５に達成報知画面ＡＮＩを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体ＹＭを第２動作位置から初期位置に動作させる。

40

【０７２６】

〔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。

【０７２７】

プレミア演出は、変動開始時やリーチ成立時に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出音Ｋが再生出力される。この演出音Ｋは、前述した通常時大当り報知演出の演出音（演出音Ｃ１、演出音Ｃ２、演出音Ｃ３）や前述した右打ち時大当り報知演出の演出音（演出音Ｄ１、演

50

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。

【0728】

〔復活演出〕

本実施形態では、SP演出において表示結果が「はずれ」となることが一旦報知（仮はずれ報知）された後に、最終表示結果が「大当り」となることを報知する復活演出を実行可能である。変動パターンの説明において記載したように、チャレンジSP、バトルSP、又は、ストーリーSPのうちのいずれのスーパーリーチを伴う変動パターンにおいても、復活演出を実行可能である。

【0729】

復活演出は、以下に示す一連の演出である。

まず、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示が表示される。第1復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成され、第1復活表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第1復活表示は、第1復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

【0730】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示よりも大きい画像である第2復活表示が表示される。第2復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成され、第2復活表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第2復活表示は、第2復活表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

【0731】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示が表示される。第1復活表示は、第1復活表示全体の表示色が黒色とは補色対比の関係となる白色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

【0732】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第2復活表示が表示される。第2復活表示は、第2復活表示全体の表示色が白色と補色対比の関係となる黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J〕「フィ」が再生出力される。

【0733】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第3復活表示が表示される。第3復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の文字で構成され、第3復活表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第3復活表示は、第3復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音J〔第1演出音J及び第2演出音J〕「フィーバー」が再生出力される。

【0734】

本実施形態では、第1復活表示と第2復活表示とが表示される毎に、第1演出音Jがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので（図9-42～図9-44参照）、演出音Jは「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」と再生出力される。

【0735】

本実施形態では、「FE」や「FEVER」の文字は文字の枠線だけで構成されており、文字の中は塗りつぶされていないので、文字より奥の表示レイヤであって、文字の中の領域に配置されたオブジェクトは視認可能となる。第1復活表示と第2復活表示と第3復活表示は、キャラクタAの表示レイヤ<「FE」や「FEVER」の文字の表示レイヤの優先度で構成されているので、「FE」や「FEVER」の文字の中の領域に配置されたキャラクタAが部分的に視認可能となっている。

【0736】

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

10

20

30

40

50

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。

【0737】

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。

【0738】

＜復活演出の演出例＞

図9-42～図9-44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SP演出中に敗北演出が実行されているときに、復活演出が実行される例を示している。

【0739】

先ず、図9-42(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。

【0740】

次いで、図9-42(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。

【0741】

次いで、図9-42(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。

【0742】

次いで、図9-43(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9-42(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

【0743】

次いで、図9-43(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。

【0744】

次いで、図9-44(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9-37(11)と同様であるので説明を省略する。

【0745】

[ラウンド表示]

本実施形態では、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、画像表示装置5の画面左上部に、大当りラウンド遊技のラウンド数や、小当りを含む小当り経由の大当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、大当りラウンド遊技

10

20

30

40

50

の期間を、適宜「大当りラウンド期間」と称する。

【0746】

〔図柄大当りの場合〕

本実施形態では、大当り種別が図柄大当りである場合、ラウンド表示＝大当りラウンド数となっている。

例えば、大当り種別が「図柄10R時短大当り」である場合、大当り遊技の1ラウンド目はラウンド表示＝「1ROUND」と表示され、大当り遊技の10ラウンド目はラウンド表示＝「10ROUND」と表示される。

【0747】

〔小当り経由大当りの場合〕

本実施形態では、大当り種別が小当り経由大当りである場合、

(1) 小当り遊技：ラウンド表示＝1ROUND

(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＝「1ROUND」と表示され、大当り遊技の1ラウンド目はラウンド表示＝「2ROUND」と表示され、大当り遊技の9ラウンド目はラウンド表示＝「10ROUND」と表示される。

【0748】

〔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。

【0749】

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。

【0750】

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。

【0751】

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。

【0752】

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。

【0753】

＜ラウンド表示の演出例＞

図9-45(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。

【0754】

＜図柄大当りのラウンド表示の演出例＞

図 9-45 (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 3 R 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。

【0755】

まず、図 9-45 (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 ROUND」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、「00000 pt」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。

10

【0756】

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。

【0757】

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。

【0758】

20

＜小当り経由大当りのラウンド表示の演出例＞

図 9-45 (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。

【0759】

まず、図 9-45 (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、「1 Round」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。

30

【0760】

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。

【0761】

次いで、図 9-45 (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、「V GET」の文字) を表示させる。

40

【0762】

次いで、図 9-45 (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、「2 ROUND」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、「00600 pt」の文字) と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。

【0763】

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。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。

【0764】

〔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。

【0765】

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。

【0766】

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。

【0767】

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。

【0768】

〔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。

【0769】

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。

【0770】

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。

【0771】

〔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

10

20

30

40

50

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。

【0772】

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。

【0773】

図9-46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。

【0774】

＜第1Vストック演出＞

Vストック演出のうち第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【0775】

まず、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミングで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示が表示される。第1Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」も再生出力される。

【0776】

このとき、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。また、第1Vストック演出が実行される前にいずれかの楽曲（楽曲A～楽曲C）が再生出力されていた場合、その楽曲の再生出力を終了し、楽曲Xの再生出力を開始する。即ち、第1Vストック演出に関連する楽曲である楽曲Xが他の楽曲を優先して再生出力される。

【0777】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示が表示される。第2Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【0778】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示が表示される。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【0779】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第2Vストック表示が表示される。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

10

20

30

40

50

【0780】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第3Vストック表示が表示される。第3Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第3Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第3Vストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A及び第2演出音A〕「ブイストック」が再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【0781】

本実施形態では、第1Vストック表示と第2V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8L、8Rから再生出力されるので、演出音Aは「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力される。(図9-51及び図9-52参照)

10

【0782】

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8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

【0783】

次いで、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示が表示される。Vストック数表示は、虹色の「V」の文字と、黒色の「STOCK」の文字と、「×〔Vストック数〕」の文字と、で構成される。「×〔Vストック数〕」の〔Vストック数〕の部分には、Vストック数に応じて「1」～「5」の数字が示される。このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

20

【0784】

次いで、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが表示される。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示と、賞球数表示と、特殊大当り背景画像(キャラAとキャラBとキャラCとを含む背景画像)と、虹色のテロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、を含む画像である。

【0785】

このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」が継続して再生出力されている。このとき、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

30

【0786】

そして、第1Vストック演出は、大当り遊技状態が終了するときに終了する。大当りRD期間の第1Vストック演出では、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが継続して表示される。なお、大当りRD期間における最終ラウンドの第1Vストック演出では、大当り最終ラウンド遊技画像OLIに虹色テロップ表示とVストック数表示が重畳表示される。大当りED期間の第1Vストックでは、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、虹色テロップ表示のみが継続して表示される。大当りED期間は、後述する時短突入演出が実行される期間であるので、時短突入演出の演出画像に虹色テロップ表示が重畳表示される。

40

【0787】

＜第2Vストック演出＞

Vストック演出のうち第2V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。

【0788】

先ず、時短状態への制御を開始したタイミングで、画像表示装置5に背景画像として特殊時短背景画像を表示させる(図9-63参照)。この特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、演出モードエンブレム(「夢夢モード」エンブレム、「ナナモード

50

」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。

【0789】

このとき、アクティブ表示領域ACEにはアクティブ表示を表示するための特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域PD2Eには第2保留表示を表示するための特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示される。

【0790】

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2V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2V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。

【0791】

また、第2Vストック演出では、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された楽曲X[楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」が再生出力される。但し、特別図柄の変動表示が実行されていない期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とするミュート処理が実行されることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できない。一方で、特別図柄の変動表示が実行されている期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できる。

【0792】

〔大当り開始時演出決定処理〕

図9-47は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7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9-47に示す大当り開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出(及び実行させない演出)を、図9-47に示す大当り開始時演出決定処理により決定する。

【0793】

まず、演出制御用CPU120は、当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りであるか否かを判定する(ステップS05TM3010)。当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りでない場合(ステップS05TM3010:NO)、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【0794】

当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りである場合(ステップS05TM3010:YES)、演出制御用CPU120は、後述する大当り種別報知演出を実行することに決定し(ステップS05TM3020)、保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」であるか否かを判定する(ステップS05TM3030)。

【0795】

保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」である場合(ステップS05TM3030:YES)、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

【0796】

保留記憶のうちいずれの表示結果も「小当り」又は「大当り」でない場合（ステップS05TM3030：NO）、演出制御用CPU120は、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」であるか否かを判定する（ステップS05TM3040）。当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」でない場合（ステップS05TM3040：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

【0797】

当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合（ステップS05TM3040：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

10

【0798】

ステップS05TM3030：YES、又は、ステップS05TM3040：YESの後、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出の実行有無を、第1Vストック演出の実行有無を決定するためのテーブル（図9-48（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3050）、第1Vストック演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM3060）。第1Vストック演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM3060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

【0799】

第1Vストック演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM3060：YES）、演出制御用CPU120は、後述するVストックフラグをセットし（ステップS05TM3070）、ステップS05TM3080に処理を進める。

20

【0800】

ステップS05TM3040：NO、ステップS05TM3060：NO、又は、ステップS05TM3070の後、演出制御用CPU120は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を決定するためのテーブル（図9-48（B）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3080）、そのまま処理を終了する。

【0801】

本実施形態では、Vストックフラグは、第1Vストック演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。Vストックフラグがセットされていることによって、後述する変動開始待ち時演出決定処理において、第2Vストック演出を実行することに決定可能となり、後述する変動開始時演出判定処理において、第2Vストック演出を継続して実行することを決定可能となる。このVストックフラグは、Vストックフラグがセットされたときの対象となるVストック（保留連、次回連）に対応する当り変動表示が終了したときに消去される。

30

【0802】

〔大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図9-48（A）及び（B）は、大当り開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図9-48（A）は、ステップS05TM3050において第1Vストック演出の実行有無を決定するときに参照される第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの一例である。図9-48（B）は、ステップS05TM3080において大当り種別報知演出で報知される大当り種別を決定するときに参照される大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの一例である。

40

【0803】

＜第1Vストック演出の実行有無決定テーブル＞

図9-48（A）は、第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図9-48（A）に示すように、この実施の形態では、第1Vストック演出の実行有無の項目として、「実行なし」、「実行あり（大当りFF期間）」、及び「実行あり（大当りRD期間）」の何れかを決定可能となっており、これらの各項目に対して、そ

50

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。

【0804】

図 9-48 (A) に示すように、50% の割合で「実行なし」に決定し、25% の割合で「実行あり（大当り 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。

【0805】

＜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＞

10

図 9-48 (B) は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 9-48 (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。

【0806】

図 9-48 (B) に示すように、当該大当りの大当り種別が「10R 大当り A」である場合、V ストックフラグがセットされていないとき（V ストックフラグがセット無しの場合）、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場合）であって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り F F 期間であるとき、後述する第 3 大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り R D 期間であるとき、第 2 大当り種別「MAX BONUS」に決定する。

20

【0807】

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 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り F F 期間であるとき、第 3 大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り R D 期間であるとき、第 2 大当り種別「MAX BONUS」に決定する。

30

【0808】

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 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り F F 期間であるとき、第 3 大当り種別「V STOCK BONUS」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り R D 期間であるとき、第 1 大当り種別「BONUS」に決定する。

【0809】

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 STOCK BONUS」が報知されているので、第 3 大当り種別「V STOCK BONUS」が報知されることは、これから第 1 V 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。

40

【0810】

〔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 F F 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 3 R 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 10 R 時短大当り」（7 回）、又は「小当り経由 10（9）R 時短大当り」（7 回

50

))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。

【0811】

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 BONUS」の文字が示され、第3大当り種別は「V STOCK BONUS」の文字が示される。

【0812】

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9-49(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大当り種別候補表示OSB、及び、画面右下部に第3大当り種別候補表示OSCが表示される。

10

【0813】

次いで、図9-49(2)に示すように、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、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を第1大当り種別候補表示OSA、第2大当り種別候補表示OSB、及び、第3大当り種別候補表示OSCに重畳表示させる。

【0814】

次いで、遊技者が操作部を操作すると、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が画像表示装置5の画面全体に表示される。

20

【0815】

具体的には、図9-49(3A)に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第1大当り種別である場合、「BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示され、図9-49(3B)に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第2大当り種別である場合、「MAX BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示され、図9-49(3C)に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第3大当り種別である場合、「V STOCK BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示される。

30

【0816】

<大当り(第1Vストック演出なし)の演出例>

図9-50は、第1Vストック演出が実行されない大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技においてV入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由10(9)R時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【0817】

先ず、図9-50(1A)及び(1B)における演出画像については、前述した図9-49(3A)及び(3B)と同様であるので説明を省略する。

40

【0818】

次いで、図9-50(2)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、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。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。

【0819】

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

50

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。

【0820】

<大当り（大当り F F 期間に第 1 V ストック演出あり）>

図 9-51~図 9-53 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 10（9）R 時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【0821】

先ず、図 9-51（1）における演出画像については、前述した図 9-49（3C）と同様であるので説明を省略する。

【0822】

次いで、図 9-51（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。

【0823】

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。

【0824】

本例では、このときの演出音 A のチャンネル設定割合を 100% とする一方で、楽曲 X のチャンネル設定割合を 20% とすることによって、楽曲 X の明瞭性を低下させるとともに、演出音 A の明瞭性を向上させている。

【0825】

次いで、図 9-51（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。

【0826】

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。

【0827】

次いで、図 9-52（4）及び（5）における演出画像や演出音については、前述した図 9-51（2）及び（3）と同様であるので説明を省略する。なお、図 9-52（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 9-51（2）と同様である。

【0828】

次いで、図 9-52（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。

10

20

30

40

50

【0829】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A及び第2演出音A〕「ブイストック」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力させている。

【0830】

このように、第1Vストック表示VSI1と第2Vストック表示VSI2とが表示される毎に、第1演出音Aがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、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。

【0831】

次いで、図9-53(7)に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作促進表示を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕を継続して再生出力させている。

【0832】

次いで、図9-53(8)に示すように、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示VNI（本例では、「VSTOCK×1」）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕を継続して再生出力させている。

【0833】

次いで、図9-53(9)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当たりラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当たりラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00600pt」の文字）と、特殊大当たり背景画像と、虹色テロップ表示TIと、縮小されたVストック数表示VNIと、を含む画像である。

【0834】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカムラッキー（以下略）」を継続して再生出力させている。なお、大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

【0835】

<大当たり（大当たりRD期間に第1Vストック演出あり）>

図9-54～図9-57は、大当たりRD期間に第1Vストック演出が実行される大当たりに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当たり遊技においてV入賞が発生し、大当たり種別が「小当たり経由10(9)R時短大当たり」となる大当たりが発生したものとする。

【0836】

先ず、図9-54(1A)及び(1B)並びに(2)における演出画像や演出音については、前述した図9-50(1A)及び(1B)並びに(2)と同様であるので説明を省略する。

【0837】

次いで、図9-54(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を実行し、画像表示装置5の通常大当たりラウンド遊技画像OAIを消去するとともに、画面中央部に第1Vストック表示VSI1を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示（本例では、「3ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00750pt」の文字）との表示を継続させている。

【0838】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕

「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕の再生出力を終了させるとともに、楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」の再生出力を開始させる。

【0839】

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

【0840】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されているものの、画像表示装置5の画面左下部に楽曲に関連する情報をなにも表示させていない。

10

【0841】

次いで、図9-54（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示VSI2を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示（本例では、「3ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「00750pt」の文字）との表示を継続させている。

【0842】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力させている。

20

【0843】

次いで、図9-55（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9-54（3）及び図9-55（4）と同様であるので説明を省略する。なお、図9-54（3）及び図9-55（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9-55（5）では、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている他は図9-54（3）と同様である。

【0844】

次いで、図9-56（7）～図9-57（10）における演出画像や演出音については、前述した図9-52（6）～図9-53（9）と同様であるので説明を省略する。なお、図9-56（7）～図9-57（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。

30

【0845】

なお、図9-57（10）に示すように、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」を継続して再生出力させている。大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。これに伴い、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。但し、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2を表示させていない。

40

【0846】

このように、大当たりRD期間に第1Vストック演出が実行される場合、第1Vストック演出が実行される前まで実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出（通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Aの再生出力）が中断され、第1Vストック演出が実行された後に先に実行されていた大当たりラウンド遊技に関連する各種演出（通常大当たりラウンド遊技画像の表示、楽曲Aの再生出力）とは異なる演出態様の各種演出（特殊大当たり

50

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。

【0847】

〔大当たり終了時演出決定処理〕

図9-58は、大当たり中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図7に示した演出制御プロセス処理の大当たり中演出処理（ステップS176）において、図9-58に示す大当たり終了時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当たり終了指定コマンドを受信すると、大当たり終了時に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図9-58に示す大当たり終了時演出決定処理により決定する。

【0848】

先ず、演出制御用CPU120は、当該大当た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）。当該大当た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。

【0849】

当該大当たり終了後の演出モードがラッシュモードである場合（ステップS05TM4010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する時短突入演出を実行することに決定し（ステップS05TM4020）、そのまま処理を終了する。

【0850】

〔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の演出モードとして、「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。

【0851】

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、大当たりラウンド遊技の最終ラウンド（3R大当たりなら3ラウンド目、10R大当たりなら10ラウンド目）において、画像表示装置5に大当たり最終ラウンド遊技画像が表示される。この大当た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、この大当た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。

【0852】

本実施形態では、画像表示装置5に大当た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。

【0853】

本実施形態では、大当た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に大当たり最終ラウンド遊技画像の表示が開始されたときに、大当た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、大当た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に大当たり最終ラウンド遊技画像の表示が終了されるときに、大当た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。

【0854】

＜ラッシュモードにおける演出モードの演出例＞

図9-59は、大当た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

10

20

30

40

50

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。

【0855】

先ず、図9-59(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。

10

【0856】

この状態で、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、図9-59(2A)に示す第1選択部(夢夢モード)に決定されるパターン、図9-59(2B)に示す第2選択部(ナナモード)に決定されるパターン、又は、図9-59(2C)に示す第3選択部(ジャムモード)に決定されるパターンに進む。

【0857】

(第1選択部(夢夢モード)に決定されるパターン)

図9-59(2A)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1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00450pt」の文字)とに更新されている。

20

【0858】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第1選択部に対応した夢夢モードに決定する。

【0859】

次いで、図9-59(3A)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り6回」の文字)と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ(A)CAと、を含む画像である。

30

【0860】

このとき、特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【0861】

(第2選択部(ナナモード)に決定されるパターン)

図9-59(2B)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2選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00450pt」の文字)とに更新されている。

40

【0862】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第2選択部に対応したナナモードに決定する。

50

【0863】

次いで、図9-59(3B)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ナナモードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第2通常時短背景画像を表示させる。この第2通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り6回」の文字)と、「ナナモード」エンブレムEMI2と、キャラクタ(B)CBと、を含む画像である。

【0864】

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。

10

【0865】

(第3選択部(ジャムモード)に決定されるパターン)

図9-59(2C)に示すように、CPU103が大当たり遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第3選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第2選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00450pt」の文字)とに更新されている。

【0866】

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。

20

【0867】

次いで、図9-59(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。

【0868】

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。

30

【0869】

[変動開始待ち時演出決定処理]

図9-60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7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9-60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9-60に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

40

【0870】

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。

【0871】

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。

50

【0872】

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。

【0873】

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。

【0874】

〔変動開始時第2Vストック演出実行有無判定処理〕

図9-61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7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9-61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9-61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。

【0875】

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。

【0876】

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。

【0877】

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）。

【0878】

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。

【0879】

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。

【0880】

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。

10

20

30

40

50

【0881】

〔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。

【0882】

本実施形態では、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、ラッシュモード中にVストック演出が実行されていない場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することが可能である。また、ラッシュモード中にVストック演出が実行されている場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲A～楽曲Cのうちから遊技者が任意に選択することができず、ラッシュモード中の楽曲は楽曲Xが固定で再生出力される。

10

【0883】

＜時短（第2Vストック演出なし）の場合の演出例＞

図9-62は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2Vストック演出が実行されないときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていないことに基づいて、第2Vストック演出が実行されない例を示している。

20

【0884】

図9-62に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り6回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、を含む画像である。

【0885】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに通常態様のアクティブ表示ACを表示させており、第2保留表示領域PD2Eに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

30

【0886】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させている。

【0887】

＜時短（第2Vストック演出あり）の場合の演出例＞

図9-63は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第2Vストック演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていることに基づいて、第2Vストック演出が実行される例を示している。

40

【0888】

図9-63に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1特殊時短背景画像を表示させる。この第1特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ（A）CAと、虹色テロップ

50

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。

【 0 8 8 9 】

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実行しており、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、アクティブ表示領域 A C E の特殊アクティブ表示ガイド A C G に通常態様のアクティブ表示 A C を表示させており、第 2 保留表示領域 P D 2 E の特殊第 2 保留表示ガイド P D 2 G に通常態様の第 2 保留表示 P D 2 を 4 つ表示させている。

【 0 8 9 0 】

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、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 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] を再生出力させている。

【 0 8 9 1 】

このように、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、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 B T 2 が表示されている。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、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 B T 2 が表示されていない。

【 0 8 9 2 】

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 2 V ストック演出が実行されていない時短状態よりも、第 2 V 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。

【 0 8 9 3 】

具体的には、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、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。

【 0 8 9 4 】

また、本実施形態では、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、残り時短回数表示が表示されている一方で、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、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 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、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 2 V 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。

【 0 8 9 5 】

なお、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、残り時短回数表示が表

10

20

30

40

50

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2 V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。

【0896】

〔Vストック演出後のラウンド表示〕

本実施形態では、Vストック演出が実行された後の当該Vストック演出の対象となる「当り」が発生したときの「当り」におけるラウンド表示は、前回の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。

【0897】

＜Vストック演出後の大当りラウンド＞

図9-64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。

【0898】

先ず、図9-64（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。

【0899】

また、演出制御用CPU120は、第1 V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。

【0900】

次いで、図9-64（2）における演出画像については、前述した図9-63と同様であるので説明を省略する。

【0901】

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。

【0902】

次いで、図9-64（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

10

20

30

40

50

、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。

【0903】

次いで、図9-64(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。

【0904】

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)。

【0905】

次いで、図9-64(5)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に特殊大当りラウンド遊技画像OBI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、「12ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「02100pt」の文字)と、特殊大当り背景画像と、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。

【0906】

[時短突入演出]

本実施形態では、大当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、当該大当りの大当り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。

【0907】

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を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAとを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

【0908】

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。

【0909】

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

10

20

30

40

50

8 L、8 Rから演出音 F [第 1 演出音 F 2] 「ツー」が再生出力される。

【0910】

次いで、画像表示装置 5 に第 1 カウントダウン画像 C D I 1 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、「3 2 1」のカウントダウンのうち「1」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ 8 L、8 Rから演出音 F [第 1 演出音 F 1] 「ワン」が再生出力される。

【0911】

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。

【0912】

＜時短突入演出の演出例＞

図 9-65～図 9-67 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。

【0913】

まず、図 9-65 (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。

【0914】

次いで、図 9-65 (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。

【0915】

次いで、図 9-65 (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。

【0916】

次いで、図 9-66 (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

10

20

30

40

50

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CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」を再生出力させる。

【0917】

次いで、図9-66(5)に示すように、画像表示装置5にスタート画像JSIを表示させる。スタート画像は、「START」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CPU120は、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」を生出力させる。

10

【0918】

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。

【0919】

次いで、図9-66(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。

20

【0920】

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。

【0921】

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。

30

【0922】

次いで、図9-67(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。

40

【0923】

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。

【0924】

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。

50

【0925】

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。

【0926】

次いで、図9-67(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。

【0927】

[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。

【0928】

<殲滅SP演出の演出例>

図9-68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。

【0929】

先ず、図9-68(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。

【0930】

次いで、図9-68(2)に示すように、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を継続して実行し、画像表示装置5に殲滅SP連打画像を表示させる。殲滅SP連打画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージGIと、操作部(本例では、押しボタン31B)を操作(連打)するよう遊技者に促す操作促進表示BTとが重畳表示された画像である。

【0931】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの右方に「連打!!」という文字と、上方に下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景には敵キャラY群CYGや殲滅ゲージGIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作(押しボタン31Bの連打)によって敵キャラY群を殲滅させることを期待して操作部を操作する。

【0932】

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。

【0933】

この状態で、操作有効期間が終了すると、図9-68(3A)に示す残存演出が実行されるパターン、又は、図9-68(3B)に示す殲滅演出が実行されるパターンに進む。

【0934】

（残存演出が実行されるパターン）

図 9-68（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 CPU 120 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。

【0935】

（殲滅演出が実行されるパターン）

図 9-68（3B）に示すように、「SP-X 大当り」の変動パターンにおける殲滅演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、殲滅演出を実行し、画像表示装置 5 に殲滅報知画像 DSI を表示させる。殲滅報知画像は、敵キャラ Y 群が殲滅され炎上していることを示す炎画像に、殲滅アイコンに到達した態様の殲滅ゲージ GI と、「殲滅」の文字とが重畳表示された画像である。

【0936】

〔殲滅 SP 中の演出音〕

本実施形態では、殲滅 SP 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作を受け付けると、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」が再生出力される。即ち、操作部が 1 回操作されると、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」が 1 回再生出力される。また、演出音 H の再生出力期間は 3S である。

【0937】

本実施形態では、殲滅 SP 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付け、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」が再生出力されているときの演出音 H の再生出力期間（3S）が終了するよりも前のタイミングで、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、先に再生出力されていた演出音 H の再生出力がキャンセルされ、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力が新たに開始される。これは、第 2 操作の後の第 3 操作、第 3 操作の後の第 4 操作、（以降略）についても同様である。

【0938】

遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音 H が新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音 H をスピーカ 8L、8R から再生出力させることができる。このような構成によれば、操作部を連打する遊技性を有する殲滅 SP 演出の興趣を向上できる。

【0939】

＜殲滅 SP 演出中の演出音の演出例＞

図 9-69（1）及び（2）は、殲滅 SP 演出に関連した各演出の演出音の一例を示す説明図である。

【0940】

図 9-69（1）に示すように、殲滅 SP 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T1～TL の期間）の所定のタイミング（タイミング：T2）で、遊技者による操作部の操作を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から演出音 H「くらえー」を再生出力させる。本例では、演出音 H の再生出力期間は 3S である。

【0941】

また、図 9-69（2）に示すように、殲滅 SP 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T1～TL の期間）の所定のタイミング（タイミング：T2）で、遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、8R から演出音 H を再生出力させる。

【0942】

次いで、第 1 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5S 経過したタイミング：T3）で、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8L、

10

20

30

40

50

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。

【0943】

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：T4）で、次の操作部の操作（第 3 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU120 は、スピーカ 8 L、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。

【0944】

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。

【0945】

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

【0946】

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。

【0947】

〔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。

【0948】

〔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（ブッシュボタン 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。

【0949】

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。

【0950】

＜第1右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図9-70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。

【0951】

先ず、図9-70(1)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、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9-59(3A)と同様であるので説明を省略する。

10

【0952】

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。

【0953】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I1「押せ」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタAに関連した演出音(キャラクタAのキャラクタボイス)となっている。

20

【0954】

次いで、図9-70(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第1右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D1[第1演出音D1及び第2演出音D1]「ヴィクトリー」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されときの演出音は、キャラクタAに関連した演出音(キャラクタAのキャラクタボイス)となっている。

【0955】

次いで、図9-70(3)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからいずれの演出音の再生出力も終了する。

30

【0956】

このように、図9-70に示すように、第1右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音D1「ヴィクトリー」が再生出力されている。

40

【0957】

〔第1右打ち時特別大当り報知演出〕

第1右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果(大当り種別)が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第1右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機(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。

50

【0958】

第1右打ち時特別大当り報知演出では、演出音D1〔第1演出音D1（スクラッチ：2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。

【0959】

＜第1右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図9-71は、第1右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【0960】

先ず、図9-71（1）における演出画像や演出音については、前述した図9-70（1）と同様であるので説明を省略する。 10

【0961】

次いで、図9-71（2）における演出画像については、前述した図9-70（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。

【0962】

次いで、図9-71（3）における演出画像や演出音については、前述した図9-70（3）と同様であるので説明を省略する。 20

【0963】

このように、図9-71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。

【0964】

〔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実行さ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。 30

【0965】

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。

【0966】

＜第2右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図9-72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。

【0967】

先ず、図9-72（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9-59（3B）と同様であるので説明を省略する。 40 50

【0968】

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に演出音は、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。

【0969】

次いで、図9-72（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に演出音は、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。

10

【0970】

次いで、図9-72（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。

20

【0971】

このように、図9-72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。

【0972】

〔第2右打ち時特別大当り報知演出〕

第2右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第2右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン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。

30

【0973】

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。

【0974】

＜第2右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図9-73は、第2右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

40

【0975】

先ず、図9-73（1）における演出画像や演出音については、前述した図9-72（1）と同様であるので説明を省略する。

【0976】

次いで、図9-73（2）における演出画像については、前述した図9-72（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」

50

(キャラ B ボイス) をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタ B が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」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。

【0977】

次いで、図 9-73 (3) における演出画像や演出音については、前述した図 9-72 (3) と同様であるので説明を省略する。

【0978】

このように、図 9-73 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 D 2 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 2 は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

10

【0979】

〔第 3 右打ち時大当り報知演出〕

第 3 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果 (大当り種別) が「3 R 大当り」又は「10 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 3 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機 (プッシュボタン 31 B の操作、所定期間経過等) で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

20

【0980】

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 D 3 [第 1 演出音 D 3 及び第 2 演出音 D 3] 「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。

【0981】

＜第 3 右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図 9-74 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。

【0982】

先ず、図 9-74 (1) に示すように、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L 及び 5 R に「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部 (本例では、プッシュボタン 31 B) を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。その他の演出画像については、図 9-59 (3 C) と同様であるので説明を省略する。

30

【0983】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I 3 「押せ」 (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、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 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

【0984】

次いで、図 9-74 (2) に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 は、第 3 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ (本例では、「333」) を停止表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D 3 [第 1 演出音 D 3 及び第 2 演出音 D 3] 「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きの演出音は、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。

【0985】

50

次いで、図 9-74 (3) に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 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 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を消去させている。また、演出制御用 CPU 120 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。

【0986】

このように、図 9-74 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。

【0987】

〔第 3 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 3 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 2 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン 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。

【0988】

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。

【0989】

＜第 3 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 9-75 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。

【0990】

先ず、図 9-75 (1) における演出画像や演出音については、前述した図 9-74 (1) と同様であるので説明を省略する。

【0991】

次いで、図 9-75 (2) における演出画像については、前述した図 9-74 (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。

【0992】

次いで、図 9-75 (3) における演出画像や演出音については、前述した図 9-74 (3) と同様であるので説明を省略する。

【0993】

このように、図 9-75 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。

【0994】

〔大当り報知演出における演出音の再生出力期間〕

図 9-76 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

10

20

30

40

50

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 9-76 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。

【0995】

・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)

【0996】

・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)

【0997】

・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)

【0998】

・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)

【0999】

・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)

【1000】

・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)

【1001】

・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)

【1002】

・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)

【1003】

・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)

【1004】

〔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9-77～図9-83を用いて説明する。

【1005】

図9-77～図9-79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9-80～図9-83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。

【1006】

10

20

30

40

50

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。

【1007】

また、演出モードがチャレンジモードに制御されているときに、時短1回転目の表示結果が「小当り」となり、この時短状態中に発生した保留記憶のうち1つの保留記憶の表示結果も「小当り」となり、チャレンジモード中に発生した大当りにおいて、第1V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。

【1008】

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2V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。

【1009】

先ず、図9-80(1)における演出画像や演出音(図9-77:T1)は、前述した図9-19(1)と同様であるので説明を省略する。

【1010】

次いで、図9-80(2)における演出画像や演出音(図9-77:T2)は、前述した図9-19(2)と同様であるので説明を省略する。

【1011】

次いで、図9-80(3)における演出画像や演出音(図9-77:T3)は、前述した図9-20(5)と同様であるので説明を省略する。

【1012】

次いで、図9-80(4)～(7)における演出画像や演出音(図9-77:T5、T6、T7、T8)は、前述した図9-27(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。

【1013】

次いで、図9-80(8)及び図9-81(9)における演出画像や演出音(図9-77:T9、T10)は、前述した図9-38(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。

【1014】

次いで、図9-81(10)における演出画像や演出音(図9-77:T11)は、前述した図9-41(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。

【1015】

次いで、図9-81(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5l、5c、5rにおいて、表示結果が「大当り」となる小図柄の組合せ(本例では、「222」)を確定停止させている(図9-77: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。

【1016】

次いで、図9-81(12)における演出画像や演出音(図9-78:T13)は、前述した図9-49(3A)と同様であるので説明を省略する。

【1017】

次いで、図9-81(13)における演出画像や演出音(図9-78:T14)は、前

10

20

30

40

50

述した図 9-45 (A) : (1) と同様であるので説明を省略する。

【1018】

次いで、図 9-81 (14) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T15) は、前述した図 9-12 (3) と同様であるので説明を省略する。

【1019】

次いで、図 9-81 (15) 及び (16) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T22、T23) は、前述した図 9-45 (B) : (1) 及び (2) と同様であるので説明を省略する。

【1020】

次いで、図 9-82 (17) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T24) は、前述した図 9-49 (1) と同様であるので説明を省略する。

10

【1021】

次いで、図 9-82 (18) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T25) は、前述した図 9-51 (2) と同様であるので説明を省略する。

【1022】

次いで、図 9-82 (19) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T26) は、前述した図 9-53 (9) と同様であるので説明を省略する。

【1023】

次いで、図 9-82 (20) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T27) は、前述した図 9-65 (1) と同様であるので説明を省略する。

20

【1024】

次いで、図 9-82 (21) における演出画像や演出音 (図 9-78 : T28) は、前述した図 9-12 (5) と同様であるので説明を省略する。

【1025】

次いで、図 9-82 (22) における演出画像や演出音 (図 9-79 : T29) は、前述した図 9-64 (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 CPU 120 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。

【1026】

次いで、図 9-82 (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 CPU 120 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 9-79 : 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 9-82 (22) と同様であるので説明を省略する。

30

【1027】

次いで、図 9-82 (24) における演出画像や演出音 (図 9-79 : T35) は、前述した図 9-64 (4) と同様であるので説明を省略する。

40

【1028】

次いで、図 9-83 (25) における演出画像や演出音 (図 9-79 : T36) は、前述した図 9-45 (B) : (2) と同様であるので説明を省略する。

【1029】

次いで、図 9-83 (26) における演出画像や演出音 (図 9-79 : T37) は、前述した図 9-49 (1) と同様であるので説明を省略する。

【1030】

次いで、図 9-83 (27) における演出画像や演出音 (図 9-79 : T39) は、前述した図 9-64 (5) と同様であるので説明を省略する。

【1031】

50

(効果 1)

図 9-28～図 9-30 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。

【1032】

このような構成によれば、ストーリー SP 発展演出において、第 1 演出音 G が複数回再生出力されているときに、この第 1 演出音 G の再生出力に応じて、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A と、を複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、キャラクタ A を補色対比の関係にある表示色で交互に表示させることによって、キャラクタ A の表示色をより一層鮮やかに見せることができるため、ストーリー SP 発展演出が実行されるときの興趣を向上できる。

【1033】

(効果 2)

図 9-50、図 9-51～図 9-53、及び、図 9-54～図 9-57 に示したように、大当り遊技状態において、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ときに、スピーカ 8 L、8 R 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 1 V ストック演出が実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R 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。

【1034】

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 X 1」）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。

【1035】

(効果 3)

図 9-50、図 9-51～図 9-53、及び、図 9-54～図 9-57 に示したように、大当り遊技状態において、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ときに、スピーカ 8 L、8 R 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 1 V ストック演出が実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R 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。

【1036】

また、図 9-62 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、スピーカ 8 L、8 R 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 9-63 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 2 V 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 8 L、8 R 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。

【1037】

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

10

20

30

40

50

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。

【1038】

（効果3-1）

図9-50に示したように、大当り遊技状態において、第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されていないときに、大当り遊技中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【1039】

また、図9-62に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第2Vストック演出（第2保留連演出）が実行されていないときに、ラッシュモード中の楽曲として楽曲A、楽曲Bまたは楽曲Cのいずれかを選択可能である。

【1040】

このような構成によれば、Vストック演出が実行されない通常の大当り遊技期間や、Vストック演出が実行されない通常の時短状態の遊技期間において、Vストック演出が実行されるときに専用楽曲である楽曲Xが再生出力されないことによって、Vストック演出が実行され、楽曲Xが再生出力されたときの特別感やプレミア感を向上できる。

【1041】

（効果3-2）

図9-51～図9-53、及び、図9-63に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される虹色テロップ表示TⅠやVストック数表示VNⅠ、及び、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは、時短遊技中に第2Vストック演出が実行されるとき、画像表示装置5に表示される虹色テロップ表示TⅠやVストック数表示VNⅠ、及び、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xと共通である。

【1042】

このような構成によれば、大当り遊技から時短遊技にわたって演出をシームレスに見せることができ、継続して「当り」が発生することを強調でき、保留連が発生しているときの特別感を向上できる。

【1043】

（効果3-3）

図9-64に示したように、Vストック演出（第1保留連演出）が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後が発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示されている。

【1044】

このような構成によれば、1回の「大当り」における最大のラウンド数が「10」である本パチンコ遊技機1において、通常の大当り遊技ではあり得ない「11」以上のラウンド数が表示されることによって、保留連における特別感を遊技者に与えることができるとともに、前回の「大当り」から保留連に基づく「大当り」までの流れをシームレスに見せることができ、大当りが継続しているように見せることができ、保留連が実行されたときの大当りの興趣を向上できる。

【1045】

（効果3-4）

図9-53（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VNⅠ（本例では、「VSTOCK×1」）が表示されている。また、大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイ

10

20

30

40

50

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。

【1046】

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。

【1047】

（効果 3－5）

図 9－49 に示したように、V ストック演出（保留連演出）の実行有無に関わらず、大当り遊技状態の大当り 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。

【1048】

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。

【1049】

（効果 3－6）

図 9－62 及び図 9－63 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。

【1050】

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。

【1051】

（効果 3－7）

図 9－8、及び、図 9－51～図 9－53 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 9－50 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。

【1052】

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。

10

20

30

40

50

【1053】

(効果3-8)

上記に示したように、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光させることが可能である。

【1054】

このような構成によれば、スピーカ8L、8Rからの音声と、スピーカ8L、8Rとは異なる演出装置（遊技効果ランプ）を用いた演出とが相互に関連するので、スクラッチ処理の演出効果を向上できるとともに、遊技者の聴覚だけでなく視覚にも訴えかける演出を実現することができる。

10

【1055】

(効果3-9)

図9-8に示したように、「CH04」及び「CH05」の楽曲Xは〔楽曲データX1〕と〔楽曲データX2〕とで構成されている。また、図9-51～図9-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは〔楽曲データX1〕「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力されている。

【1056】

このような構成によれば、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理の際の音声制御の処理負担を軽減できる。

20

【1057】

(効果3-10)

図9-8に示したように、楽曲Xの〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕の基本音量はいずれも「3」を固定値としているので、〔楽曲データX1〕「ウェ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される場合、音量値が一定のとき、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量は一定となっている。

【1058】

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。

30

【1059】

(効果3-11)

図9-51～図9-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aは〔第1演出音A〕「ブ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。

【1060】

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

【1061】

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されるときに、再生出力される演出音Aの出力音量が段々と大きくなることによって、第1Vストック演出の興趣を向上できる。

【1062】

(効果3-12)

50

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。

【1063】

このような構成によれば、第1Vストック演出（第1保留連演出）において再生出力される演出音の出力音量を突然小さくすることなく、段々と小さくすることによって、遊技者にVストック（保留連）が発生したことに対する喜びの余韻を感じさせることができるとともに、第1Vストック演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【1064】

（効果4）

図9-50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。

【1065】

また、図9-53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。

【1066】

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。

【1067】

（効果4-1）

図9-50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。

【1068】

また、図9-53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。

【1069】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、第1Vストック演出とは関係のない情報である特殊操作促進表示BT2が表示されることによる興趣の低下を防止できる。

【1070】

（効果4-2）

図9-54～図9-57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。

【1071】

このような構成によれば、大当りラウンド遊技において、突然、第1Vストック演出が実行されることによって、遊技者に驚きを与えることができ、大当り遊技の興趣を向上できる。

【1072】

(効果4-3)

図9-51～図9-57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、「V STOCK」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。

10

【1073】

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。

【1074】

(効果4-4)

図9-54～図9-57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。

20

【1075】

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。

【1076】

(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。

30

【1077】

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。

【1078】

(効果4-6)

図9-8に示したように、第1Vストックの演出音Aが再生出力される場合に、〔第1効果音A1〕及び〔第2効果音A1〕(以下、適宜「効果音A1」と称する。)を含む演出音Aが再生出力されるとき、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「10R大当り」であることを示唆しており、〔第1効果音A2〕及び〔第2効果音A2〕(以下、適宜「効果音A2」と称する。)を含む演出音Aが再生出力されるとき、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が「3R大当り」であることを示唆している。

40

【1079】

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。

【1080】

50

(効果 5)

図 9-31 に示したように、バトル SP 演出におけるバトル SP 前半部に、可動体 YM が初期位置から第 2 動作位置まで動作する CU 演出（第 1 可動体演出）を実行可能であり、CU 演出が実行された場合、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル SP に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ 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。

【1081】

また、図 9-34～図 9-37 に示したように、バトル SP 演出におけるバトル SP 後半部に、可動体 YM が初期位置から第 2 動作位置まで動作する第 2 通常時大当り報知演出（第 2 可動体演出）を実行可能であり、第 2 通常時大当り報知演出が実行された場合、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル SP に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ 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。

【1082】

このような構成によれば、大当りの期待度を示唆する CU 演出と、大当りであるか否かを報知する第 2 通常時大当り報知演出とで、可動体が共通の動作を行うことにより画像表示装置 5 の視認性を低下させる演出を実行可能である。しかしながら、第 2 通常時大当り報知演出のみが演出音をスクラッチ処理させることによって、CU 演出と、第 2 通常時大当り報知演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御（可動体制御）の処理負担を軽減できる。

【1083】

(効果 5-1)

図 9-8 に示したように、「CH08」：CU 演出において再生出力される演出音 B は、セリフ音を含まず、効果音（[効果音 B]）のみで構成されており、「CH11」及び「CH12」：第 2 通常時大当り報知演出において再生出力される演出音 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。

【1084】

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。

【1085】

(効果 5-2)

図 9-34～図 9-38 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。

【1086】

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」

10

20

30

40

50

が再生出力される演出音である。

【1087】

このような構成によれば、第2通常時大当り報知演出が実行されるとき、スクラッチ処理された演出音C2が再生出力されることによって、第2通常時大当り報知演出の特別感を向上できる。また、演出音C2がスクラッチ処理されていることによって、第2通常時大当り報知演出が実行されるとき、演出音を遊技者に印象づけることができる。

【1088】

また、演出音C2のスクラッチ処理が実行されるときに、スクラッチ間隔が段々と短くなることによって、演出音C2の最後のパートである「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力される直前を盛り上がりのピークとすることができる。そして、この盛り上がりのピークの後に一瞬の間（0.2Sのミュート期間）をおいて、演出音C2の最後のパートである「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力されることによって、より一層印象に残る演出音を再生出力させることができる。

【1089】

（効果5-3）

図9-31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9-34～図9-38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。

【1090】

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。

【1091】

（効果6）

図9-76に示したように、通常時（通常状態）に実行される通常時大当り報知演出（第1通常時大当り報知演出、第2通常時大当り報知演出、第3通常時大当り報知演出）において、演出音（演出音C1、演出音C2、演出音C3、以下、適宜「通常時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されて再生出力されている。一方で、右打ち時（ラッシュモード）に実行される右打ち時大当り報知演出（第1右打ち時大当り報知演出、第2右打ち時大当り報知演出、第3右打ち時大当り報知演出）において、演出音（演出音D1、演出音D2、演出音D3、以下、適宜「右打ち時大当り報知音」と称する。）はスクラッチ処理されずに再生出力されている。

【1092】

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。

【1093】

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。

【1094】

（効果6-1）

図9-76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

10

20

30

40

50

も演出実行期間が短い。

【1095】

このような構成によれば、右打ち中に実行される右打ち時大当り報知演出の演出実行期間を短くすることによって、演出実行期間が長い大当り報知演出が実行されるときよりも、大当り間隔がより一層短くなり、大当りに連続性を持たせることができ、遊技者に勢いのある遊技を提供できる。

【1096】

(効果6-2)

図9-8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9-9に示したように、突然大当り報知演出（プレミアム演出）の演出音として、「CH40」の演出音Kが設けられている。

【1097】

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。

【1098】

(効果7)

図9-16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。

【1099】

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。

【1100】

図9-17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9-19～図9-22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。

【1101】

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。

【1102】

(効果7-1)

図9-18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9-19～図9-22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。

【1103】

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たり期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音 E A が再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【1104】

(効果 7-2)

図 9-18 (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。

【1105】

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。

【1106】

(効果 7-3)

図 9-18 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。

【1107】

このような構成によれば、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上できる。

【1108】

(効果 7-4)

図 9-18 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。

【1109】

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、変化演出の興趣を向上できる。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。

【1110】

(効果 7-5)

図 9-23 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。

【1111】

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。

【1112】

(効果 7-6)

図 9-19～図 9-22 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。

10

20

30

40

50

【1113】

このような構成によれば、アクティブ候補表示が2つ表示されることによって、遊技者は、より一層大当たり期待度の高いアクティブ候補表示の方に進み、アクティブ表示の表示態様が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、より一層大当たり期待度の高いアクティブ候補表示が表示されることを期待して遊技できる。

【1114】

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。

【1115】

(効果8)

図9-65～図9-67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。

【1116】

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。

【1117】

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。

【1118】

(効果8-1)

図9-65～図9-67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。

【1119】

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。

【1120】

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。

【1121】

(効果8-2)

図9-65～図9-66（5）に示したように、大当たり遊技状態に時短突入演出が実行

10

20

30

40

50

されるときに、第3カウントダウン画像C D I 3が画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されており、スタート画像J S Iが画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。また、図9-66(6)~図9-67(8)に示したように、時短状態に制御されるときに、キャラクタ(A) C Aが画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。即ち、第3カウントダウン画像C D I 3と、スタート画像J S Iと、キャラクタ(A) C Aとが同一方向(右方向)に移動している。

【1122】

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。

10

【1123】

(効果8-3)

図9-66(5)に示したように、スタート画像J S Iは、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。この右向きの矢印のオブジェクトは、右打ち遊技が開始されることを示唆している。

【1124】

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たり遊技状態において、時短状態での遊技方法(打球操作ハンドル30を右回しで操作する)を示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

20

【1125】

(効果8-4)

図9-65(1)に示したように、時短突入演出が実行されると、画像表示装置5にラッシュモード説明画像J R Iが表示されている。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報(「パワフルR U S Hが残り0回になるまで右打ちを続けてね!」)と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン(「D E M O」の文字が示されたアイコン)と、キャラクタAとを含む画像である。

【1126】

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。

30

【1127】

(効果8-5)

図9-78に示したように、時短突入演出は、大当たり遊技状態の大当たりE D期間に実行されている。

【1128】

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。

40

【1129】

(効果9-1)

図9-28~図9-30に示したように、ストーリーS P発展演出において、表示色が黄色のキャラクタAと、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ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。

【1130】

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

50

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 1 3 1】

(効果 9-2)

図 9-28 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。

【1 1 3 2】

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。

【1 1 3 3】

(効果 9-3)

図 9-28 ～図 9-30 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。

【1 1 3 4】

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。

【1 1 3 5】

(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。

【1 1 3 6】

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。

【1 1 3 7】

(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。

【1 1 3 8】

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。

【1 1 3 9】

(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。

【1 1 4 0】

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。

【1 1 4 1】

(効果 9-7)

図 9-28 ～図 9-30 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

10

20

30

40

50

Eの通常態様のアクティブ表示ACは、いずれも表示色が補色反転されていない。

【1142】

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。

【1143】

(効果10)

図9-32及び図9-33に示したように、チャレンジSP中の大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C1が再生出力されている。

【1144】

また、図9-34～図9-37に示したように、バトルSP中の大当たり報知演出として、第2通常時大当たり報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C2が再生出力されている。

【1145】

また、図9-8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。

【1146】

このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを報知する大当たり報知演出として、複数種類の大当たり報知演出が設けられることによって、1種類の大当たり報知演出しか実行されない場合よりも興趣を向上できる。また、複数種類の大当たり報知演出において、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通にすることによって、大当たり報知演出の差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【1147】

(効果10-1)

図9-32及び図9-33に示したように、チャレンジSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出が実行されている。また、図9-34～図9-37に示したように、バトルSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当たり報知演出として、第2通常時大当たり報知演出が実行されている。

【1148】

このような構成によれば、スーパーリーチの種別ごとに大当たり報知演出が異なることによって、特定のスーパーリーチでの大当たり報知演出を実行させることが遊技を行う動機となる。

【1149】

(効果10-2)

本実施形態では、第1通常時大当たり報知演出においてスクラッチ処理される演出音C1では、効果音(第1効果音C、第2効果音C)の方がセリフ音(第1セリフ音C1、第2セリフ音C1)よりも再生出力期間が長いものとする。第2通常時大当たり報知演出においてスクラッチ処理される演出音C2、及び、第3通常時大当たり報知演出においてスクラッチ処理される演出音C3についても同様である。

【1150】

このような構成によれば、通常時大当た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「大当たり」となったことの喜びの余韻を楽しむことができ、大当たり報知演出の興趣を向上できる。

【1151】

(効果10-3)

10

20

30

40

50

図 9-32 及び図 9-33 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 8 L、8 R から演出音 I 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 が表示されるときに演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタ B で共通している。

【1152】

また、図 9-34 ~ 図 9-37 に示したように、バトル SP 中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示 BT が表示されるときに、スピーカ 8 L、8 R から演出音 I 1 「押せ」(キャラ A ボイス) が再生出力されている。そして、バトル SP に主に登場するキャラクタと、操作促進表示 BT が表示されるときに演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタ A で共通している。

10

【1153】

このような構成によれば、スーパーリーチ演出ごとに、操作促進表示が表示されるときに固有の演出音や、固有の大当り報知音を設けることによって、スーパーリーチ演出の差別化を図ることができる。また、特定のキャラクタが好きな遊技者にとって、そのキャラクタが映像や音声で登場することを期待して遊技を行うことができる。

【1154】

(効果 10-4)

図 9-69 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 8 L、8 R から再生出力されている。

20

【1155】

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。

【1156】

(効果 11)

図 9-42 ~ 図 9-44 に示したように、復活演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音 J 「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」がスピーカ 8 L、8 R 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。

30

【1157】

このような構成によれば、復活演出において、スピーカ 8 L、8 R 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。

【1158】

(効果 11-1)

図 9-42 ~ 図 9-44 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。

40

【1159】

このような構成によれば、通常 of 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に文字情報(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。

【1160】

(効果 11-2)

50

図 9-42～図 9-44 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「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成されている。

【1161】

このような構成によれば、復活演出の後に大当りが発生することが明確になり、遊技者を混乱させずに適切な遊技を実現できる。

【1162】

(効果 11-3)

図 9-42～図 9-44 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「F E」の文字で構成されている。

【1163】

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。

【1164】

(効果 11-4)

図 9-42～図 9-44 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。

【1165】

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。

【1166】

(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。

【1167】

このような構成によれば、復活演出において、復活表示を用いて大当りとなることを段々と盛り上げながら報知することができ、復活演出の興趣を向上できる。

【1168】

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。

【1169】

〔その他の変形例〕

(1) なお、上記の実施形態では、V ストック演出が実行されないときの大当り遊技や時短遊技において、複数種類の楽曲から再生出力させる楽曲を遊技者が選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技や時短遊技が実行される毎に、異なる楽曲が予め定められた順番で再生出力されてもよく、楽曲がランダムに再生出力されてもよい。この場合、これら楽曲には V ストック演出が実行されたときの専用楽曲である楽曲 X は含まれない。

【1170】

(2) なお、上記の実施形態では、V ストック演出が実行されるときの大当り遊技や時短遊技において、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。

【1171】

例えば、V ストック演出が実行されるときの大当り遊技や時短遊技において、楽曲 X 以外の楽曲を遊技者が選択できるものの、選択可能な楽曲の出力音量を低くしてもよく、特殊操作促進表示 B T 2 (本例では、十字キーを模したアイコン) の視認性を低下させても

10

20

30

40

50

よい。

【1172】

(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。

【1173】

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

【1174】

(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。

【1175】

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

【1176】

(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。

【1177】

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

【1178】

(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。

【1179】

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

【1180】

(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。

【1181】

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

50

フェクト表示が虹色である場合、「10R大当りA」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が赤色である場合、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が青色である場合、「3R大当りB」、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆される。

【1182】

(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。

10

【1183】

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。

【1184】

(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。

20

【1185】

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。

【1186】

(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。

30

【1187】

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。

【1188】

(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。

40

【1189】

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。

【1190】

(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

50

情報が表示されてもよい。

【1191】

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。

【1192】

(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。

【1193】

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。

【1194】

(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。

【1195】

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）。

【1196】

(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）」）。

【1197】

(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。

【1198】

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。

【1199】

(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。

【1200】

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。

【1201】

(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

10

20

30

40

50

ような形態に限らず、演出音 C 2 が再生出力されるときに、〔第 1 演出音 C 2〕「ヴィ」がスクラッチ処理されて 4 回連続して再生出力された後に、〔第 2 演出音 C 2〕「クトリー」が再生出力されてもよい。この場合、第 2 通常時大当り報知演出が実行されると、スピーカ 8 L、8 R から「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、クトリー」と再生出力される。

【1202】

(19) なお、上記の実施形態では、第 2 通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示 B T が表示されるときに演出音 I 1 はスクラッチ処理されていない例を示したが、このような形態に限らず、第 2 通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示 B T が表示されるときに演出音 I 1 はスクラッチ処理されてもよい。

【1203】

(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。

【1204】

(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。

【1205】

例えば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が再生出力されて、表示結果が「大当り」であることが報知されたタイミングよりも後であって、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示結果が「大当り」となる飾り図柄が停止表示するタイミングに、改めて飾り図柄を用いて表示結果が「大当り」となることを報知する図柄大当り報知演出音が設けられてもよい。

【1206】

(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。

【1207】

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。

【1208】

(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。

【1209】

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。

【1210】

(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

10

20

30

40

50

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。

【1211】

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。

【1212】

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、キャラクター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

【1213】

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。

【1214】

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。

【1215】

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。

20

【1216】

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。

【1217】

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。

【1218】

（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

【1219】

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。

40

【1220】

（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ー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ーが含まれる場合、キャラクターは、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。

【1221】

50

(27) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間以外のタイミングに実行されてもよい。例えば、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りRD期間に実行されてもよく、大当りラウンド遊技の最終ラウンドに時短突入演出が実行されるものとする。この場合、大当りラウンド遊技の最終ラウンドの1つ前のラウンドにおいて、ラッシュモードにおける演出モードを選択する演出を実行してもよい。

【1222】

(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

【1223】

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。

【1224】

(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。

20

【1225】

(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。

【1226】

(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

【1227】

(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。

【1228】

40

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。

【1229】

(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。

【1230】

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

50

していることを示す「NEXT」の文字や「連」の文字、特定のSPに発展することを示す「CHALLENGE」の文字や「BATTLE」の文字等でもよい。

【1231】

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。

【1232】

(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。

10

【1233】

(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。

【1234】

(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。

20

【1235】

(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。

30

【1236】

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。

【1237】

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。

40

【1238】

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。

【1239】

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。「

50

通常大当り」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、「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。

【１２４０】

「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。

10

【１２４１】

「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。

【１２４２】

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。

20

【１２４３】

このような〔Ｖ－ＳＴ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。

【１２４４】

（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。

30

【１２４５】

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。

40

【１２４６】

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。

【１２４７】

（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。

【１２４８】

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

50

の低い青色態様に変化する割合が５％に設定され、アクティブ表示の最終表示態様が大当たり期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が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。

【１２４９】

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。

【１２５０】

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。

【１２５１】

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。

【１２５２】

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

10

20

30

40

50

定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第1保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第2楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1歌唱音は特殊加工されていない一方で、前記第2歌唱音の少なくとも一部は特殊加工されている（楽曲Aはスクラッチ処理されずに再生出力される一方で、楽曲Xはスクラッチ処理されて再生出力される）

ことを特徴とする遊技機。

【1253】

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。

【1254】

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（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定／小当り判定を実行するCPU103）と、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、第1楽曲（楽曲A、楽曲B、楽曲C）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第1保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第1楽曲とは異なる第2楽曲（楽曲X）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態の終了後に制御される前記特別状態において、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出（第2保留連演出）を実行可能であり、

前記特別演出（第2保留連演出）が実行されるときに、前記第2楽曲（楽曲X）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【1255】

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。

【1256】

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

10

20

30

40

50

定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 7 0) 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 C P U 1 2 0) 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。

【 1 2 5 7 】

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。

【 1 2 5 8 】

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 C P U 1 2 0) と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出 (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。

【 1 2 5 9 】

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。

【 1 2 6 0 】

手段 6 の遊技機は、

10

20

30

40

50

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU 103）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第 1 報知音（通常時大当り報知音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特別状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第 2 報知音（右打ち時大当り報知音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 1 報知音は、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている一方で、前記第 2 報知音は、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており（通常時大当り報知音はスクラッチ処理されている一方で、右打ち時大当り報知音はスクラッチ処理されておらず）、

前記第 1 報知音の出力期間は、前記第 2 報知音の出力期間よりも長い（右打ち時大当り報知音の再生出力期間は 5.25 S であり、通常時大当り報知音の再生出力期間は 6.25 S である）

ことを特徴とする遊技機。

【1261】

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。

【1262】

手段 7 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応した特定表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特定表示の表示態様によって、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（変化演出）を実行可能であり、

前記特定表示として、第 1 態様（通常態様、青色態様）の前記特定表示と、前記第 1 態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 態様（赤色態様、金色態様）の前記特定表示と、があり、

前記特定演出として、第 1 特定演出（通常変化演出）と、前記第 1 特定演出よりも前記第 2 態様の前記特定表示が表示される割合が高い第 2 特定演出（特別変化演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 特定演出が実行される場合、該第 1 特定演出が実行される前に、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音を前記音出力手段から出力させず（通常変化演出の実行前に、いずれの演出音も再生出力されておらず）、

前記第 2 特定演出が実行される場合、該第 2 特定演出が実行される前に、前記特殊演出音を前記音出力手段から出力可能である（特別変化演出が実行される前に、スクラッチ処理された演出音 E A が再生出力されている）

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 6 3】

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。

【1 2 6 4】

手段 8 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、時短状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）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 J S I）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。

【1 2 6 5】

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。

【1 2 6 6】

手段 9 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 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（ストーリー S P 発展演出）を実行可能であり、

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

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

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

ことを特徴とする遊技機。

【1 2 6 7】

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

10

20

30

40

50

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。

【1268】

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。

【1269】

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。

【1270】

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。

【1271】

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

10

20

30

40

50

表示と、第2サイズの特定制表示と、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制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、特定制演出の興趣を向上できる。

【符号の説明】

【1272】

1 パチンコ遊技機

4 A 第1特別図柄表示装置

4 B 第2特別図柄表示装置

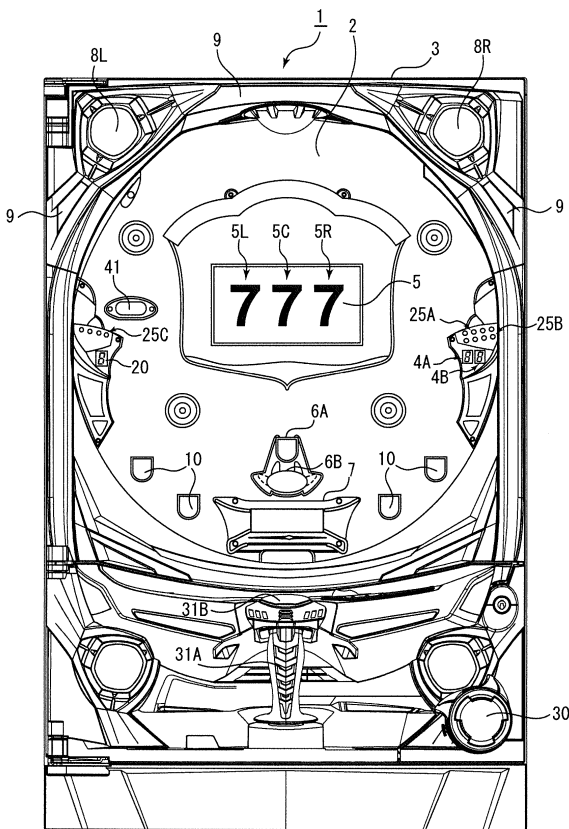
5 画像表示装置

103 CPU

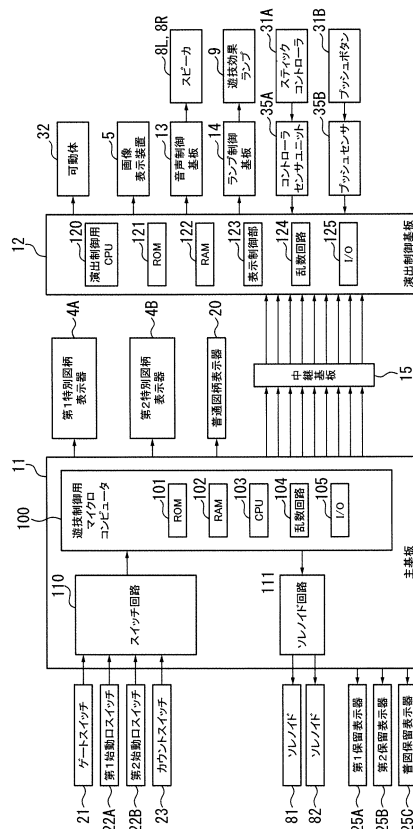
120 演出制御用CPU

【図面】

【図1】



【図2】



10

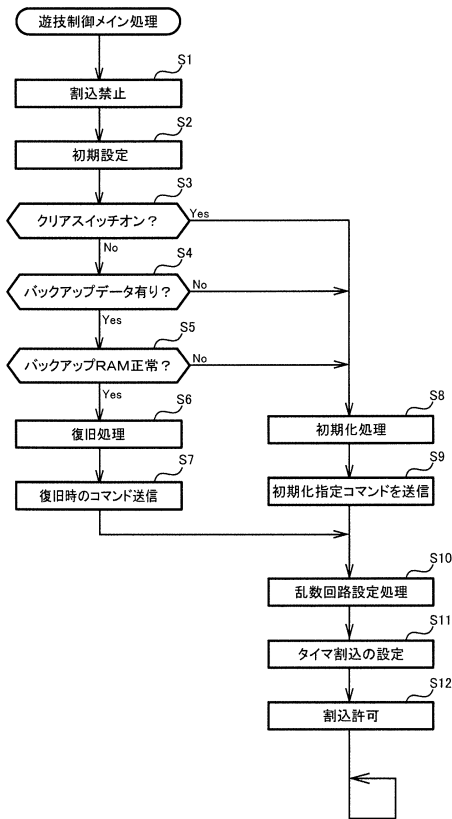
20

30

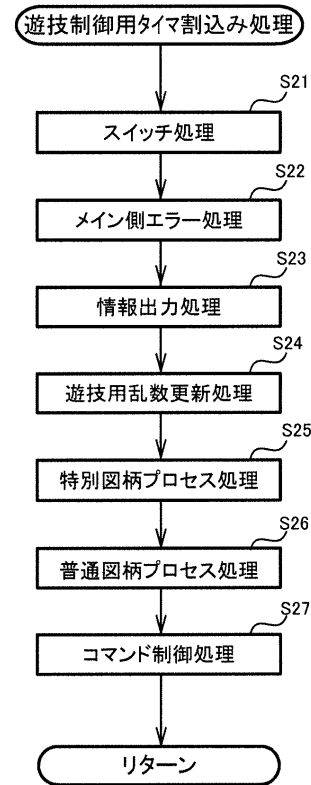
40

50

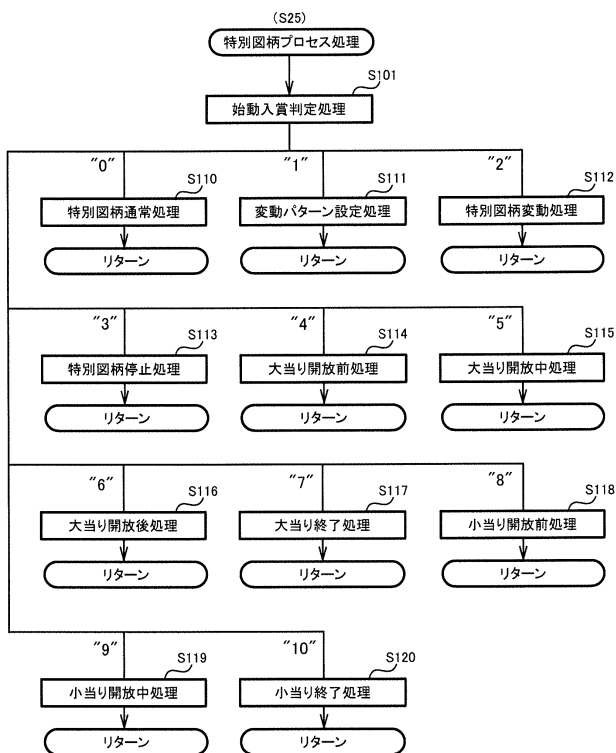
【図 3】



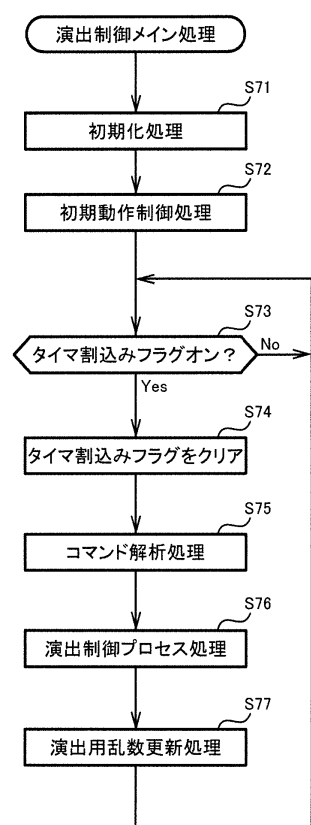
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

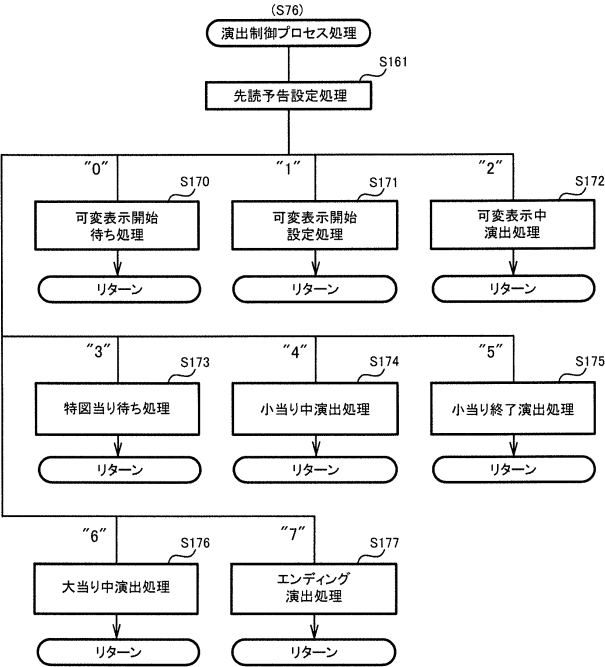
20

30

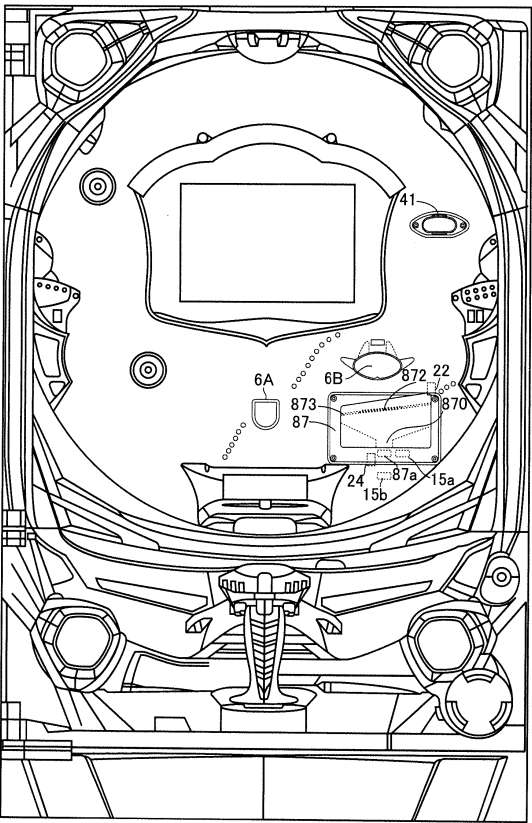
40

50

【図 7】



【図 8 - 1】



【図 8 - 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)

【図 8 - 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 8 - 4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B) 第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E) 小当り経由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個数)
小当り経由16(15)R時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R時短大当り	9	45

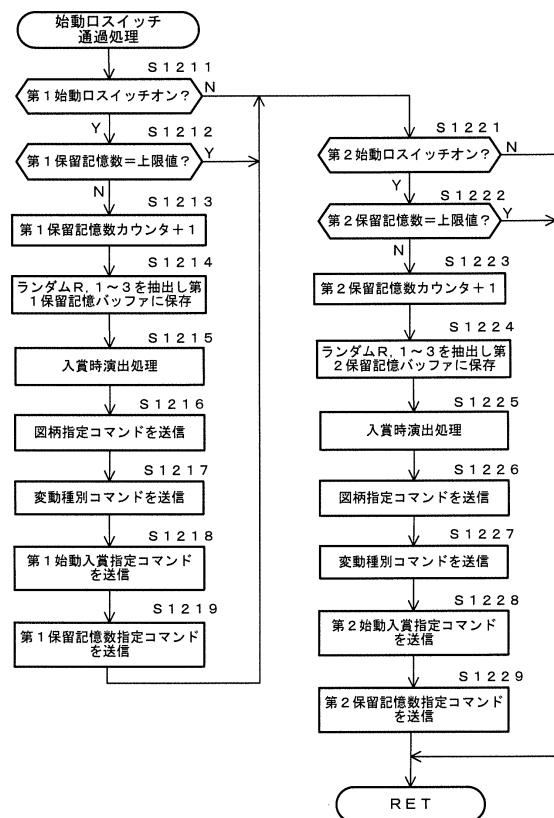
【図 8 - 6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	O1	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	O2	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	O0	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	O1	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	O2	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	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C2	x x	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	x x	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	O1	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	O2	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	O3	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	O1	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	O2	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	O3	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	O1	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	O2	V判定入賞球検出指定	V判定入賞球検出への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

【図 8 - 5】

MODE	EXT	名称	内容
80	x x	変動パターンx x指定	図柄の変動/パターンの指定(x x=変動/パターン番号)
8C	O1	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	O2	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	O3	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	O4	表示結果4指定(第1小当り)	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	O5	表示結果5指定(第2小当り)	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	O6	表示結果6指定(第3小当り)	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	O1	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	O2	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	O0	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	O0	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	O0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	O0	客待ちデモ指定	客待ちデモ表示の指定
A0	O1	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	O2	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	O3	大当り開始3指定(小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	O4	大当り開始4指定(小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	O5	大当り開始5指定(小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	x x	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	x x	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	O1	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	O2	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	O3	大当り終了3指定(小当り経由5(4)R時短大当り)	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	O4	大当り終了4指定(小当り経由9(8)R時短大当り)	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	O5	大当り終了5指定(小当り経由16(15)R時短大当り)	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

【図 8 - 7】



10

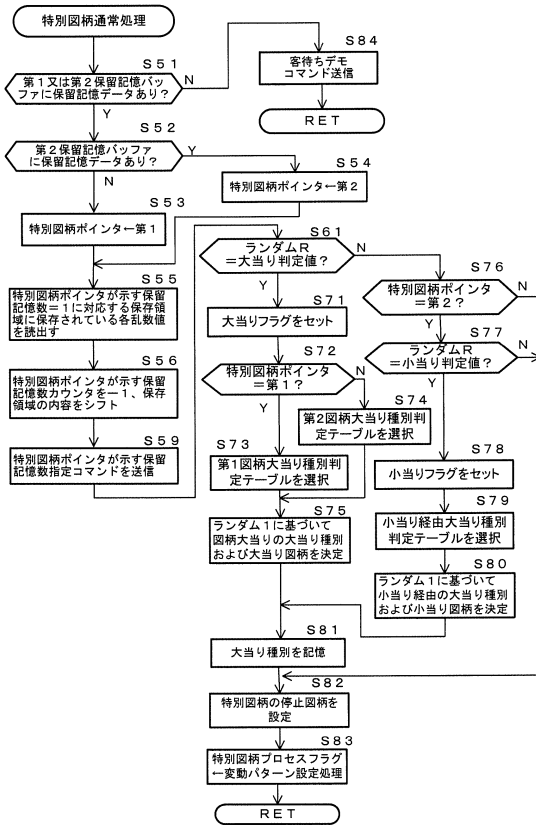
20

30

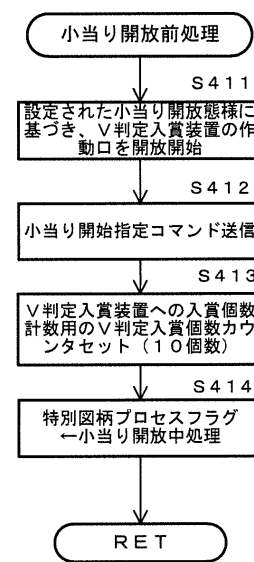
40

50

【図 8 - 8】



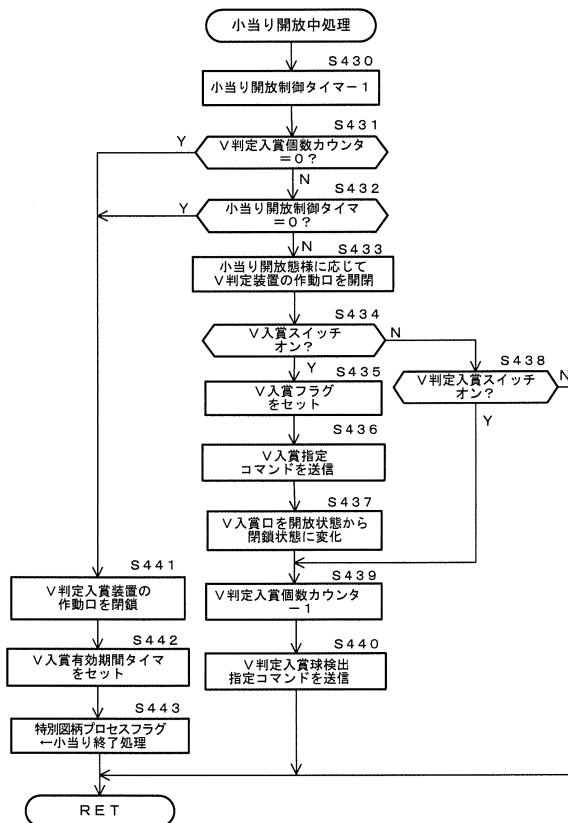
【図 8 - 9】



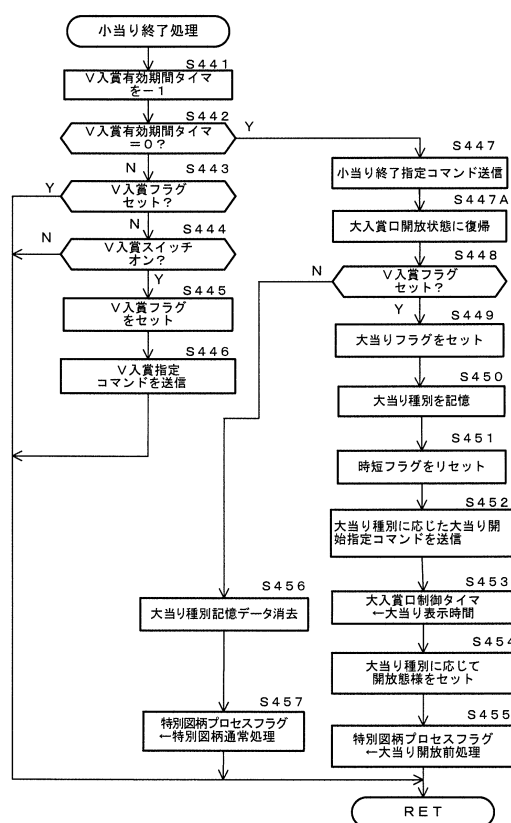
10

20

【図 8 - 10】



【図 8 - 11】



30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】

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 1 0 R 時短大当り (1 0 R 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 9 回まで)	大入賞口 1 0 回 (各 R 2 9 秒)
図柄 3 R 時短大当り (3 R 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 R 2 9 秒)
小当り経由 1 0 (9) R 時短大当り (1 0 R 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 9 回まで)	V 入賞装置 1 回 (0.1 秒 × 1 0) + 大入賞口 9 回 (各 R 2 9 秒)
小当り経由 3 (2) R 時短大当り (3 R 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 × 1 0) + 大入賞口 2 回 (各 R 2 9 秒)

【図 9 - 2】

【図9-2】

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

10

【図 9 - 3】

【図9-3】

(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 10 R 時短大当り	10 R 大当り A (次回確定大当り)	9 9 回 0 ~ 2 (1 %)
図柄 3 R 時短大当り	3 R 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 10 R 時短大当り	10 R 大当り A (次回確定大当り)	9 9 回 0 ~ 29 (1 0 %)
	10 R 大当り B (次回非確定大当り)	7 回 3 0 ~ 149 (4 0 %)
図柄 3 R 時短大当り	3 R 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	10 R 大当り A (次回確定大当り)	9 9 回 0 ~ 29 (1 0 %)
	10 R 大当り B (次回非確定大当り)	7 回 3 0 ~ 149 (4 0 %)
小当り経由 3 (2) R 時短大当り	3 R 大当り B (次回非確定大当り)	7 回 150 ~ 299 (5 0 %)

【図 9 - 4】

【図9-4】

【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→反はずれ報知→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→反はずれ報知→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→反はずれ報知→チャレンジSP発展→反はずれ報知→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→反はずれ報知→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→反はずれ報知→復活演出→大当り報知	951~997

20

30

40

50

【圖 9 - 5】

【图9-5】

[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→はずれ告知	1~950
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ告知	951~980
S P - Xはずれ [減減SP]	リーチ成立→仮はずれ告知→減減SP発展→はずれ告知	981~985
S P - Yはずれ [ノバトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ告知	986~997

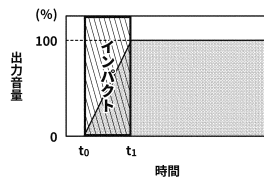
(B) [大当たり用]変動パターン判定テーブル

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→大当り通知	1～500
S P - X大当り [増減SP]	リーチ成立→一度はずれ通知→増減SP発展→大当り通知	501～600
S P - Y大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り通知	601～997

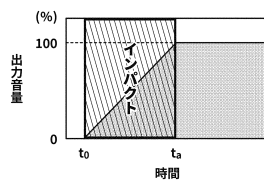
【圖 9 - 7】

【図9-7】 [音のインパクト]

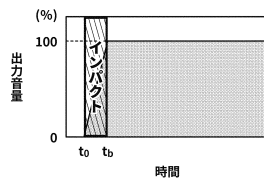
(1) 音のインパクト



(2A) インパクト(弱)



(2B) インパクト(強)



【圖 9 - 6】

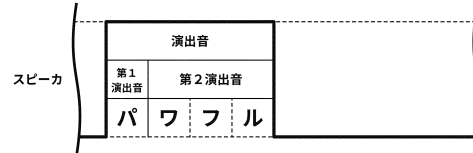
【图9-6】

(A) 演出音例

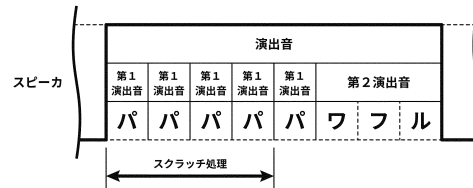
演出音種別 (データ記憶領域)	演出音構成
演出音 例:「パワフル」	第1演出音 「バ」
	第2演出音 「ワフル」

(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



【圖 9 - 8】

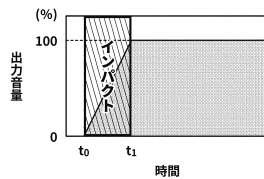
【图9-8】

CH	業種/製品カテゴリー (メーカー別製品名)	出店状況	再生仕上がり名	インバウンド	期間延長/開店状況	基本仕様	チャンネル 設定者	出店数量	出店時期
01	食品A	食品Aストア （新規オープン）	食品A	食品A	食品Aストア（新規オープン）	3	0-1	1-5	0-1.5
02	食品B	食品BストアB	食品B	食品B	食品BストアB（新規オープン）	3	0-100%	1-2.5	0-1.5
03	食品C	食品CストアC	食品C	食品C	食品CストアC（新規オープン）	3	0-100%	1-2.5	0-1.5
04	食品X	食品XストアX2 （新規オープン）	食品X	食品X	食品XストアX2（新規オープン）	3	0-100%	1-5	0-1.5
05	食品Y	食品YストアY2 （新規オープン）	食品Y	食品Y	食品YストアY2（新規オープン）	3	0-100%	1-2.5	0-1.5
06	食品Z	食品ZストアZ2 （新規オープン）	食品Z	食品Z	食品ZストアZ2（新規オープン）	4	0-100%	1-2.5	0-2.0
07	デジタルA	デジタルAストアA （新規オープン）	デジタルA	デジタルA	デジタルAストアA（新規オープン）	4	0-100%	1-2.5	0-2.0
08	デジタルB	デジタルBストアB （新規オープン）	デジタルB	デジタルB	デジタルBストアB（新規オープン）	4	0-100%	1-2.5	0-2.0
09	デジタルC	デジタルCストアC （新規オープン）	デジタルC	デジタルC	デジタルCストアC（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
10	デジタルD	デジタルDストアD （新規オープン）	デジタルD	デジタルD	デジタルDストアD（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
11	デジタルE	デジタルEストアE （新規オープン）	デジタルE	デジタルE	デジタルEストアE（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
12	デジタルF	デジタルFストアF （新規オープン）	デジタルF	デジタルF	デジタルFストアF（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
13	デジタルG	デジタルGストアG （新規オープン）	デジタルG	デジタルG	デジタルGストアG（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
14	デジタルH	デジタルHストアH （新規オープン）	デジタルH	デジタルH	デジタルHストアH（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
15	デジタルI	デジタルIストアI （新規オープン）	デジタルI	デジタルI	デジタルIストアI（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
16	デジタルJ	デジタルJストアJ （新規オープン）	デジタルJ	デジタルJ	デジタルJストアJ（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
17	デジタルK	デジタルKストアK （新規オープン）	デジタルK	デジタルK	デジタルKストアK（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
18	デジタルL	デジタルLストアL （新規オープン）	デジタルL	デジタルL	デジタルLストアL（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
19	デジタルM	デジタルMストアM （新規オープン）	デジタルM	デジタルM	デジタルMストアM（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0
20	デジタルN	デジタルNストアN （新規オープン）	デジタルN	デジタルN	デジタルNストアN（新規オープン）	4	0-100%	1-5	0-2.0

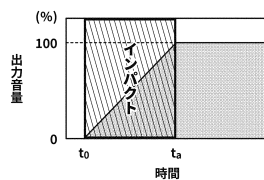
【圖 9 - 7】

【図9-7】 [音のインパクト]

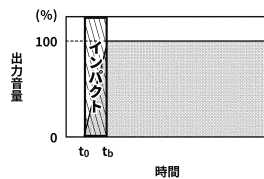
(1) 音のインパクト



(2A) インパクト(弱)



(2B) インパクト(強)



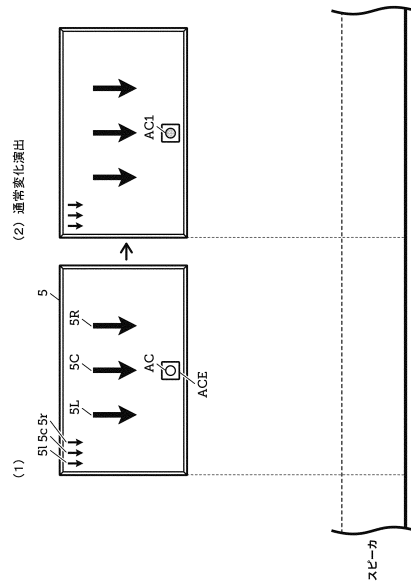
【圖 9 - 8】

【图9-8】

[illegible]

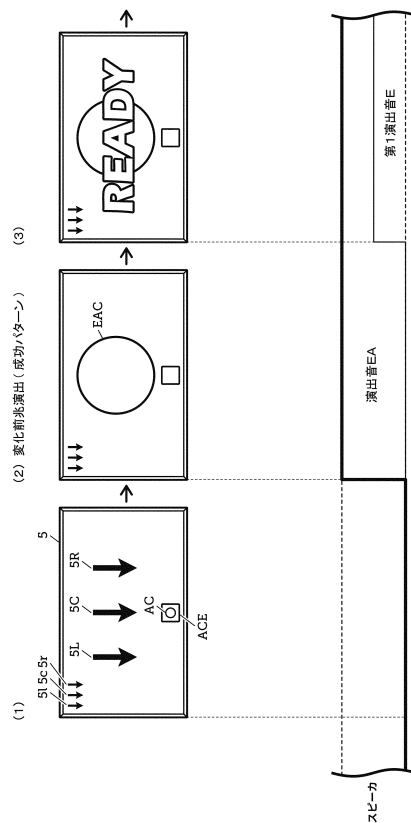
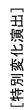
【圖 9 - 1 7】

【图9-17】



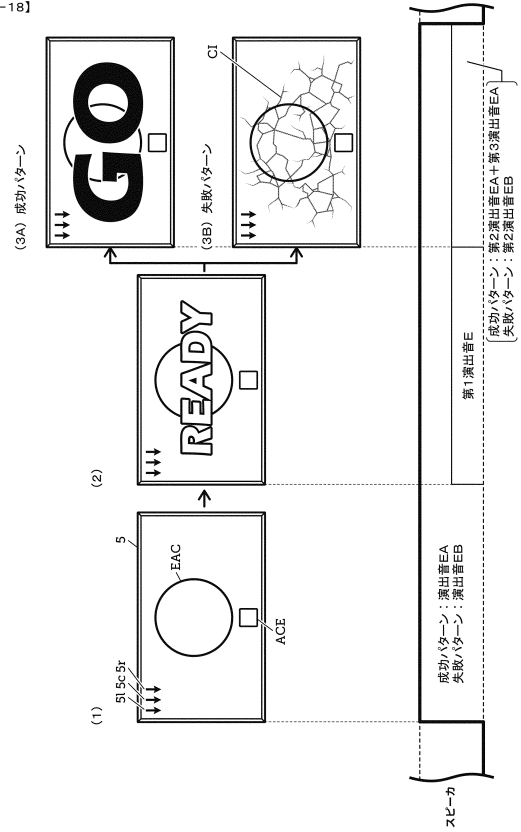
【図 9 - 19】

【图9-19】



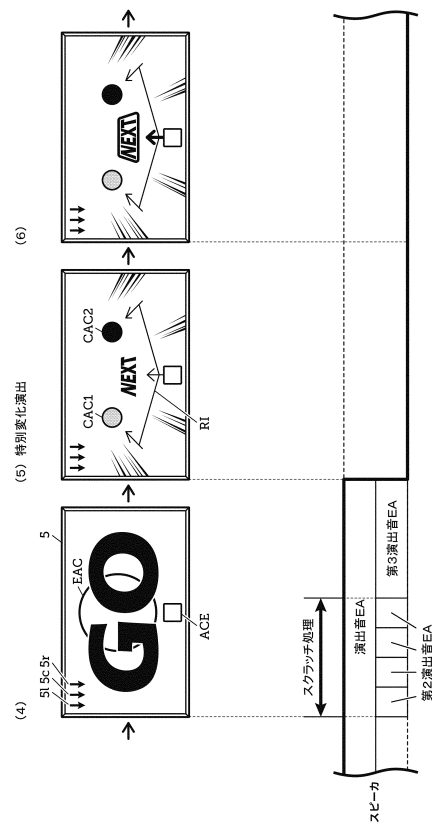
【圖 9 - 18】

【图9-18】



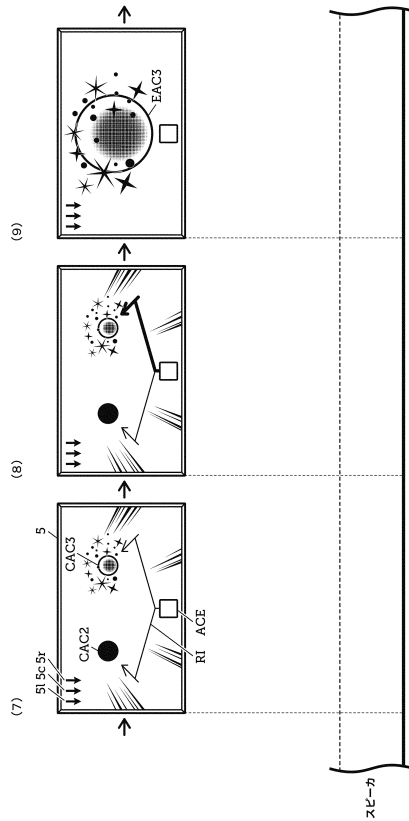
【図 9 - 20】

【图9-20】



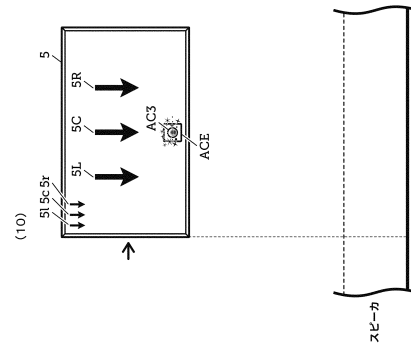
【図 9 - 2 1】

【図9-21】



【図 9 - 2 2】

【図9-22】

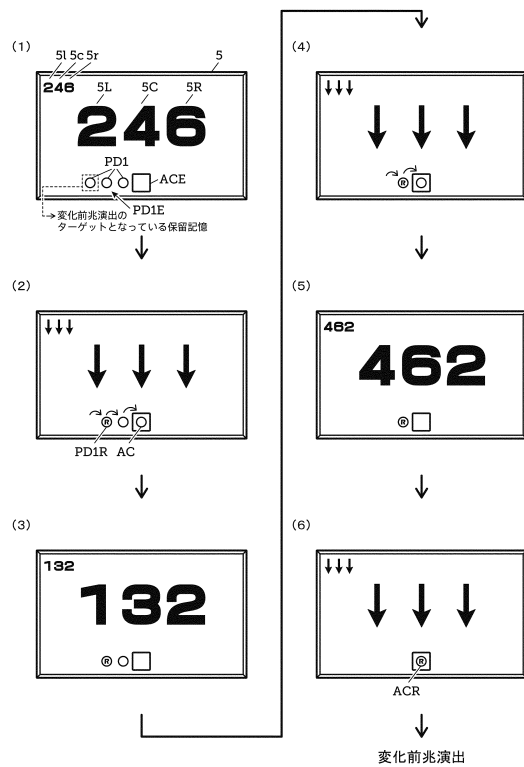


10

20

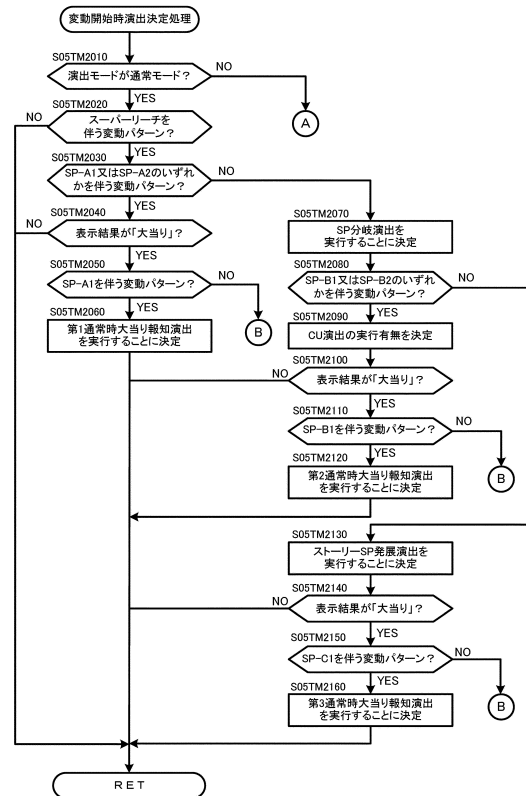
【図 9 - 2 3】

【図9-23】[変化前兆演出の先読み予告演出(R保留演出)]



【図 9 - 2 4】

【図9-24】



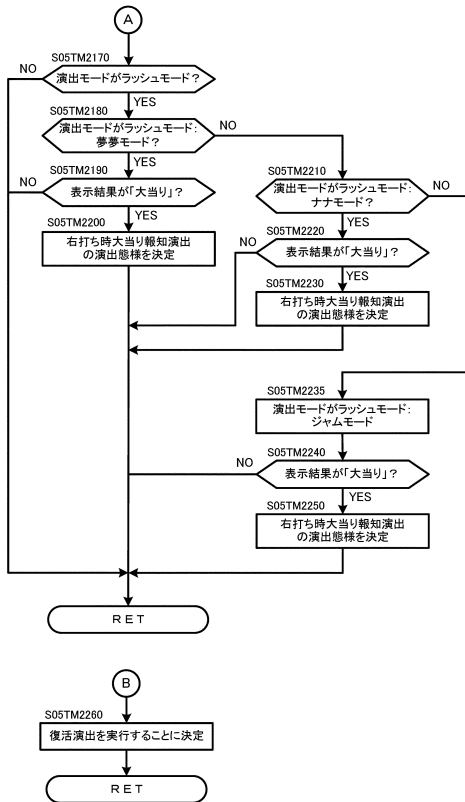
30

40

50

【圖 9 - 2 5】

【图9-25】



【圖 9 - 2 6】

【图9-26】

(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

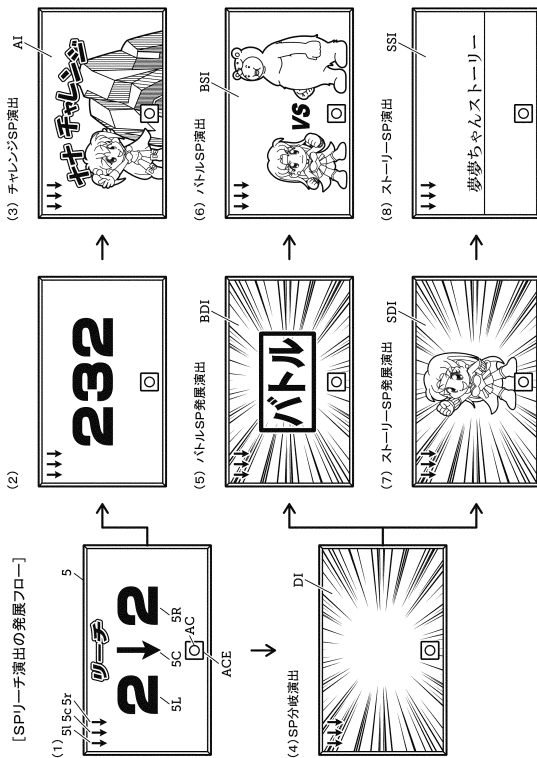
大当り種別	右打ち時大当り報知演出	
	第2右打ち時 大当り報知演出	第2右打ち時 特別大当り報知演出
3R大当り	100%	0%
10R大当り	50%	50%

(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

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%

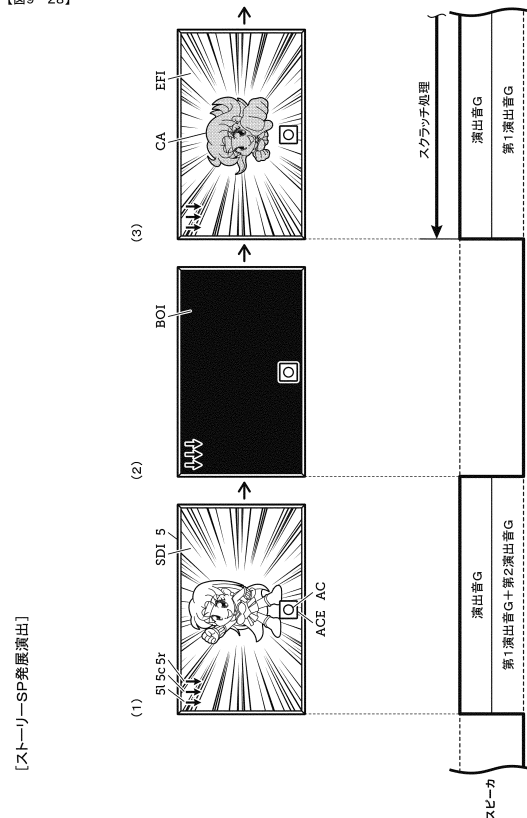
【図 9 - 27】

【图9-27】



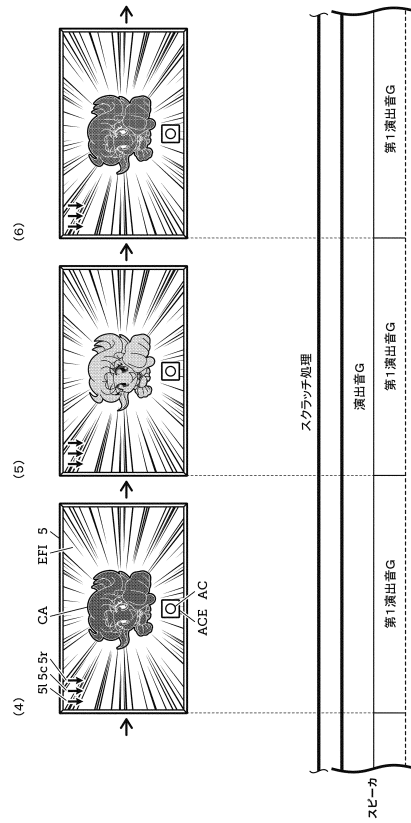
【図 9 - 28】

【图9-28】



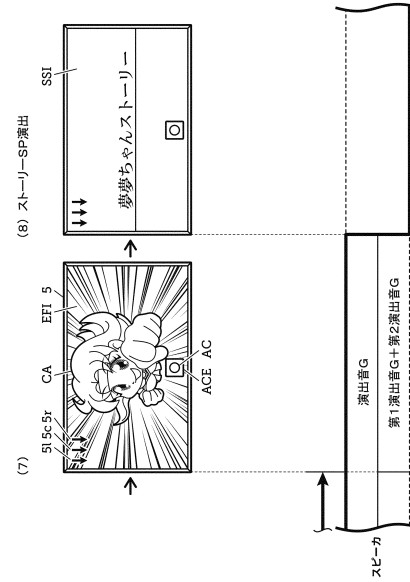
【図 9 - 2 9】

【図9-29】



【図 9 - 3 0】

【図9-30】

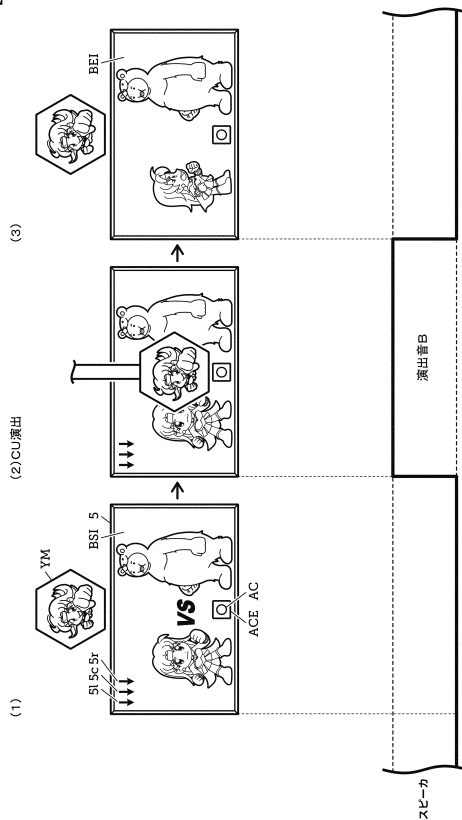


10

20

【図 9 - 3 1】

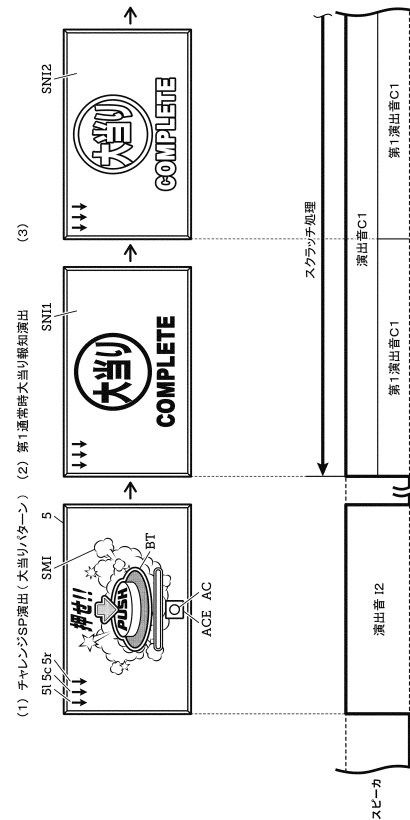
【図9-31】



【CU演出（第1可動体演出）】

【図 9 - 3 2】

【図9-32】



【第1通常時大当り報知演出】

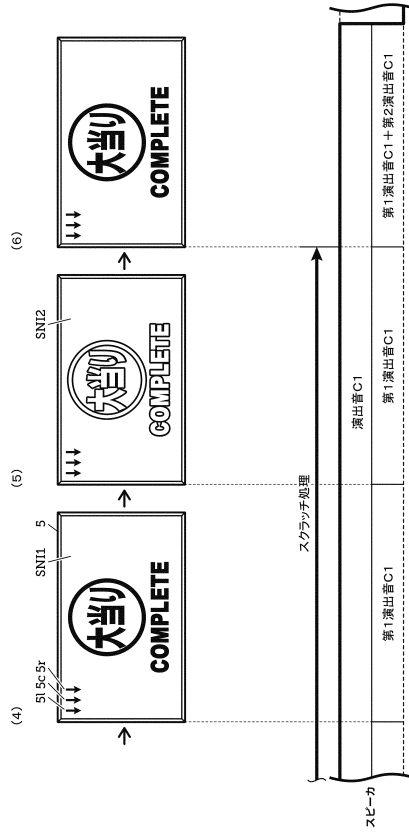
30

40

50

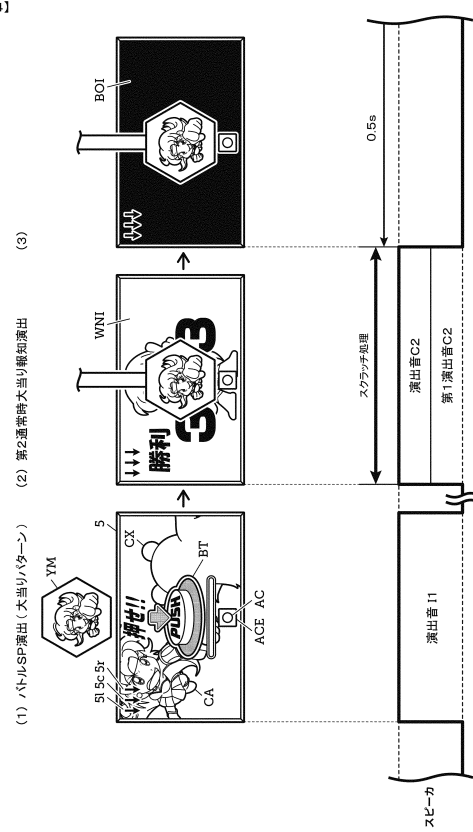
【図 9 - 3 3】

【図9-33】



【図 9 - 3 4】

【図9-34】

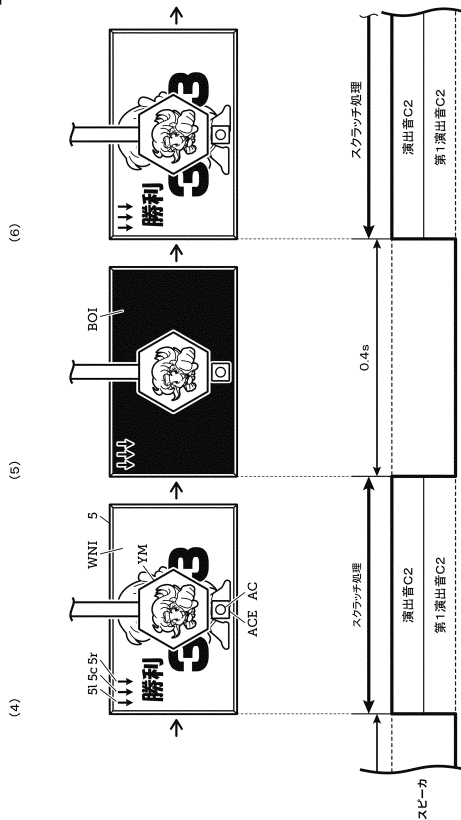


10

20

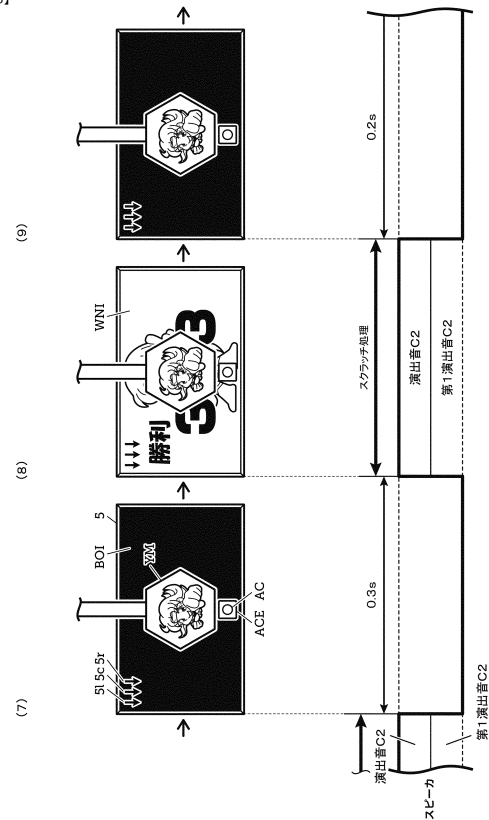
【図 9 - 3 5】

【図9-35】



【図 9 - 3 6】

【図9-36】



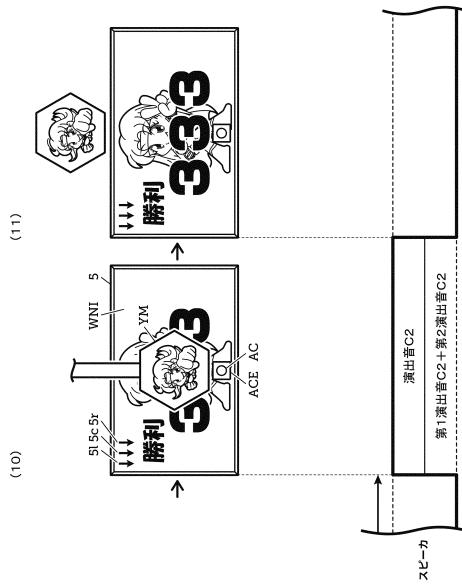
30

40

50

【図 9 - 3 7】

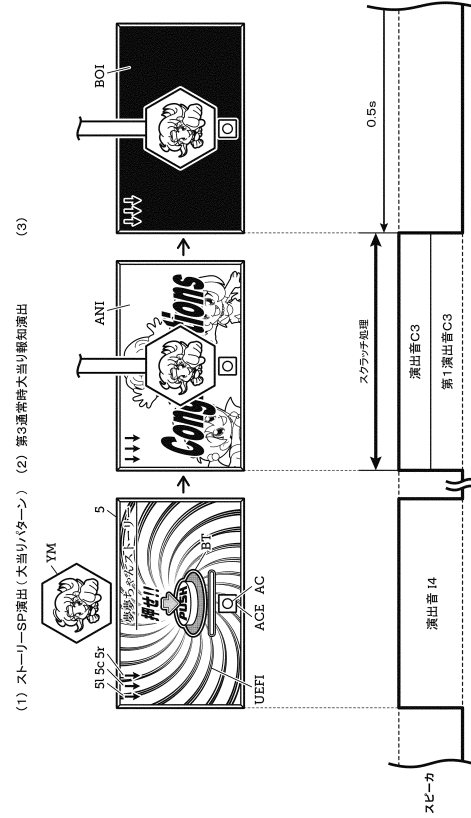
【図9-37】



【図 9 - 3 8】

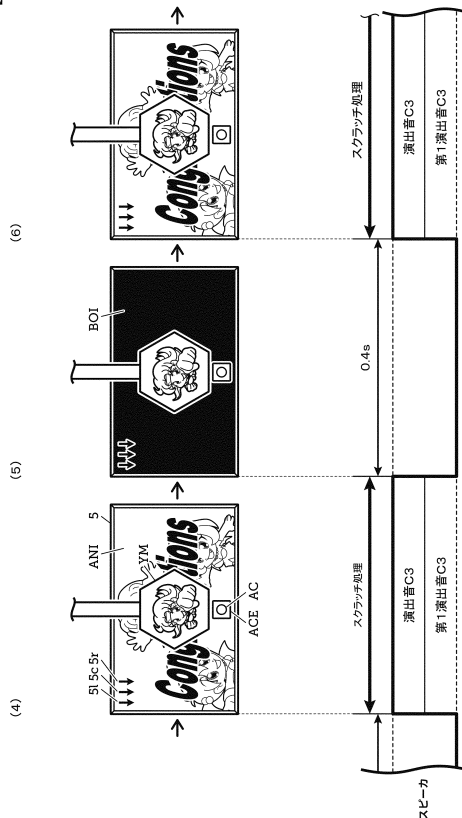
【図9-38】

【第3通常時大当り報知演出 (第3可動体演出)】



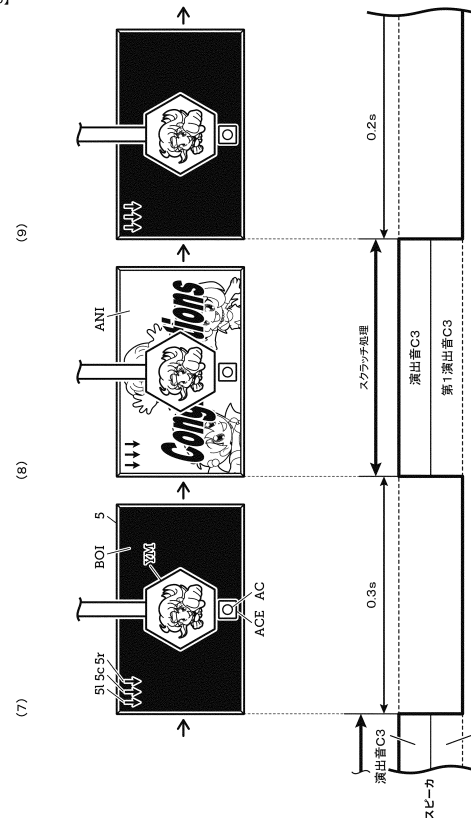
【図 9 - 3 9】

【図9-39】



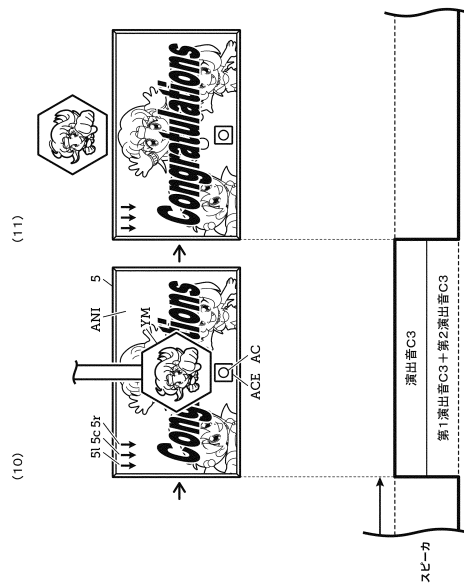
【図 9 - 4 0】

【図9-40】



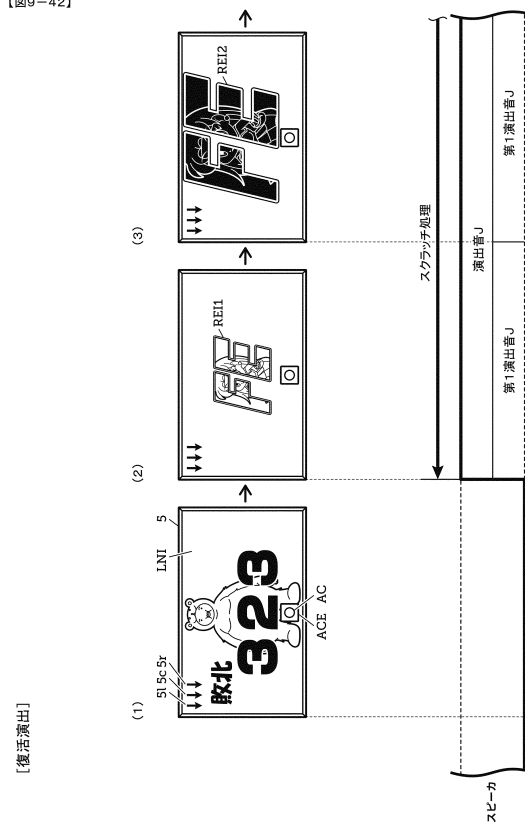
【図 9 - 4 1】

【図9-41】



【図 9 - 4 2】

【図9-42】

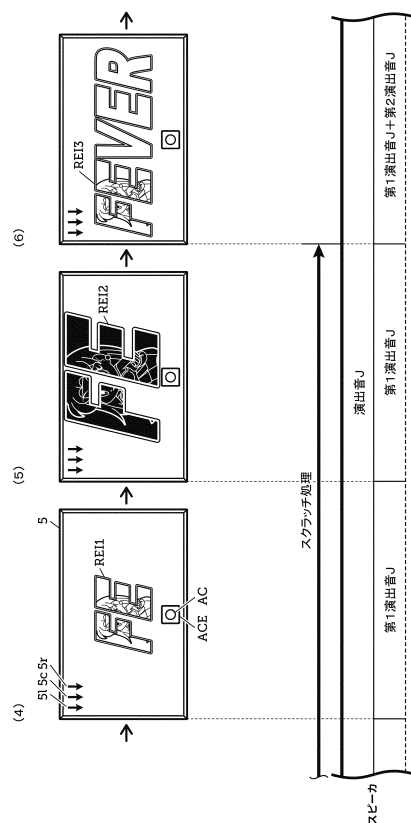


10

20

【図 9 - 4 3】

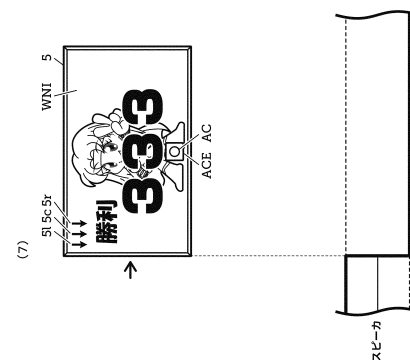
【図9-43】



30

【図 9 - 4 4】

【図9-44】

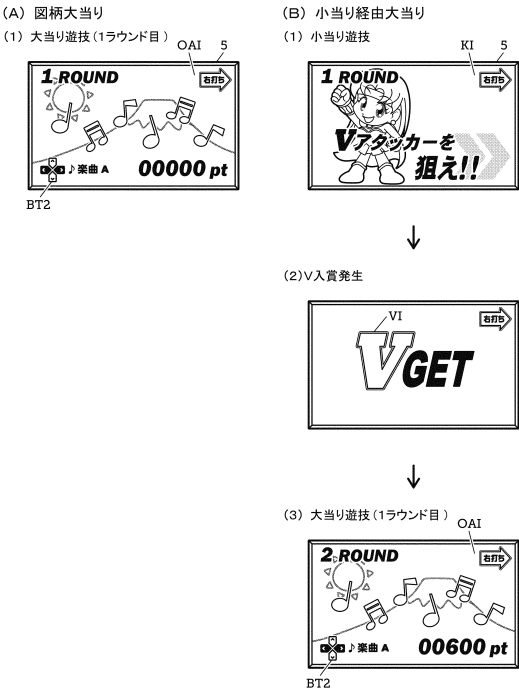


40

50

【図 9 - 4 5】

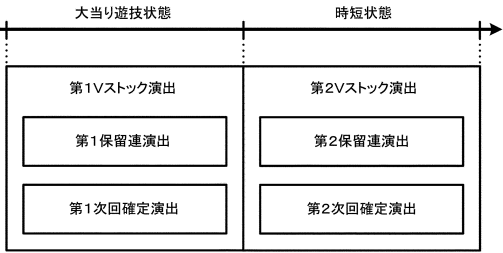
【図9-45】 [ラウンド表示]



【図 9 - 4 6】

【図9-46】

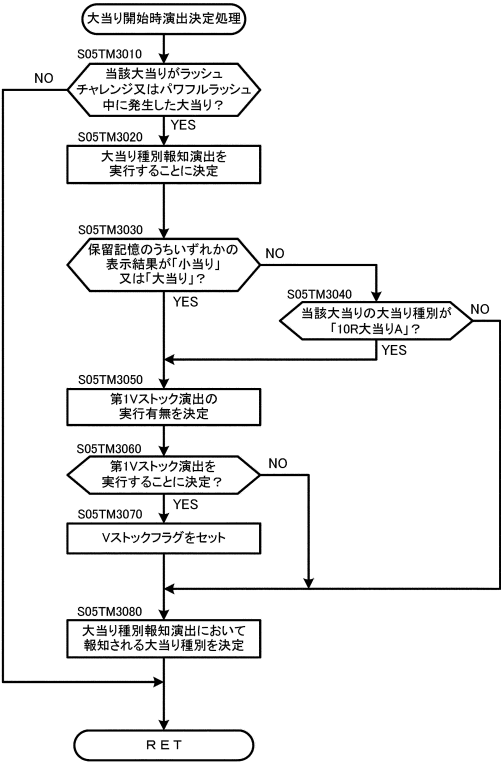
[Vストック演出 (第1Vストック演出、第2Vストック演出) の実行タイミング]



10

【図 9 - 4 7】

【図9-47】



【図 9 - 4 8】

【図9-48】

(A) 第1 Vストック演出の実行有無決定テーブル

第1 Vストック演出		
実行なし	実行あり	
	大当りFF期間	大当りRD期間
5 0 %	2 5 %	2 5 %

30

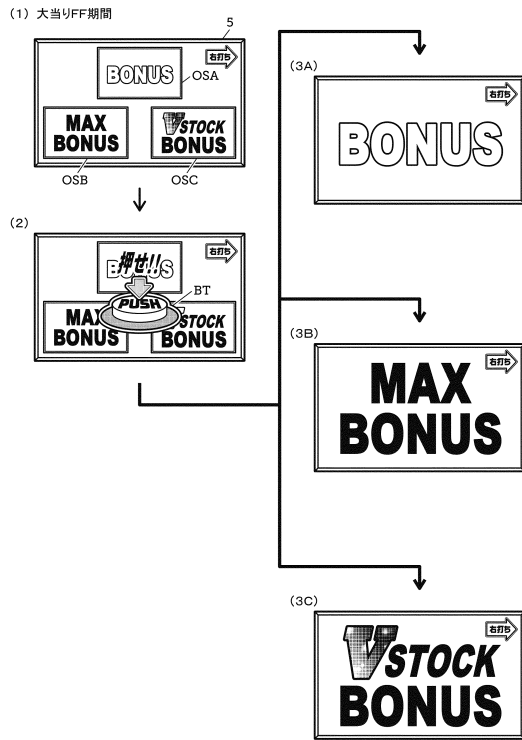
(B) 大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル

当該大当りの大当り種別	大当り種別報知演出において報知される大当り種別		
	Vストックフラグがセット無し	Vストックフラグがセット有り (第1 Vストック演出実行あり)	
		大当りFF期間	大当りRD期間
1 0 R大当り A	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
1 0 R大当り B	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
3 R大当り B	第1大当り種別 「BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第1大当り種別 「BONUS」

40

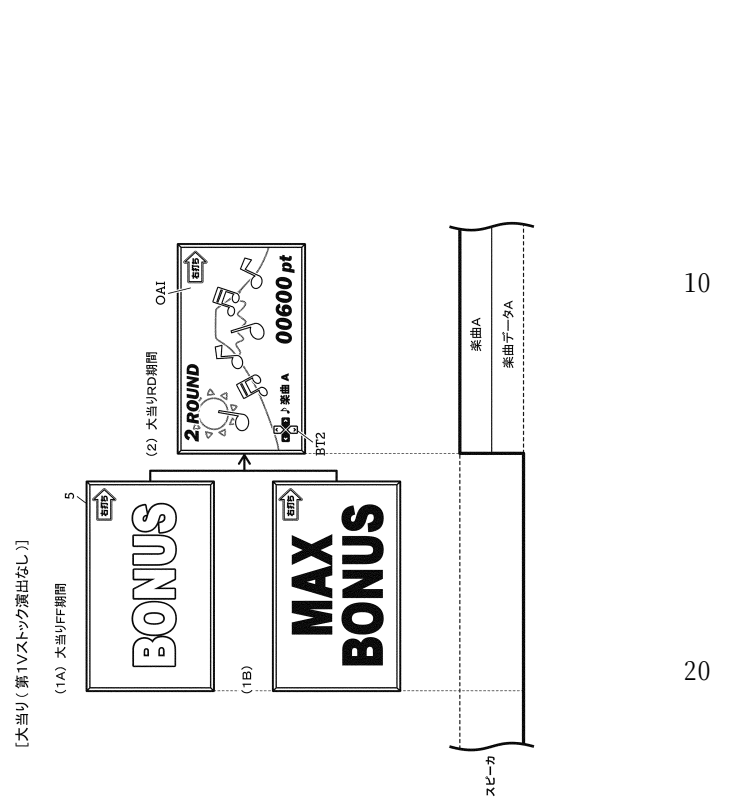
【図 9 - 4 9】

【図9-49】[大当り種別報知演出]



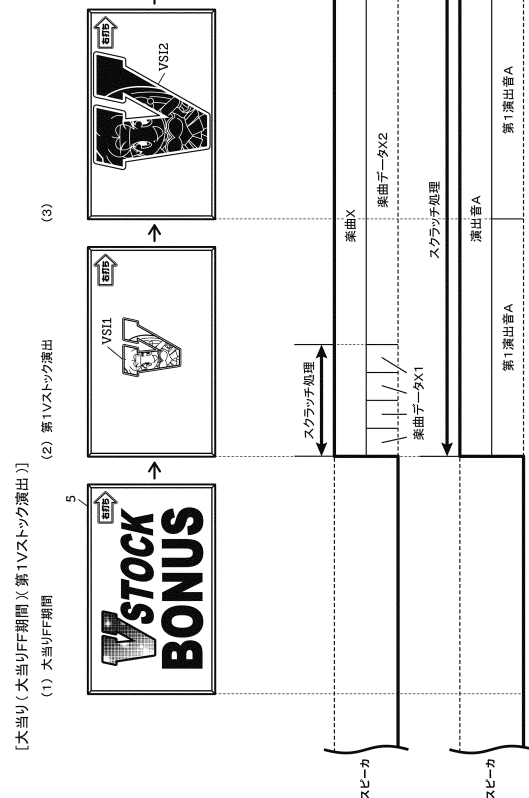
【図 9 - 5 0】

【図9-50】



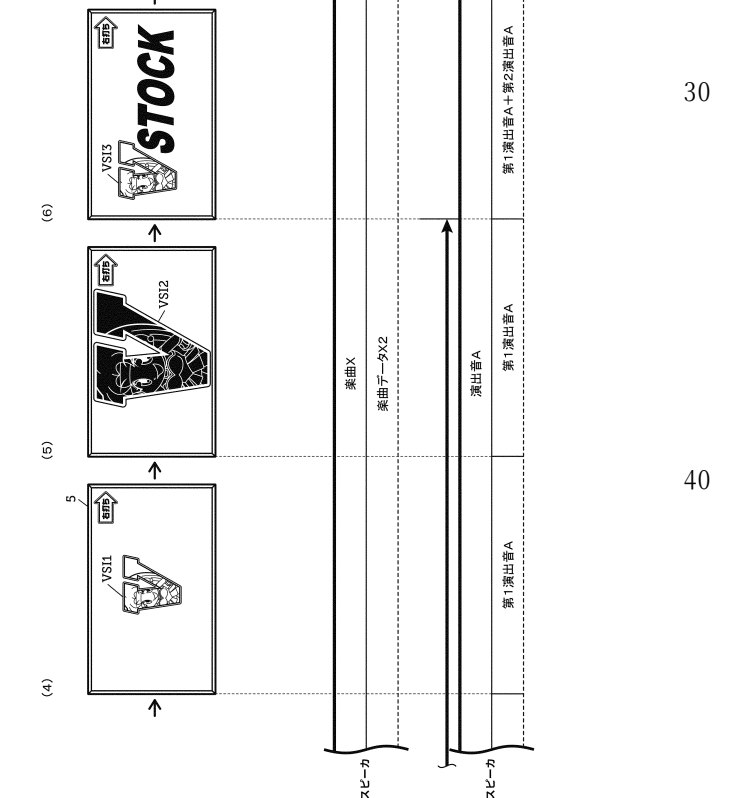
【図 9 - 5 1】

【図9-51】



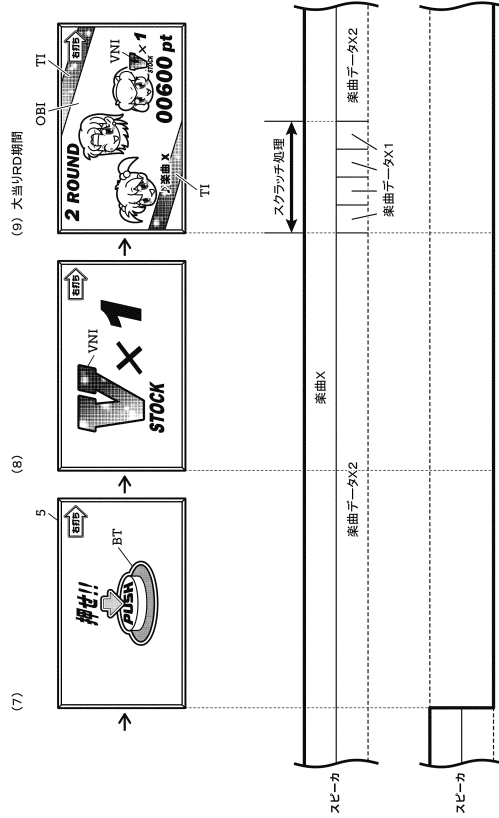
【図 9 - 5 2】

【図9-52】



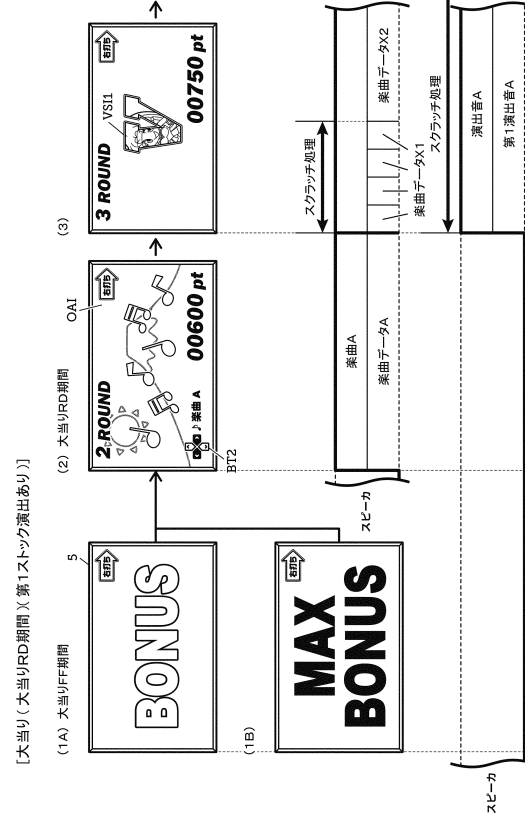
【図 9 - 5 3】

【図9-53】



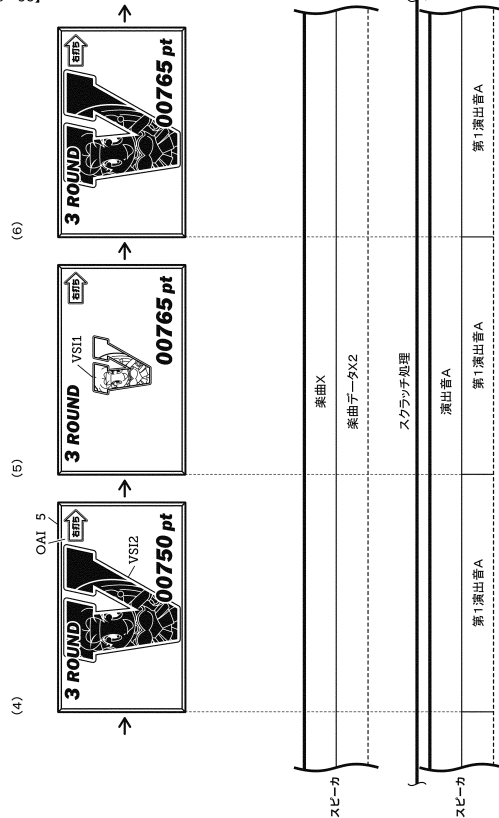
【図 9 - 5 4】

【図9-54】



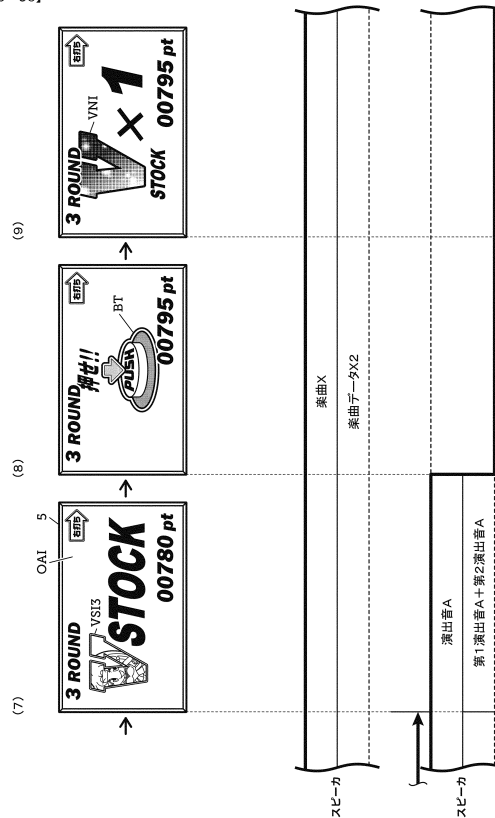
【図 9 - 5 5】

【図9-55】



【図 9 - 5 6】

【図9-56】



10

20

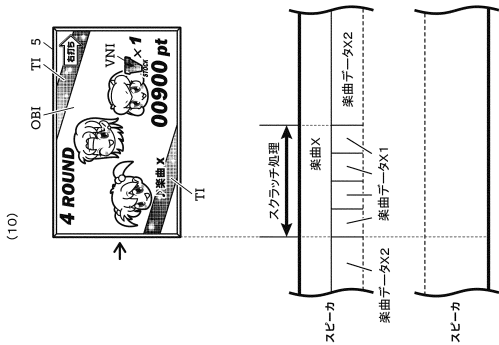
30

40

50

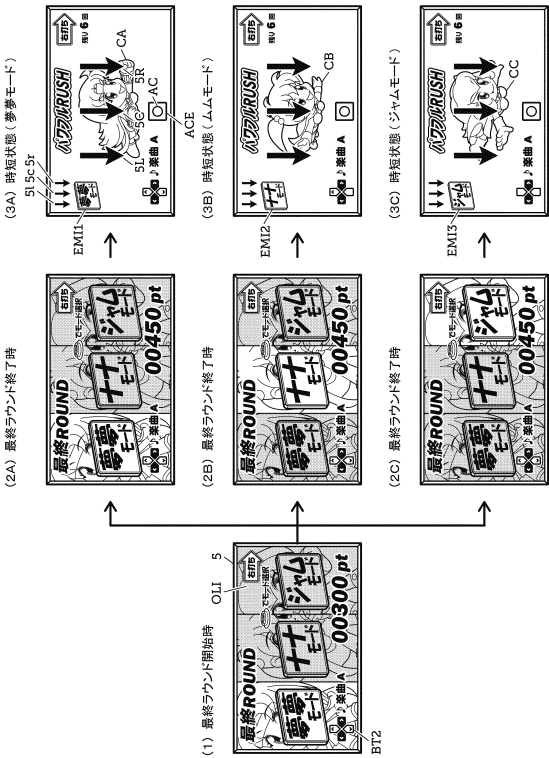
【図 9 - 5 7】

【図9-57】



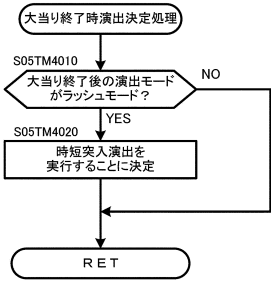
【図 9 - 5 9】

【図9-59】



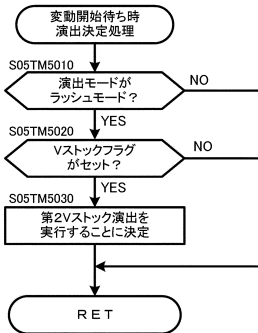
【図 9 - 5 8】

【図9-58】



【図 9 - 6 0】

【図9-60】



10

20

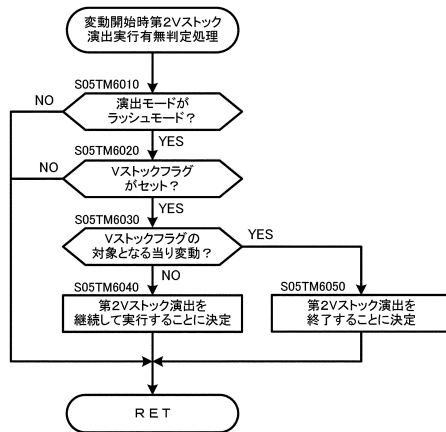
30

40

50

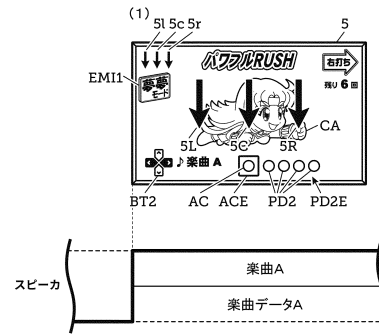
【図 9 - 6 1】

【図9-61】



【図 9 - 6 2】

【図9-62】[時短(第2Vストック演出なし)]

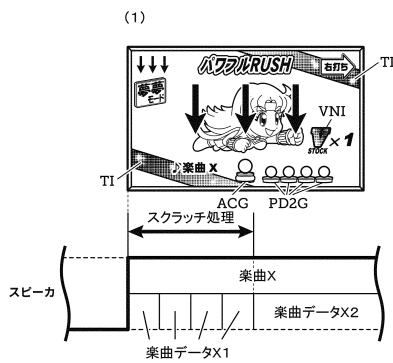


10

20

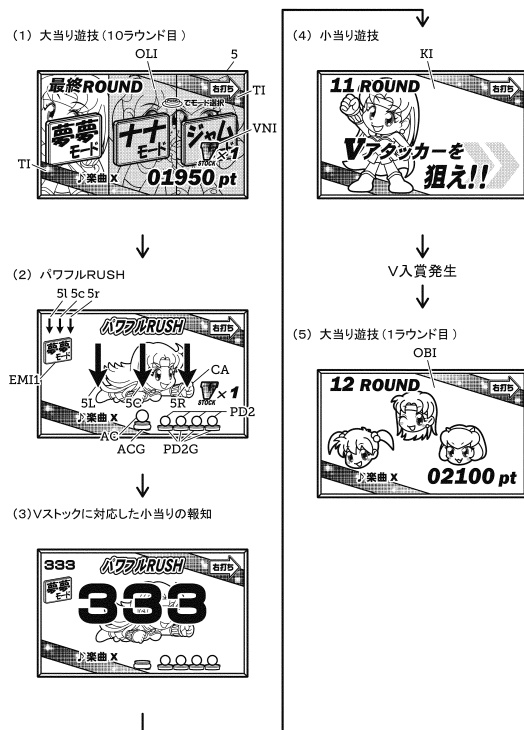
【図 9 - 6 3】

【図9-63】[時短(第2Vストック演出あり)]



【図 9 - 6 4】

【図9-64】[Vストック演出後の大当りラウンド]



30

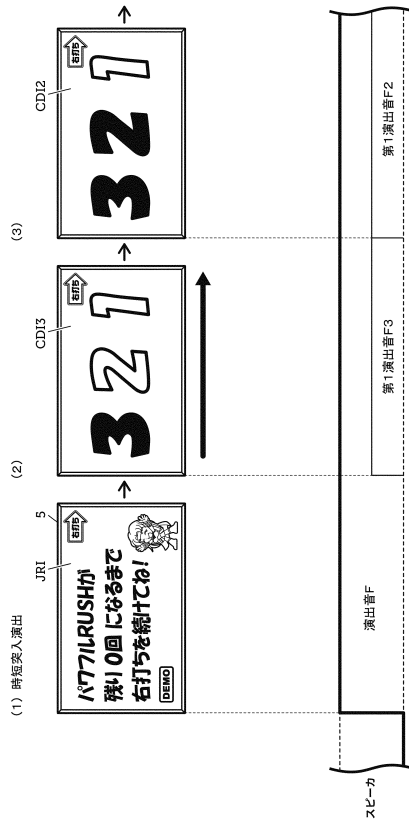
40

50

【図 9 - 6 5】

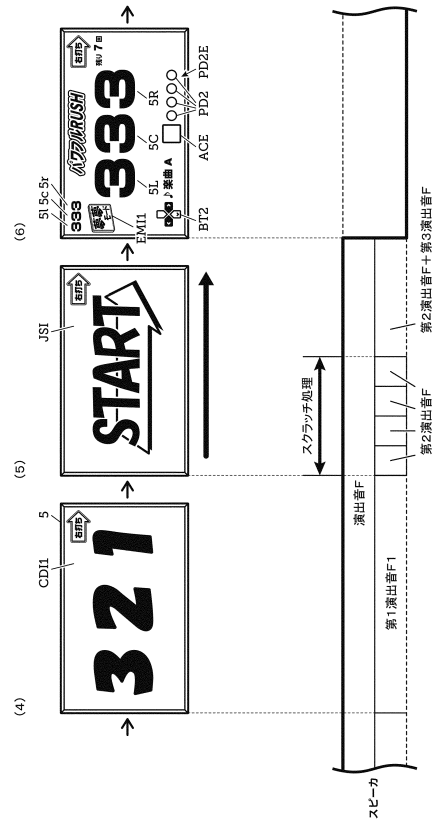
【図9-65】

【時短突入演出】



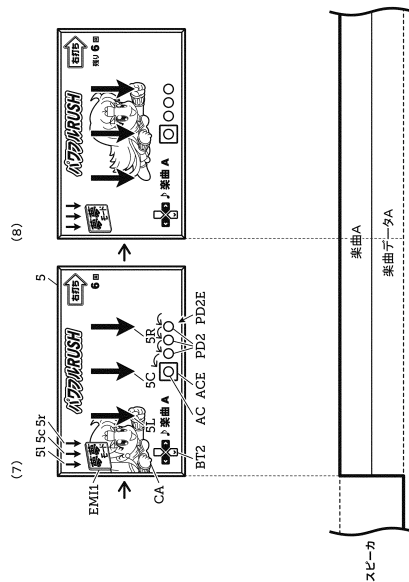
【図 9 - 6 6】

【図9-66】



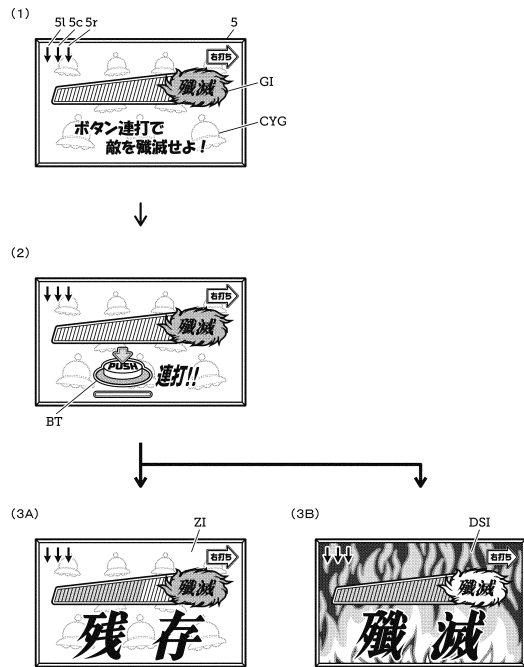
【図 9 - 6 7】

【図9-67】



【図 9 - 6 8】

【図9-68】【殲滅SP演出】



10

20

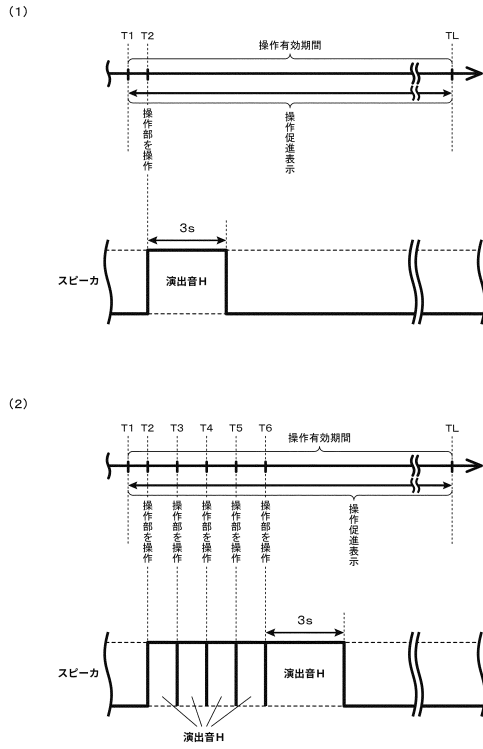
30

40

50

【図 9 - 6 9】

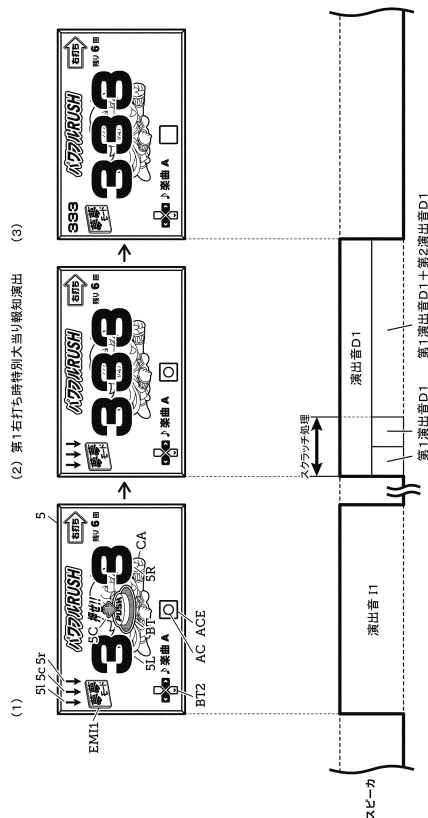
【図9-69】[機減SP中の演出音]



【図 9 - 7 1】

【図9-71】

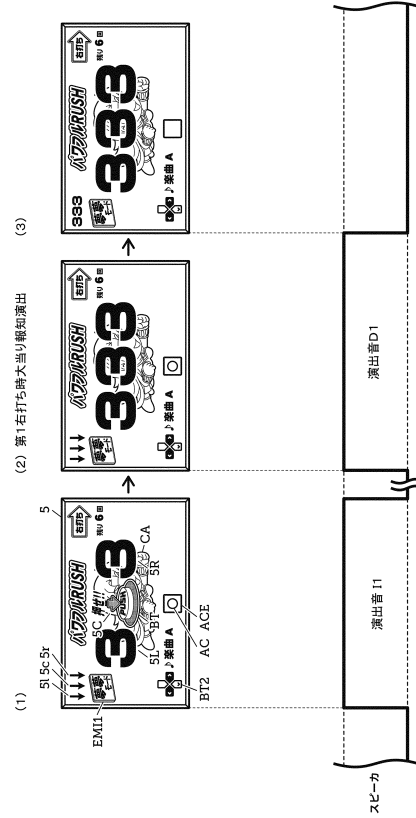
【第1右打ち時特別大当り報知演出】



【図 9 - 7 0】

【図9-70】

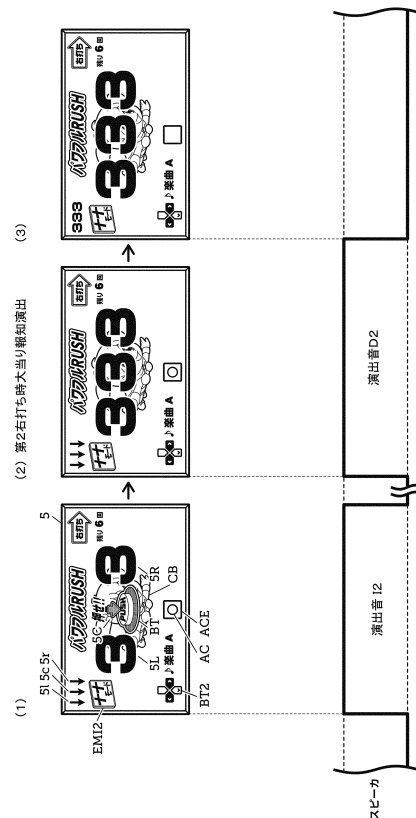
【第1右打ち時大当り報知演出】



【図 9 - 7 2】

【図9-72】

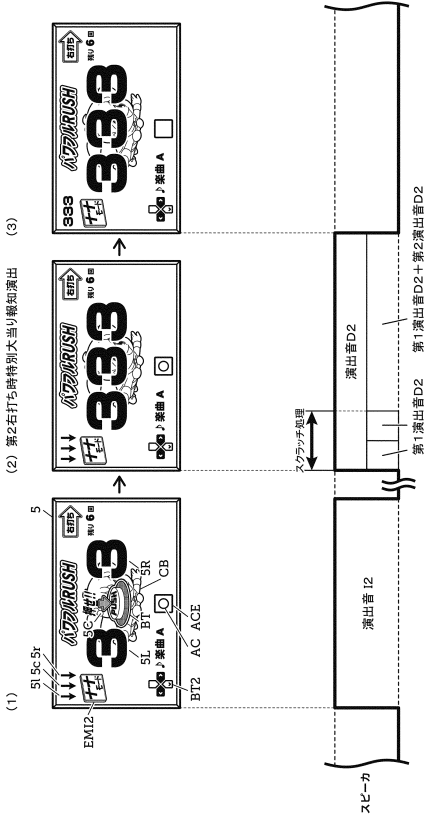
【第2右打ち時大当り報知演出】



【図 9 - 7 3】

【図9-73】

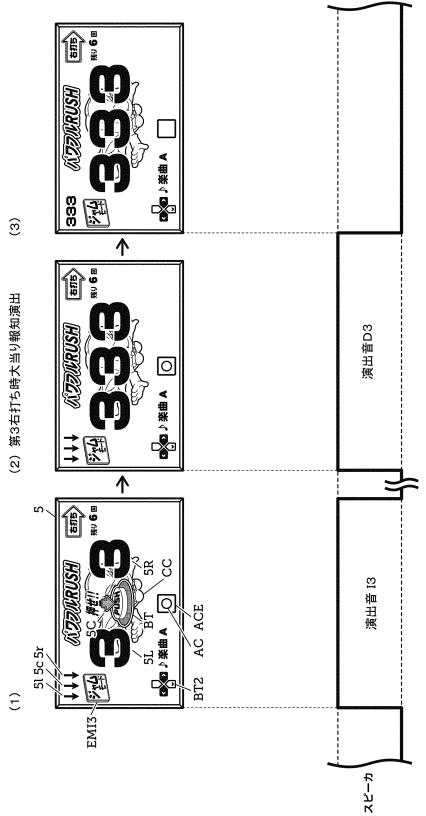
【第2右打ち時特別大当り報知演出】



【図 9 - 7 4】

【図9-74】

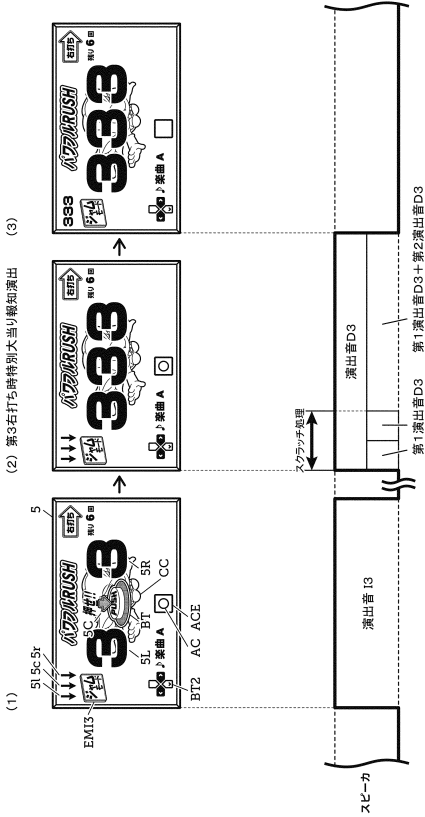
【第3右打ち時大当り報知演出】



【図 9 - 7 5】

【図9-75】

【第3右打ち時特別大当り報知演出】



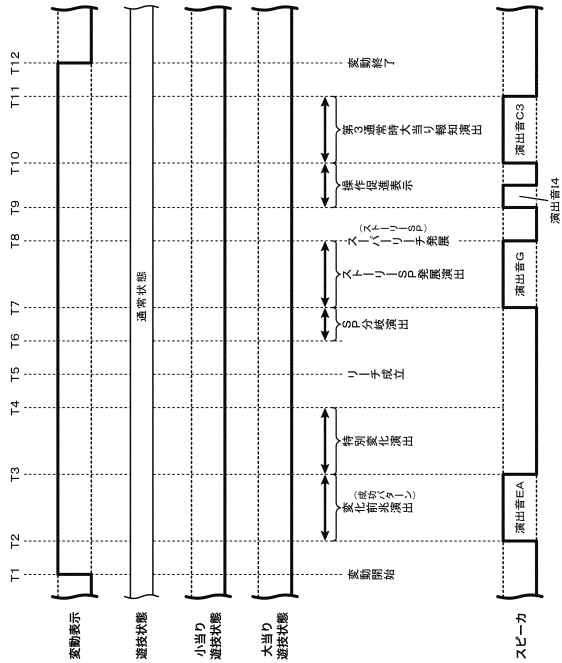
【図 9 - 7 6】

【図9-76】

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）						総出力期間
大当り報知演出	演出音 C 1					
	第 1 通常時 大当り報知演出	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	
	0.25S	0.25S	0.25S	0.25S	5.25S	6.25S
第 2 通常時 大当り報知演出	演出音 C 2					
	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 1 演出音 C2 第 2 演出音 C2	
	0.25S	0.25S	0.25S	0.25S	5.25S	6.25S
第 3 通常時 大当り報知演出	演出音 C 3					
	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 1 演出音 C3 第 2 演出音 C3	
	0.25S	0.25S	0.25S	0.25S	5.25S	6.25S
第 1 右打ち時 大当り報知演出	演出音 D 1					
					第 1 演出音 D1 + 第 2 演出音 D1	
					5.25S	
第 1 右打ち時 特別大当り報知演出	演出音 D 1					
			第 1 演出音 D1	第 1 演出音 D1	第 1 演出音 D1 + 第 2 演出音 D1	
第 2 右打ち時 大当り報知演出	演出音 D 2					
					第 1 演出音 D2 + 第 2 演出音 D2	
					5.25S	
第 2 右打ち時 特別大当り報知演出	演出音 D 2					
		第 1 演出音 D2	第 1 演出音 D2	第 1 演出音 D2 + 第 2 演出音 D2		
第 3 右打ち時 大当り報知演出	演出音 D 3					
				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 D 3					
		第 1 演出音 D3	第 1 演出音 D3	第 1 演出音 D3 + 第 2 演出音 D3		

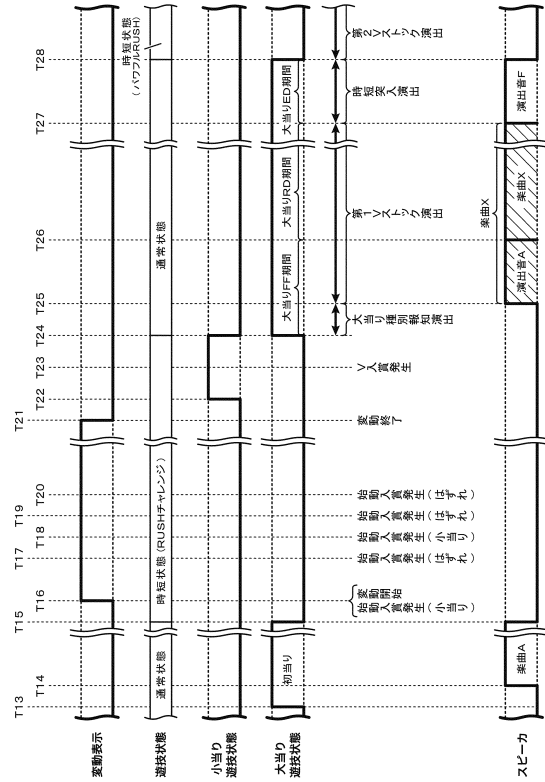
【図 9 - 77】

【図9-77】



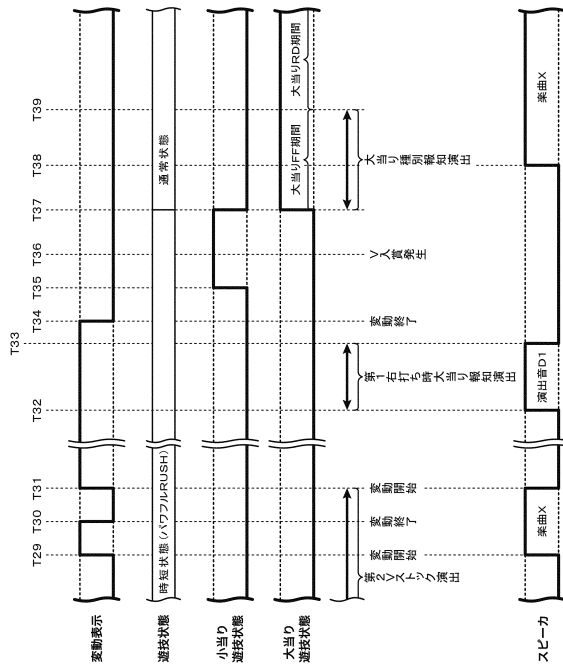
【図 9 - 78】

【図9-78】



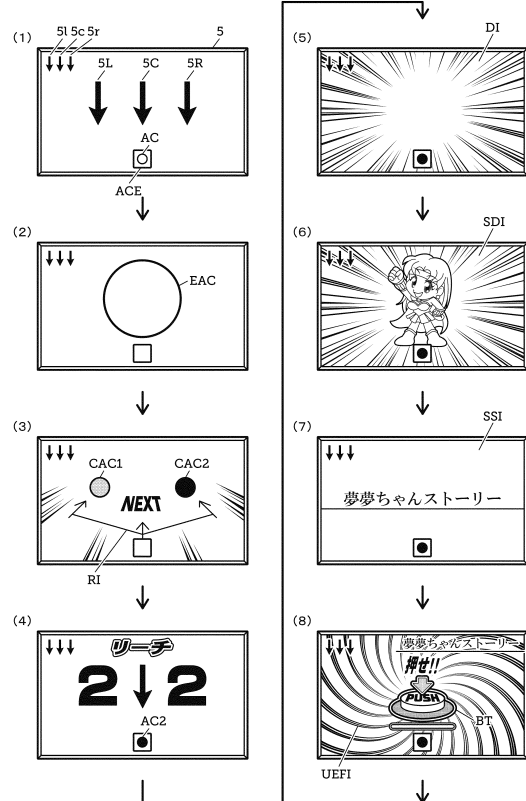
【図 9 - 79】

【図9-79】



【図 9 - 80】

【図9-80】



10

20

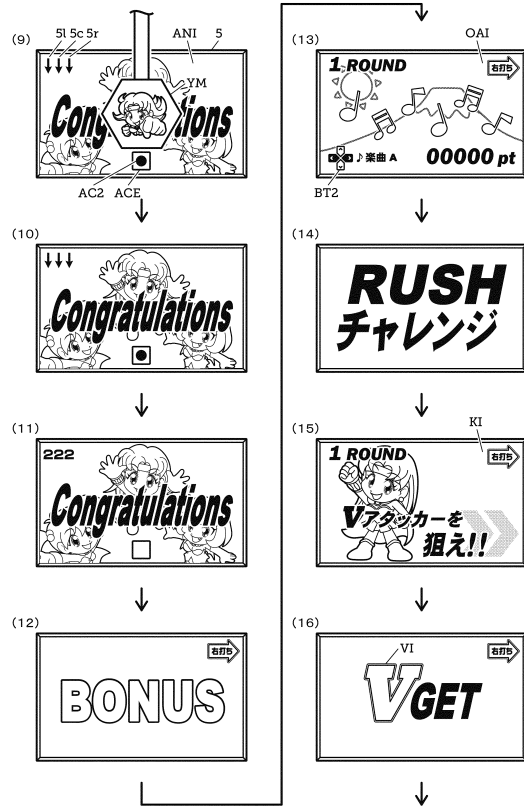
30

40

50

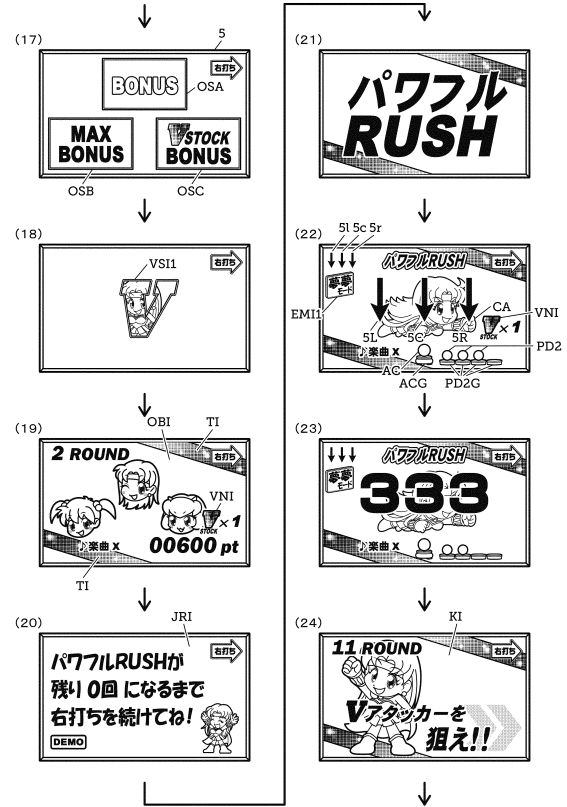
【図 9 - 8 1】

【図9-81】



【図 9 - 8 2】

【図9-82】

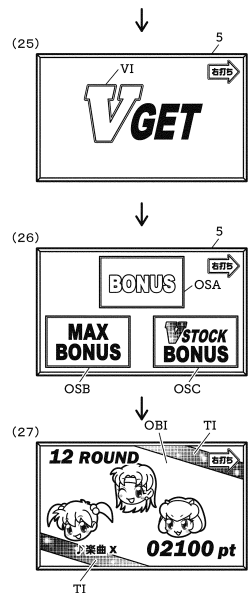


10

20

【図 9 - 8 3】

【図9-83】



30

40

50